

Joystick

175
NOVEMBRE
2005



NULLE PART AILLEURS
WORLD OF WARCRAFT
BURNING
CRUSADE
L'EXTENSION QUI VA
TOUT INCENDIER

**PLUS DE 45 PAGES
DE TESTS ET PREVIEWS**

- PRINCE OF PERSIA 3
- THE MOVIES • F.E.A.R.
- PRO EVOLUTION SOCCER 5
- AGE OF EMPIRES III
- CIVILIZATION IV...

DOSSIER

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
N'EST PAS QUE POUR LES BLONDES



Un jeu de

Développé par

Publié par



idsoftware.com



ACTIVISION

WWW.QUAKE4GAME.COM

© 2005 Id Software, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué sous licence par Activision Publishing, Inc. Développé par Raven Software Corporation. QUAKE et ID sont des marques déposées de Id Software, Inc. au Patent and Trademark Office des Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

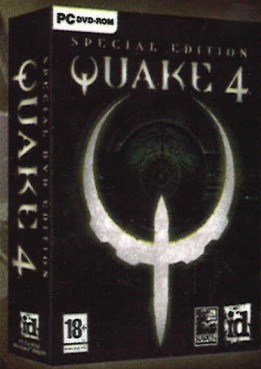
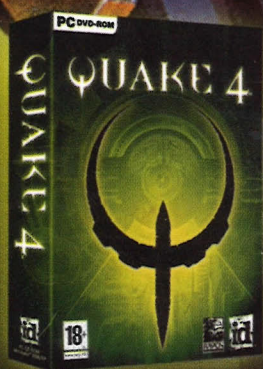


www.pegi.info



**PRÉPAREZ-VOUS POUR
L'ULTIME COMBAT...**

QUAKE 4™



Dans une guerre désespérée pour la sauvegarde de l'humanité, menacée par une horde d'extraterrestres, la seule chance de victoire est de devenir l'un d'entre eux.

- ☉ Pilotez blindés et méchas sur le champs de bataille
- ☉ Combattez aux cotés d'une escouade d'élite
- ☉ Terrassez l'ennemi extraterrestre à l'aide d'un arsenal de haute technologie
- ☉ Goûtez au rythme effréné d'une compétition multijoueur en arène

**... L'INVASION COMMENCE
AUTOMNE 2005**

“ÉPIQUE,
RÉALISME
ET AUTHENTICITÉ!” - PC JEUX



LA SUITE DU JEU DE L'ANNEE 2003

CALL OF DUTY 2

Dans la continuité du jeu de l'année 2003, Infinity Ward vous présente sa nouvelle superproduction.
Vivez le chaos et l'intensité cinématographique des combats de la Seconde Guerre mondiale.

WWW.CALLOFDUTY.COM



ACTIVISION

activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (BMB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Mettez vos oreilles entre de bonnes mains



PC 20



PC 140



PC 150

Les PC d'aujourd'hui proposent de plus en plus de fonctions multimédia : téléphonie sur internet, jeux en réseau, reconnaissance vocale etc. Encore faut-il en profiter pleinement...

Leader mondial des microphones et des casques haute fidélité, Sennheiser a une vocation unique depuis plus de 50 ans : le SON.

Grâce à leur qualité d'écoute exceptionnelle, les casques Sennheiser, vous permettent de longues heures d'utilisation.

Légers et confortables, c'est à peine si vous les sentirez sur votre tête !

Avec leur connectique jack ou USB, ils se branchent en un clin d'œil sur votre ordinateur.

Pour choisir parmi votre casque l'un des 14 modèles disponibles, connectez-vous sur www.sennheiser.fr

Sommaire

NOVEMBRE 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Battlefield 2 : Special Forces
Keepsake
Mad Tracks
Prince of Persia 3 :
Les Deux Royaumes
Sea Life Park Empire
The Movies
UFO - Aftershock
Virtua Skipper 4

LES TESTS DU MOIS

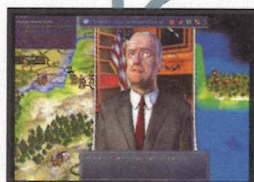
Age of Empires III
Brothers In Arms :

Earned in Blood
Blitzkrieg II
Civilization IV
Cold War
Disney's Aladdin
Chess Adventure
EverQuest II Desert of Flames
Evil Dead Regeneration
F.E.A.R.
Football Manager 2006
Gary Grigsby's World at War
LFP Manager 06
Megaman X8
NBA Live 06
Neuro Hunter

98 Bone : Out from Boneville
92 Pro Evolution Soccer 5
58 Powerdrome
100 Ragdoll Kung Fu
Rome:
101 Total War - Barbarian Invasion
76 Shattered Union
83 The Suffering 2 : Ties That Bind
52 Tiger Woods PGA Tour 06
95 Ultimate Spider-Man
78 Vietcong 2
88 Voyage au Cœur de la Lune
101 War World
91 World Racing 2
96 X-Men Legends 2



JEU DE LA COUV'
On essaye de ne pas trop vous prendre la tête avec World of Warcraft, mais il y a des choses qu'on ne peut pas taire ! Lisez vite tous les secrets de Maoh sur l'extension à venir. Ah, l'intuition féminine...



TESTS
Le capitaine Caf' et son équipage ont affronté une terrible tempête de tests ce mois-ci ! Peu de dégâts à déplorer, mais King Kong et Quake IV sont passés par-dessus bord.



DOSSIER
Lassé des années de travail infructueux pour conférer à son fidèle serviteur Yavin un Q.I. minimal, le Docteur Faskil nous offre la somme de ses recherches sur l'Intelligence Artificielle dans un dossier épataant. Pauvre Yavin.



MATOS
C. Wiz a laissé traîner ses mains calleuses de pêcheur du Havre sur les nouvelles cartes 3D ATI X1K, et pas vous. Eh, oui. Elles déchirent. Vous les voulez, hein ? Allez, à la caisse.

ET AUSSI...

Concours -
Joystick teste ses lecteurs
Courier des lecteurs
Dossier
Intelligence Artificielle
Édito, News
Et Poke et Peek
Jeu de la couv' :

World of Warcraft
Matos - ATI Crossfire
Matos - News
Matos - Test - ATI X1K
Matos - Top Hard
Patches
Quoi de neuf ?
Réseau Net News
Réseau Net News -

18 Day of Defeat
138 Réseau Net News - Dystopia
128 Réseau Net News - Lineage II
132 Réseau Net News -
142 Warcraft III DotA
14 Réseau Net Try Again -
114 Guild Wars
116 Sommaire CD/DVD
Top Rédac'

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam
(jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier
(vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon
(didier.pechon@futurenet.fr)
CHEF DE PUBLICITÉ : Nicolas Berdon
(nicolas.berdon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard
(maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPTIF : Yann Aubry
de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)
CHEF DE PUBLICITÉ HORS CAPTIF : Charles Antonietti
(charles.antonietti@futurenet.fr)

FABRICATION

RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Solenn De Clercq
(solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION

RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Florence Lourier
RESPONSABLE ABONNEMENT : Valérie Bardon
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Aude Leborgne

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 3 CD-Rom.
1 Encart 4 pages SEGA jeté au dos de la 4^e de couverture
1 Gatefold inversé 2 pages ACTIVISION - 1 Encart Recto/Verso
SMARTOYS jeté au dos de la 4^e de couverture sur diffusion Belgique
Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québecor World SA, siège social : Torcy Imprimé
en France. Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K
83973 - ISSN : 1145-4806. Copyright Future France 2005.
Tous droits de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans (nom du magazine) est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à (nom du magazine), 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. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires deux CD-Rom ou un DVD-Rom qui ne peuvent être vendus séparément. Future France est une filiale de Future plc. Future publie des magazines spécialisés pour des personnes qui partagent une même passion. Notre objectif est de la satisfaire en créant des magazines offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture. Nous publions aujourd'hui plus de 100 magazines en France, Grande Bretagne, États-Unis et Italie. Il existe aussi plus de 100 éditions internationales publiées dans 30 autres pays à travers le monde. Future plc est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FUTR). Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham - Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442544 www.futuremag.com
Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

COUVERTURE
© Blizzard Entertainment

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

**Incarniez un aventurier. Incarnez Kong.
Devenez le héros du jeu Peter Jackson's King Kong.**



Disponible le 17 Novembre



**PC
DVD
ROM**

PlayStation 2



PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



« Beau à faire peur. »

joystick

www.kingkonggame.com

PSP

NINTENDO DS



UBISOFT



CD-ROM

sommaire #175

Pour un mois exceptionnel, c'est un mois exceptionnel. Votre magazine préféré vous offre la version trial

de World of Warcraft sur un plateau. Si vous pensiez échapper au MMO de Blizzard, c'est râpé ! Maintenant,

vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas essayer cet excellent titre. Pour le reste, il n'y a que du beau monde :

King Kong, F.E.A.R., Winter Assault, Pro Evolution Soccer 5 et j'en passe. C'est Noël avant l'heure.

DVD

WORLD OF WARCRAFT

Genre : MMORPG
Développeur : Blizzard
Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal
Site Internet : www.wow-europe.com/fr/
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9



En résumé

Vous n'avez pas encore rejoint le monde d'Azeroth ? Ni même choisi votre camp entre l'Alliance et la Horde ? C'est mal ! Comment osez-vous vous regarder dans une glace si vous n'avez jamais essayé le jeu massivement multijoueur le plus populaire au monde ? O.K., ceux qui n'ont pas de connexion Internet ont une excuse, mais les autres, non. D'ailleurs, faudra penser à déménager, la Creuse c'est pas top pour le haut débit. En tout cas, grâce à nous, vous pouvez vous lancer gratuitement dans cette aventure merveilleuse et rejoindre des milliers d'autres joueurs pour une période de 14 jours. Lors de la création de votre compte (<https://signup.wow-europe.com>), il est nécessaire d'indiquer vos coordonnées bancaires. Évidemment, aucun montant ne sera débité, mais cette étape est obligatoire afin de valider la création de votre compte. Nous vous rappelons que la clé CD composée de 26 caractères est indiquée au dos de la jaquette du DVD. La version que vous venez d'installer à partir de notre DVD est en 1.6.1. Donc ne paniquez pas lorsque World of Warcraft va se mettre à jour tout seul avec la dernière mise à jour disponible. Sachez également que cette version d'essai comporte les restrictions suivantes : votre personnage ne peut pas dépasser le niveau 20 et peut cumuler jusqu'à 10 pièces d'or maximum. Les échanges avec un autre joueur sont impossibles tout comme l'utilisation de l'hôtel des ventes. Vos discussions s'affichent sur les canaux de guilde, de groupe et de proximité, tous les autres canaux de chat sont bloqués. Il ne reste plus qu'à vous souhaiter une bonne découverte du monde d'Azeroth.



KING KONG

Genre : Action/Aventure

Développeur : Ubisoft

Éditeur/Distributeur : Ubisoft

Site Internet : www.kingkonggame.com

Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram,

carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1

Config recommandée : Windows XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram,

carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Il a le poil brillant, l'air pas content et l'incontrôlable envie de tout détruire. Je parle évidemment de King Kong. Cette démo permet de découvrir le jeu tiré du film de Peter Jackson qui sera sur les écrans à la fin de l'année. Deux missions sont disponibles. Une dans laquelle on incarne Jack Driscoll qui doit s'amuser à distraire un T-Rex, le temps pour ses amis de libérer la voie qui les empêche de fuir. Quant à la deuxième mission, elle permet de prendre le contrôle de King Kong afin d'affronter quelques dinosaures, toujours des T-Rex d'ailleurs. Voilà un beau match de catch en perspective.



PRO EVOLUTION SOCCER 5

Genre : Foot

Développeur : Konami

Éditeur/Distributeur : Konami

Site Internet : www.pes5.net

Config minimum : Windows 98SE/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo

de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1

Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram,

carte graphique 64 Mo, DirectX 8.1

En résumé

Référence en matière de jeu de foot, Pro Evolution Soccer 5 se dévoile par le biais d'une démo pour tous ceux qui ne seraient pas encore tombés dans ses filets. Vous pouvez donc savourer un match d'exhibition devant le public d'un des deux stades disponibles. Uniquement quatre équipes peuvent être jouables : Arsenal, Chelsea, Real Madrid et Valencia C.F. Quoi qu'il en soit, il n'en faudra pas plus pour tomber sous le charme de PES et son gameplay à toute épreuve. Bien qu'il soit possible de jouer au clavier, le paddle est plus que conseillé si vous désirez briller sur le terrain.





F.E.A.R.

Genre : FPS

Développeur : Monolith Productions

Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal

Site Internet : www.whatisfear.com/fr/

Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,7 Ghz, 512 Mo de Ram,

carte graphique 128 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows XP, CPU 3 Ghz, 1 Go de Ram,

carte graphique 256 Mo, DirectX 9

En résumé

Après avoir attrapé quelques sueurs froides avec la démo solo de F.E.A.R., vous allez pouvoir vous défouler avec la démo multi. Affrontez vos potes ou des joueurs de tout horizon que ce soit en LAN ou sur le Net. Afin de varier les plaisirs il est possible de sélectionner sa partie parmi huit mods. Évidemment, on y retrouve les classiques Capture the Flag, Deathmatch et Team Deathmatch. Côté armement, il y a également le choix pour exploser la tronche de ces adversaires. Personnellement, je vous conseillerais le Penetrator. Une sorte de lance-pieux très efficace pour clouer les ennemis au mur. Un régal !



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. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

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

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 à l'adresse suivante :

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

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, 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.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont 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, Future France 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 ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France 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 Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

NE QUITTEZ PAS, NOUS ALLONS PRENDRE VOTRE APPEL.
NE QUITTEZ PAS, NOUS ALLONS PRENDRE VOTRE APPEL.
NE QUITTEZ PAS, NOUS ALLONS PRENDRE VOTRE APPEL.
NE CRIEZ PAS, NOUS ALLONS PRENDRE VOTRE APPEL.
NE PLEUREZ PAS, NOUS ALLONS PRENDRE VOTRE APPEL.
NE HURLEZ PAS, NOUS ALLONS PRENDRE VOTRE APPEL.
NE PARTEZ PAS, NOUS ALLONS PRENDRE VOTRE APPEL.

Notre hotline vous répond en moins de 3 mn.⁽¹⁾

Haut débit

jusqu'à 20 Méga en ADSL 2+

+

Téléphone
illimité

vers fixes en France⁽²⁾

9€90 / mois⁽²⁾
pendant 3 mois puis 19,90€/mois



Pour vous abonner :

☎ 0 800 970 134* ou club-internet.fr

*Appel gratuit depuis un poste fixe. ⁽¹⁾Mesure moyenne interne réalisée sur la hotline technique de Club Internet avril-juin 2005. ⁽²⁾Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable du 17/08/05 au 2/11/05, soumise à engagement d'un an. Au-delà de la 1^{re} année, tarif de l'accès à 24,90€/mois. Offre disponible sous réserve d'éligibilité et de raccordabilité de la ligne à l'ADSL 2+ et/ou à l'ADSL et selon zones géographiques compatibles consultables sur www.club-internet.fr. Le débit de 20 Méga est exprimé en norme ATM et correspond à un débit de 16 Méga en norme IP. Le débit maximum techniquement accessible allant de 512K (norme IP) à 20 Méga (débit ATM) sur la ligne de l'abonné sera automatiquement attribué. Ce débit est conditionné par des contraintes techniques liées notamment à la qualité de la ligne et de l'installation téléphonique de l'abonné. En cas de non éligibilité à l'ADSL 2+, mais d'éligibilité à l'ADSL, le débit maximum accessible est de 8 Méga (débit ATM correspondant à un débit de 6 Méga en norme IP). Appels illimités vers fixes en France Métropolitaine hors n° spéciaux, courts, d'urgence. Location de modem téléphonique nécessaire pour 5€ supplémentaires/mois. RCS Paris B 381 737 535.

WINTER ASSAULT

Genre : Stratégie
Développeur : Relic Entertainment
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.dawnofwargame.com/fr/
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,8 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,2 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Vous hésitez encore à investir dans l'add-on Winter Assault pour Dawn of War ? Qu'à cela ne tienne, la démo est enfin disponible pour vous faire votre propre avis sur cette extension. Les novices peuvent également utiliser ce stratège lors d'une escarmouche sur la map Zero Absolue. Par contre, une seule race peut être sélectionnée. Il s'agit de la Garde Impériale, la nouvelle faction incluse avec Winter Assault.

TOTAL OVERDOSE



Genre : Action/Aventure
Développeur : Deadline Games
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.totaloverdose.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9

En résumé

Véritable Max Payne à la sauce mexicaine, Total Overdose vous embarque dans des scènes d'action totalement déjantées. Sautez des véhicules lancés à toute allure sur l'ennemi, utilisez le bullet time autant que vous le désirez, exécutez des pirouettes dans tous les sens, et abusez de tous les types d'armement afin d'éliminer tout ce qui bouge. Détruire un maximum de choses dans l'environnement devient un objectif aussi attrayant que le but de l'unique mission disponible dans cette démo. Allez, un petit verre de Tequila, et on remet ça.

BONE : OUT FROM BONEVILLE

Genre : Aventure
Développeur : Telltale Games
Éditeur/Distributeur :
Site Internet : www.telltalegames.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 800 Mhz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Plongez au cœur d'une aventure haute en couleur avec des personnages attachants grâce à Bone : Out From Boneville. Cette démo permet de goûter aux premiers instants de l'aventure complète. Dirigez un charmant avatar perdu hors de sa ville avec ses deux compères. Quelques clics suffisent à exécuter les actions telles que marcher, dialoguer ou regarder. Si vous accrochez, vous pouvez même acheter le CD-Key en ligne afin de débloquer l'ensemble du titre et poursuivre cette histoire jusqu'à son terme.



Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION DRIVERS :

Catalyst 5.9 Windows 2000/XP
Catalyst 5.9 Windows 98/Me
ForceWare 78.01 Windows
2000/XP
ForceWare 77.72 Windows 9x/Me

INTERNET :

Portable Firefox 1.0.7

UTILITAIRES :

ACDsee 8.0
VLC 0.8.4

LA SECTION JEUX :

5.56mm FMJ 0.44
Dystopia 2.0
Tremulous 1.0.1

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.03 pour Battlefield 2
Patch 1.11b pour Diablo II
Patch 1.40 pour Dawn of War
Patch 1.11b pour Diablo II : LOD
Patch NHL 06
Patch 1.05 pour Codename
Panzers : Phase 2
Patch 1.20a pour Warcraft III :
ROC

Patch 1.20a pour Warcraft III : TFT

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.

DEVENEZ L'ELU

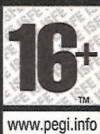
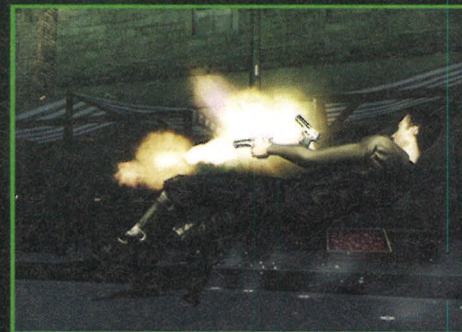
THE MATRIX PATH OF NEO™

10.11.05

www.thematrixpathofneo.com



Prix de l'Excellence
Technologique



PlayStation 2



ATARI

The Matrix: Path of Neo Software © 2005 Atari, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, New York. © 2005 Shiny Entertainment. All rights reserved. Shiny Entertainment is a wholly-owned division of Atari, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féérique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Dawn of War

PATCH 1.40

Le fameux jeu de stratégie Warhammer 40k se dote d'une nouvelle mise à jour peu de temps après la sortie de son add-on Winter Assault. Les principales modifications apportées par ce patch se situent au niveau de l'équilibrage. Augmentation du coût de certaines unités, diminution des dégâts pour d'autres ou encore changement du temps de construction de certains bâtiments. On note également l'optimisation pour les petites configs et l'ajout de deux nouvelles options graphiques. Bref, que du bon.



Battlefield 2

PATCH 1.03

Voici une mise à jour plutôt conséquente pour Battlefield 2. Elle corrige une liste de bugs longue comme le bras. Rien que pour ça, ce patch s'avère indispensable. Autrement, il y a quelques changements apportés au gameplay et des modifications pour le HUD. Pour le reste, on remarque l'ajout d'une map nommée Wake Island. Il s'agit en fait d'une mise au goût du jour d'une map présente dans Battlefield 1942. Les nostalgiques seront ravis.

Codename Panzers Phase 2

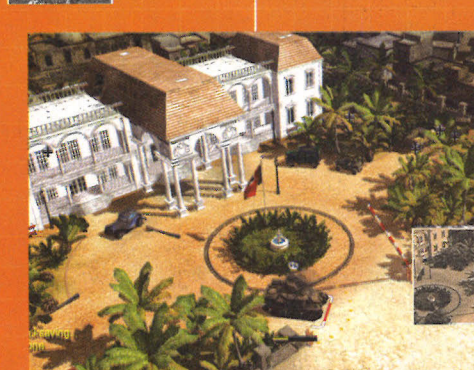
PATCH 1.05

Ça patche encore du côté de chez Codename Panzers. Cette fois, les développeurs corrigent quelques bugs mineurs, ajoutent des maps multijoueurs et en améliorent d'autres. Ils ont également peaufiné l'interface et équilibré certaines unités telles que le US Dodge WC 57. Certains remarqueront de nouvelles fonctionnalités comme l'ajout d'une couleur spécifique pour les messages systèmes, généraux et provenant de votre équipe. Rien de bien croustillant à se mettre sous la dent, mais c'est toujours bon à prendre.

Warcraft III

PATCH 1.20a

Le RTS de Blizzard, Warcraft III et son add-on, se voit attribuer une légère mise à jour corrigeant quelques problèmes de gameplay au niveau de quatre maps : WizardsRetreat, Grollwood, BlizzardTD et Wormwar. Au passage, les développeurs ont également corrigé le bug qui empêchait l'unité Marcheur spirituel de rendre la vie aux autres Marcheurs spirituels. Cette mise à jour n'a rien d'extraordinaire, c'est du peaufinage à la Blizzard.



> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches

sex is the only way out

VIDEO *
BOOTHS

Free v



BUILT TO RESIST
www.eastpak.com



Coordonner les attaques terrestres, aériennes et maritimes avec une interface simple ? Ambitieux !



Chris Taylor
par Faskil

Joystick : Les fans de Total Annihilation attendent ce nouveau titre de pied ferme. Avez-vous commencé à bosser sur ce nouveau projet dans l'optique d'une suite à TA ?

Chris Taylor : Pour chaque nouveau jeu, je regarde tout ce qui est sorti durant les deux dernières années et je m'interroge alors sur ce qui manque, où devrait aller le genre et quel sera la prochaine grande avancée. C'est ce que j'ai fait quand j'ai commencé à réfléchir à Supreme Commander. J'ai rapidement réalisé que le contrôle de l'intégralité du champ de bataille avec des grosses unités expérimentales allaient être une voie intéressante à explorer.

Cela fait environ dix ans que les RTS existent. Vous pensez qu'il y a encore du potentiel pour qu'il évolue et surprennent les fans du genre ?

Absolument, il y a un paquet de surprises en stock ! On a à peine gratté la surface, et Supreme Commander devrait apporter beaucoup de choses neuves au genre. Par exemple, la possibilité de zoomer à différents niveaux et de coordonner les attaques terrestres, aériennes et maritimes avec une interface simple.

Pouvez-vous nous en dire plus sur l'histoire ?

Nous avons créé une trame de fond qui met en place un terrain de jeu pour plusieurs grandes campagnes. Ce qui était important pour moi, c'était de ne pas avoir de « côté obscur » : tout le monde a une raison légitime de vouloir le contrôle de la galaxie.

Comment fonctionnera le système de ressources ?

C'est un champ de bataille futuriste, donc les choses sont plutôt « carrées ». Nous avons deux ressources clés : l'énergie et la matière. Pour générer de l'énergie, outre la construction de réacteurs nucléaires, le joueur peut aussi essayer de trouver des dépôts spéciaux d'hydrocarbures. Il devra ensuite localiser un site particulier, utilisé pour extraire du matériau nécessaire à l'effort de guerre, qui est une combinaison de fer et d'un paquet d'autres minéraux essentiels : nous appelons cela les dépôts de Matière. En fin de compte, notre objectif est de donner le choix au joueur, mais de nous assurer que ceux qui explorent et prennent des risques seront récompensés.

Vous allez probablement nous dire que l'I.A. va être un nouveau truc époustouflant ?

Supreme Commander

Interview : Chris Taylor

Alors qu'on s'apprêtait à boucler, Chris Taylor a soudainement exprimé l'envie de nous parler de son prochain « big hit ». Comme on manquait de place, on a dû sacrifier le Courrier des lecteurs. Mais ne vous inquiétez pas, je recommencerai à me moquer de vous dès le prochain numéro.

Chris Taylor nous a promis un PathFinding impeccable. Y'a intérêt, parce qu'avec de gros trous comme ça dans la map, il s'agira de ne pas déconner.



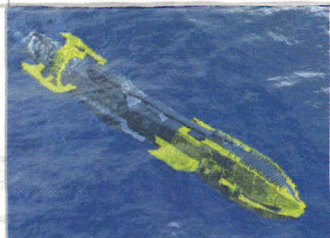
Hé bien, oui, j'allais justement vous dire ça. Mais c'est un peu tôt pour parler des spécificités de l'I.A. Ce que je peux vous dire, c'est que nous avons développé un système où le joueur déterminera le type de gameplay contre lequel il veut jouer.

Est-ce que Supreme Commander sera orienté « micro-management » ?

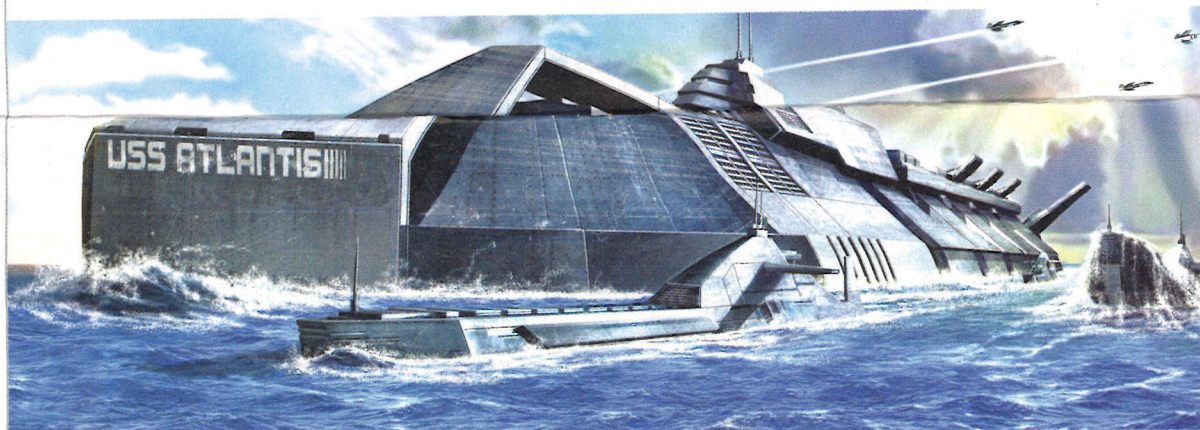
Je pense qu'un grand nombre de RTS ont déjà fait le tour d'un gameplay centré sur le micro-management. Et nous sommes plutôt excités à l'idée d'explorer l'autre extrémité du spectre.

Quelle est la date de sortie prévue ?

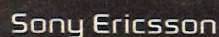
Dernier trimestre 2006. Nous avons mis en place une « newsletter » sur le site si vous voulez vous tenir au courant des derniers développements !
<http://supcom.gaspowered.com/>



Sans doute le fameux Yellow Submarine dont parlaient les Beatles...



Un leader prend les décisions,
un héros assume les conséquences.



Egalement disponible sur PC et PlayStation 2
www.brothersinarmsgame.com



AVEC SFR, C'EST SIMPLE

TÉLÉCHARGE UN JEU

EN 3 GLICS



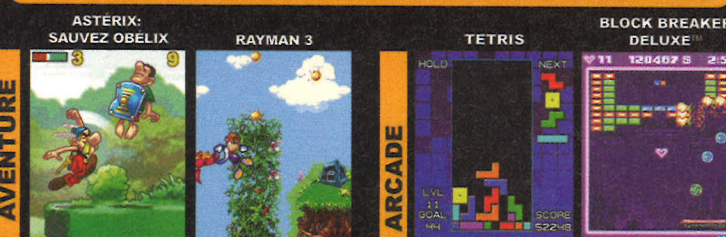
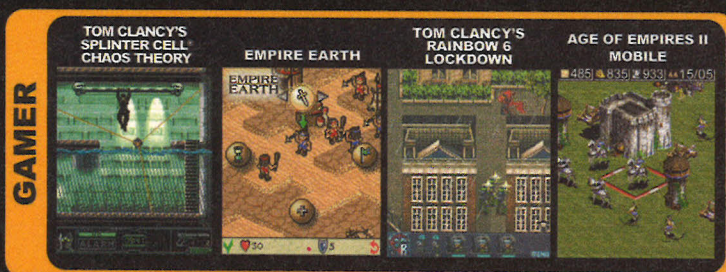
**RETROUVE SUR TON MOBILE SFR
LE NOUVEAU PORTAIL JEUX**

- + de 300 jeux disponibles !
- Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
- Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile

Sur le portail Vodafone Live!
sélectionne la rubrique Jeux

**Puis clique sur
le jeu de ton choix**

**Clique sur Télécharger
et laisse-toi guider**



WORMS ONLINE
Accès direct Jeux
par le portail SFR
> Rubrique Jeux
> Tous les jeux
> Jeux Multijoueurs

► **Accès direct Jeux :**
Par SMS, envoie **SFR** au **33123** **NON SURTAXÉ !**
tu recevras un lien vers le catalogue de jeux SFR



► **Accès direct Jeux par le portail SFR**
 > Rubrique Jeux > Tous les jeux

[illegible]

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE WORLD

W

elcome to Los Angeles, California ! Le temps de se remettre du décalage horaire, et en route pour les locaux de Blizzard, à Irvine. Au programme de la journée : présentation de l'extension par Shane Dabiri, producteur en chef, et Jeff Kaplan, concepteur en chef. Puis déjeuner avec l'équipe, interviews de Rob Pardo, vice-président de la conception, de Justin Thavirat, directeur du projet artistique, de Chris Metzen, vice-président du développement. Ça en fait, des chefs et des vice-présidents à interroger... Voilà qui va condenser en une journée le programme de la Blizz-Con, qui ne sera dévoilé au public que fin octobre, au moment où vous lirez le mag. Dans la limousine qui nous conduit à Irvine, j'essaie de noyer la fangirl qui

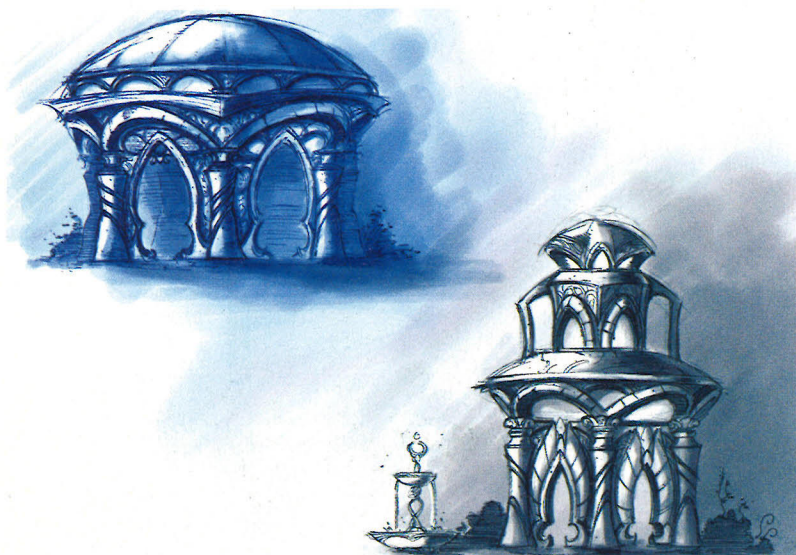
trépigne en moi à grand renfort de jus d'orange frais et de muffins somptueusement fondants. Ça ne fonctionne pas très bien.

Tour des coulisses

es locaux de Blizzard sont discrets, perdus au milieu d'autres bureaux. Impossible de savoir où l'on se trouve tant qu'on n'a pas franchi le seuil. À ce moment-là, le panneau « World of Warcraft » qui surplombe l'entrée et la statue de nain géante finissent par mettre la puce à l'oreille. Monsieur Wong, notre guide local, nous fait faire le tour des lieux. Bienvenue au musée des goodies ! Au milieu des zippos Starcraft et des figurines, on trouve des épées, des boucliers grandeur nature, offerts aux employés ayant cinq et dix ans d'ancienneté. Aux murs, des artworks, des plannings, des tableaux immenses, des affiches géantes. Ici, une salle aux machines éventrées. Là, un ours s'est aménagé sa grotte – impossible de le saluer, à moins de monter, comme le fait Monsieur Wong, sur un petit tabouret pour franchir son rempart de paravents. Le tout évoque à la fois tanière et musée privé, monstre en pleine mutation et village geek en frénétique activité. Devant les studios de son, un amoncellement de grosses boîtes en plastique, des morceaux de bois et des boulons qui se mêlent, étiquetés en « wood sounds » et autres « water ». Le gargouillis des murlocs, par exemple, n'est qu'un simple gargarisme dont la vitesse a été bidouillée, nous explique Monsieur Wong – grand spécialiste es anecdotes locales.

Enchaînée dans ma cave pour vous préparer le deuxième hors-série sur World of Warcraft, je n'espérais pas revoir le soleil avant des lustres. Mais on l'oublie trop souvent : le bonheur, c'est simple comme un coup de fil.

En l'occurrence, celui de Caf', qui m'envoie chez Blizzard pour vous ramener toutes les infos sur l'extension du MMO le plus populaire de la planète. Je ne me fais pas prier deux fois



Que la lumière soit

mais l'heure avance, on embarque le cubi de café (au sens très littéral) et direction le home cinema local pour une présentation du futur de WoW par Shane Dabiri. L'heure qui suit fait l'effet d'un bon coup de marteau : elle concentre 90 % de l'info croustillante de la journée. Du coup, on va faire durer un

PAR Maoh



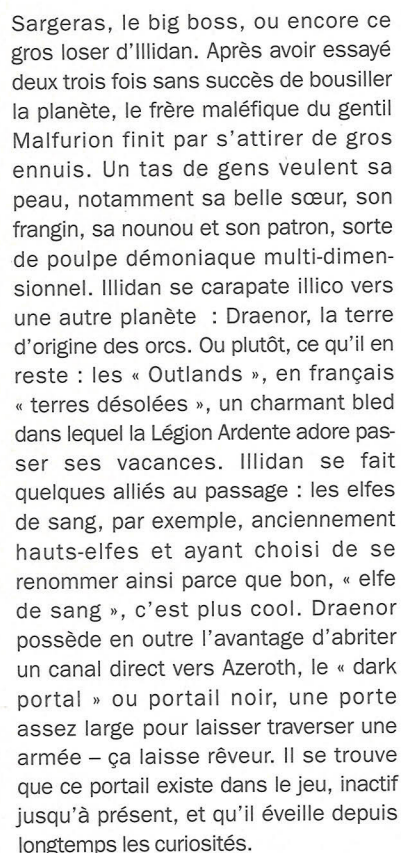
OF WARCRAFT BURNING CRUSADE WORLD OF WARCRAFT



peu le plaisir, hein. On ne va pas tout vous asséner d'un coup. Parce qu'apprendre en quelques lignes que l'extension s'appellera « Burning Crusade » et qu'elle fera sauter la limite de niveau à 70... Que l'Alliance comme la Horde gagneront une nouvelle race... Qu'il s'agira des elfes de sang pour la Horde, tandis que la race Alliance est encore tenue secrète... Que les nouvelles terres, « Outlands », seront l'occasion d'affronter les sbires d'Illidan dans un décor tourmenté ou de s'offrir une monture volante dédiée à ces territoires... Qu'on pourra revisiter le passé et quelques grandes batailles épiques grâce aux Cavernes du Temps... Non, ça ferait trop d'un coup, hein. Allons-y doucement.

petit rappel d'histoire virtuelle : l'ennemi n°1 d'Azeroth, ce ne sont pas les gnomes, contrairement à ce que l'on pouvait croire. C'est la Légion Ardente, historiquement menée par un tas d'individus louches comme

C'est bien joli tout ça, mais on a oublié de demander une petite démo de la danse locale. Honte sur nous.



Melting Pot

S hane Dabiri n'a pas caché son enthousiasme en présentant les terres des elfes de sang : un coin très Disneyland, guilleret, tout en couleurs pastel, assorti d'arbres magico-ciselés et de tours orientalo-vénusiennes. Un poil plus petits que leurs cousins nocturnes, les elfes de sang ont la peau claire et dorée ; moins altiers mais plus mignons, plus nerveux d'apparence aussi. Classes prévues ? Magicien, bien sûr ! Parce que contrairement à ces imbéciles d'elfes de la nuit, eux ont su garder le goût des bonnes choses. Warlock et prête aussi, naturellement. Guerrier, personne n'y échappe. Voleur ou chasseur, peut-être ? On verra. Habilités raciales : faire mumuse avec la

Ce bon vieil Illidan, plus frimeur que jamais.





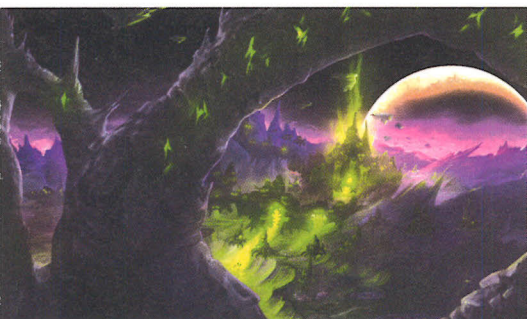
Vous ne reconnaissez pas ?

Faites un effort... C'est Tarren Mill !

mana (magicien on vous dit !). Leur terre natale : Quel'Thalas, située au nord-est des royaumes de l'est. L'elfe de sang niveau 70 de Shane Dabiri nous fait visiter la zone des débutants, Eversong Woods ; la capitale, Silvermoon ; et une zone d'xp typique – ce n'est pas moi qui le dis – les Ghostlands.

Terres promises

mais le cœur de l'extension, ce sont les Outlands et les lieux associés : terres sauvages, corrompues, paysages dévastés et forêts phosphorescentes. Nous voilà partis à mille lieux de Disneyland. Heureusement, tonton Blizzard va soigner notre déprime. Pour visiter ces terres nous aurons droit à des montures volantes (ramassez votre mâchoire), qui ne pourront pas survivre en dehors des Outlands parce que bon, faut pas pousser. Je vois vos yeux là, je précise donc : oui, vous les dirigerez vous-même, ce ne seront pas des bus. Il faudra bosser un peu pour les acheter et cela permettra



Interview Shane Dabiri



Shane Dabiri,
producteur en chef.

Le producteur en chef de World of Warcraft est chaleureux, amical, le style d'interlocuteur à vous mettre d'emblée à votre aise. Certains de mes confrères sortent la caméra grand luxe sur trépied ; moi, euh, je brandis papier-crayon. On est comme ça, chez Joystick, on aime l'improvisation artisanale.

Joystick : Le contenu apporté par Burning Legions sera-t-il exclusivement dédié aux nouvelles zones ?

Shane Dabiri : Pas du tout ; de nombreux changements seront également apportés aux zones existantes. Nous flairons le piège et nous ne voulons pas voir se déserrer les anciennes zones.

On est un peu déçu de voir que vous ne proposerez pas de nouvelles classes...

Est-ce que ça viendra ?

Un jour, oui, mais on ne veut pas que les joueurs s'habituent à voir débouler de nouvelles classes à chaque occasion. Les classes existantes ne doivent pas être cannibalisées, nous serons très prudents sur ce terrain-là.

Tout le monde attend avec impatience les autorisations étendues de transferts de personnages... C'est pour quand ?

Ça arrivera bientôt, bien avant l'extension, d'ici un ou deux mois. Nous espérons beaucoup de ces transferts, cela devrait être l'une des clés pour remédier aux problèmes d'attente sur certains serveurs surchargés.

Les joueurs seront-ils obligés d'acheter l'extension pour pouvoir continuer à jouer ? Quel en sera le contenu propre ?

Bien sûr que non. Ceux qui ne souhaitent pas acheter l'extension auront tout de même accès à une bonne partie des changements, aux nouvelles races, aux nouveaux mécanismes, au « jewelcrafting »...

Le contenu propre à l'extension, réservé à ceux qui l'achèteront, sera en gros limité aux Outlands.

(Maoh, très fière d'avoir déniché un « cross-servers BG » au bas d'un tableau de planning dans une petite salle obscure) : Notre petit doigt nous a révélé que vous envisagiez des Battlegrounds communs pour différents serveurs. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Cela fait en effet partie des solutions envisagées : certains serveurs n'ont aucune difficulté à faire tourner leurs Battlegrounds, tandis que d'autres ont beaucoup plus de problèmes, notamment sur les serveurs PvE. Autoriser les joueurs à s'affronter d'un serveur à l'autre pourrait y remédier. Techniquement parlant, c'est un peu compliqué, mais c'est envisageable. Je ne vous promets en aucun cas que cela va arriver : c'est juste une hypothèse à laquelle nous réfléchissons.



Le jeu des sept erreurs, version relooking temporel...



au final de visiter toutes les structures en hauteur qui vous narguaient depuis votre arrivée dans cette zone. Tout ça s'assortit bien sûr de quelques gâteries au passage : la tour de Medivh, qui existe déjà mais dont l'instance (prévue pour raids de vingt joueurs) s'ouvrira enfin, ou le mont Hyjal, tous deux directement liés à Illidan – renseignez-vous vous-même, j'ai plus la place. On entend rapidement parler, sans trop de détails, d'un battle-ground de compèt' appartenant aux Outlands : Hellfire. Et d'une énorme gâterie d'instance. Les Cavernes du Temps – oui, certains s'en doutaient déjà... Vous allez pouvoir vivre la chute d'Illidan au mont Hyjal. Ou aider Thrall à s'évader de sa prison d'Arathi. Les Cavernes du Temps sont exactement ce qu'elles disent être : un accès vers le passé. Shane Dabiri nous balade aux commandes de son nain-super-cheat qui court plus vite que la lumière : il n'y a pas que l'instance, c'est toute une région qui va avec, l'occasion de revisiter Tarren Mill restaurée, brillante, de rouge et blanc vêtue... Autant dire que le potentiel de l'idée est illimité et qu'on entendra longtemps parler de ces Cavernes.

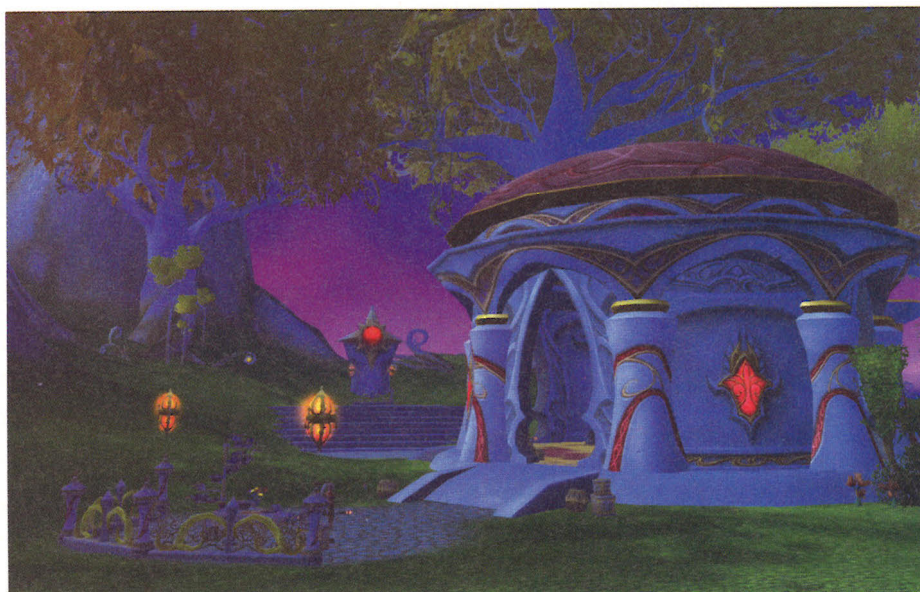
Du level, toujours plus de level

d'



World of Warcraft ? Non ! Les Cavernes du Temps !

tences à acheter, nouveaux points de talents et donc développement des arbres. Oui oui, vous l'aurez enfin, le fichu point qui vous manquait pour parfaire votre arbre de talents. Autre nouveauté croustillante : un artisanat tout neuf, le « jewelcrafting », l'enchâssement de bijoux. But : customiser ses items favoris en y ajoutant les bijoux et donc les effets de son choix. « Cumulable avec les enchants ? », demandé-je timidement lorsque Shane Dabiri évoque cette nouveauté. « On ne sait pas encore, cela pose de gros soucis d'équilibrage... ». Si la réponse est non, espérons que ça ne mettra pas nos enchanteurs au chômage. On clôture la présentation avec Justin Thavirat, directeur du projet artistique, qui nous montre quelques artworks supplémentaires, dont des armes de toute beauté. Je rampe aux pieds de Monsieur Wong pour quémander un screenshot, sans succès : « Les joueurs aiment bien que personne ne connaisse le look de l'arme qu'ils sont les premiers à trouver... ». On y apprend au passage que la pluie, la neige, bref le temps, mais pas des Cavernes, si vous me suivez, sera probablement implanté pour l'extension.



Assistance téléphonique **gratuite** 24h/24. Seule Alice vous fait une offre aussi transparente.

**Avec Alice, tout est clair,
et tout est compris dans le prix.**

- **ADSL** jusqu'à **20 Méga**
- **Téléphone illimité**
abonnement téléphonique inclus
- **Modem Wi-Fi**
- **Assistance téléphonique gratuite**

29,95 €/mois

**2 MOIS
GRATUITS**



Appelez gratuitement depuis un fixe le **10 33**
ou connectez-vous sur **aliceadsl.fr**



Adieu, Snif

Il est l'heure de partir. Il faut quatre designers et deux programmeurs déterminés pour me mettre à la porte. Pas grave, j'emporte mon petit secret avec moi : je crois bien avoir deviné quelle sera la nouvelle race Alliance top secrète. Parfois, au-dessous des tables, jetés en vrac, traînent des documents intéressants. Oh, bien sûr, ça ne prouve rien, mais tout de même... Elle était bien jolie, cette carte. Et il en émanait une drôle d'odeur... Comme une odeur de bambous...



Notre guide pour la journée, le très serviable Monsieur Wong.

Interview Rob Pardo



Rob Pardo, vice-président de la conception.

Le vice-président de la conception est amical, mais un tantinet nerveux. Prenez donc un muffin, Monsieur Pardo...

Joystick : Quelle durée de vie espérez-vous pour World of Warcraft ?

Rob Pardo : Cinq ans.

Quel sera le prix de l'extension ?

Inconnu pour le moment.

Envisagez-vous la mise en place d'événements ?

Cela a déjà commencé... Nous allons poursuivre sur ce terrain, nous y tenons beaucoup. Noël, Halloween, concours divers... Nous sommes contents du succès de la Foire, et nous tenons à voir se développer ce genre d'idées.

Est-ce que les elfes de sang ont été choisis pour faire face à la domination générale de l'Alliance ?

En partie, oui : même si nous trouvons les races Horde très sexy, nous sommes conscients que ça manquait d'« human-like » pour les joueurs. Une race moins éloignée des critères esthétiques humains que ne le sont les races existantes... Nous espérons que l'arrivée des elfes de sang permettra de satisfaire les joueurs aspirant à un look plus classique, et que cela contribuera à rétablir l'équilibre entre les deux camps.

Avez-vous pensé à d'autres moyens pour rétablir cet équilibre ?

C'est un sujet auquel nous réfléchissons beaucoup. On pourrait par exemple autoriser les joueurs à changer de camp en suivant une quête de trahison à la Everquest 2... Mais pour l'instant, nous voulons d'abord voir dans quelle mesure l'arrivée des elfes de sang pourra contribuer à régler la question. Je n'aime pas du tout l'idée de permettre aux joueurs de débouler sans crier gare dans un nouvel environnement, au sein duquel ils n'auront pas eu l'occasion de voir grandir leur personnage.



Le portail noir, il y a bien, bien longtemps de cela. Il paraît que les joueurs de Warcraft III l'identifieront aisément...

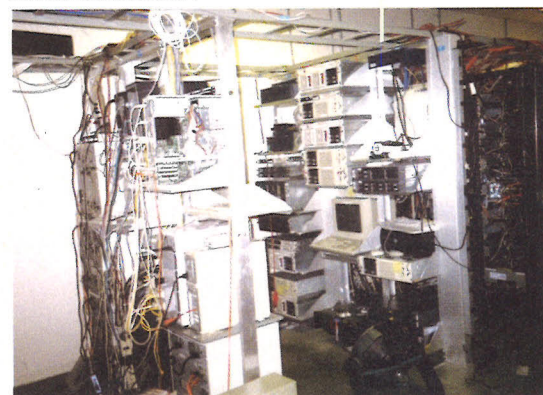
Quid du housing ? Verra-t-on des choses se mettre en place pour l'extension ?

Encore un sujet d'importance. Nous avons plein d'idées pour faire du housing quelque chose qui ne se limite pas à « Décorez votre intérieur ! ». Nous voulons le lier activement aux autres mécanismes du jeu. C'est un long travail, qui ne sera certainement pas prêt au moment de l'extension, mais qui passera sans doute en planning actif juste après...

Qu'en est-il des classes de héros ?

(la réponse commence par un long : « Heeeeeeroes... Eeeeeer... Mmmmh... Heroooooes... Hummmmm... »). C'est un sujet auquel nous réfléchissons avec énormément de prudence. Il y a beaucoup trop d'attentes des joueurs sur la question, beaucoup de pression. C'est un mécanisme qui pourrait totalement bouleverser l'équilibre du jeu. Il y a tellement de questions à régler... Comment gérer l'équilibre entre joueurs hardcore et casual ? Les compétences ? Le contenu ? Nous n'avons pas renoncé à l'idée, mais les classes héroïques ne sont pas du tout en tête de liste pour le moment.

C'est sans doute ici qu'ils font tourner les serveurs ?



Laurel & Hardy - Bonnie & Clyde - Parace & Tamol
 Loir & Cher - Touche & Coulé - Coquillages et Crustacés
 Tristan & Iseult - Jules & Jim - R & B - Echec & Mat
 BED & BREAKFAST - Paul & Virginie - Rox & Rouky
 Fromage & Dessert - Tourne & Manège - *Math & Mathique*
 Romeo & Juliette - Starsky & Hutch - GIN & COLOGIE
 Adam & Eve - Poivre & Sel - Bernard & Bianca - Seine & Marne
 Masque & Tuba - Alter & Go - Ose & Joséphine - Toi & Moi
 Poule & Basquaise - CANAUX & CAYAK - Dome & Nil
 Fermeture & Clair - Casse & Lavoie - Conge & Payé
 CAPE & DÉPÉE - Bouche & Double - ALLO & VERRA
 Fish & Chips - Paroles & Musique - Frise & olardon
 Saone & Loire - *Cesar & Cléopâtre* - Chausse & Dantin
 Axe & Soir - Haut & Bas - Le Blanc - Peace & Love
 Epine & Surseine - Diverse & Varié - Castor & Polux
 Marc & Tigh - Pat & Tic - Romulus & Remus - Al & Retour

À 2,
C'EST
MIEUX !

C'est le moment de vous offrir **2** superbes films réunis dans un coffret unique !

Egalement disponibles : Coffrets Le Roi Arthur / Pirates des Caraïbes - Le Roi Arthur / Pearl Harbor - Le Village / Incassable
 Benjamin Gates / Pirates des Caraïbes - Benjamin Gates / Volte Face - Pirates des Caraïbes / Le Manoir Hanté
 Bruce Tout-Puissant / Starsky & Hutch... et bien d'autres encore !



à 4 et à 5,
c'est encore
mieux !



4 films du nouveau
maître du suspense !

Feu d'artifice
d'action et d'aventures :
Coffret Prestige 6 DVD !



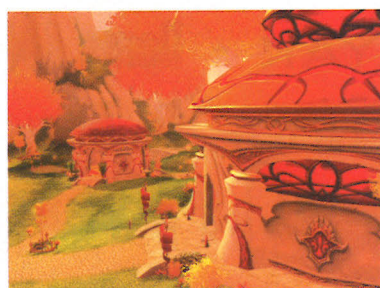
Chris Metzen, dieu vivant.

Rencontre Chris Metzen

Fameuse personnalité que ce Chris Metzen. Vice-président du développement, département création, directeur artistique ? On se perd un peu dans ses titres, mais une chose est sûre : nous avons face à nous Monsieur Storyline, avec des majuscules grandes comme ça. L'histoire de Warcraft, c'est lui. Quand il n'écrit pas ses histoires, il les dessine (voyez

http://www.sonsofthestorm.com/gallery_metzen.html).

Baraqué, assuré, barbe noire, allure mi-pirate mi-lion, l'homme dégage une aura impressionnante. Lorsqu'il prend la parole, on saisit son stylo bien fort et on s'y accroche le cœur battant. L'un de mes confrères est un passionné de lore, ils se mettent tous deux à discuter de détails auxquels je ne pige pas grand-chose. Vous connaissez par cœur l'histoire et la personnalité d'Edwin VanCleaf, vous ? Moi pas, nos deux lurons parviennent pourtant à y passer dix minutes. Je retiens aussi ce moment où mon camarade interroge Chris sur un mystérieux petit bâtiment gardé à Ironforge : le bougre croise les bras, fronce les sourcils, et répond sourdement : « I won't talk about it ». Le confrère insiste, la voix se fait lourde de menace : « I won't talk », puis s'éclaire autour d'un large sourire : « but you know, this story is damn cool ! ». Sadique, va. L'homme ne répond pas vraiment à des questions précises, il soliloque, faisant le lien sans cesse entre les différents épisodes de Warcraft et WoW, nous abreuvant d'anecdotes. On retiendra, concernant l'extension, que pour lui l'histoire de Warcraft se déroule par épisodes et que Burning Crusade constituera le prochain. Les héros d'Azeroth devront sécuriser les Outlands, s'assurer que la Légion Ardente ne pourra



Architecture toute en volutes
et hauteurs pour les elfes de sang.



Silvermoon by night, caressée par la lune...

pas ouvrir de nouveaux portails. Chris insiste sur ce point : chacune des races sera vraiment impliquée dans la lutte qui se profile. Les elfes s'y rendront parce qu'ils veulent tuer Illidan ; les orcs et les humains poursuivront leur ancestrale croisade contre les démons... Selon Chris, ce sera l'occasion inespérée de batailles débridées, brutales, pas seulement contre la Légion, mais aussi en PvP. Il nous glisse avec un sourire lourd de promesses : « Vous savez, les chefs de chaque camp s'efforcent de maintenir une paix relative pour faire front à l'ennemi commun. Mais cette fois, ils ne seront pas là pour surveiller les joueurs. Thrall est loin, coincé à Orgrimmar, c'est le moment de lâcher bride à vos instincts PvP les plus féroces ! ». Il paraît aussi excessivement réjoui par la perspective d'ouvrir les Cavernes du Temps : « Nous avons l'idée en tête depuis le tout début. La possibilité de revivre tout un tas de grands moments historiques... Je peux fournir à WoW des siècles de jeu avec ces seules Cavernes ! ». Il se rembrunit quand l'un des journalistes compare les dérivés marketing de Blizzard à ceux de LucasArt : « Lucas se préoccupe uniquement de ses films, pour le reste il laisse à d'autres le soin de développer l'histoire, il ne relit même pas les romans ! Moi, je suis directement impliqué dans tout le reste : bouquins, mangas... Le « marketing bullshit », non merci. Mon but est de développer l'histoire et l'environnement de jeu, le reste ne m'intéresse pas ! ». On vous croit, monsieur, ne nous regardez pas comme ça, vous nous faites peur... Le confrère insiste toutefois, avec une toute petite voix : « N'est-il pas question de jeux de cartes à collectionner ? ». Chris hausse les épaules et se tourne vers l'attachée de presse : « On a un jeu de cartes à collectionner ? ». Elle lui répond que c'est prévu. « O.K., on aura un jeu de cartes à collectionner alors. Pas mon problème. D'autres questions ? ».

LEGION ARENA

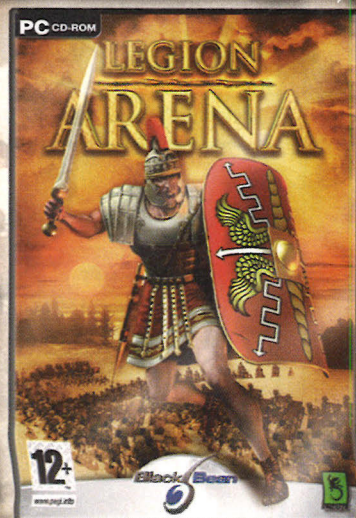
DONNEZ VOS ORDRES
ET DECHENEZ LA FUREUR !



- Vivez une expérience stratégique passionnante au coeur de l'Antiquité !
- Choisissez votre camp entre la puissante armée romaine et les valeureux Gaulois.
- Recrutez et entraînez des dizaines de milliers de combattants avec plus de 100 techniques de combats puis commandez vos troupes dans des batailles mémorables.
- Plus de 100 scénariis jouables et 20 unités de combats différentes : les Légionnaires, les Prétoriens, les Fanatiques...



Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com



INVASION
EN NOVEMBRE
2005

© Publié par Lago Srl. © 2005 - Legion Arena © Slitherine Software 2004-2005. Tous droits réservés. GameSpy et le design sont des marques déposées de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Nobilis et le logo Nobilis sont des marques déposées de Nobilis Group.

Phrase à la con

06/10/2005 - 15h22
Fumble : « C'est bien la première fois que je prends un screenshot avec le nez. »



La période des fêtes de fin d'année est certainement la pire pour les développeurs de jeux vidéo. Finir leurs produits dans les temps pour réussir à les placer sous le sapin relève parfois de la science-fiction. Et du coup, pour nous, c'est épuisant aussi, les jeux attendus jouent à cache-cache avec le sommaire au gré des versions bêta / gold / presque gold-il-reste-des-bugs-mais-c'est-jouable-vous-allez-voir... Résultat : malgré leurs efforts, les petits gars d'Ubi n'ont pas pu nous fournir une version PC de King Kong digne d'un test. Civ IV nous a fait peur tant la première version reçue était pathétique. PES 5 rate peut-être la note maxi à cause d'un mode réseau bien fantomatique, merci aux Japs de Konami qui ont juste oublié d'ouvrir un serveur à temps pour ces gros pénibles de journalistes... Je pourrais continuer comme ça longtemps vu le nombre de tests annulés ou intégrés au planning alors qu'on ne les attendait plus. En revanche, pour certains titres, la situation est tristement limpide depuis des semaines : Quake IV et Call of Duty 2 seront testés tous les deux après leur sortie en magasin, Activision ne pouvant / voulant pas (choisissez votre version) donner à la presse web ou papier de quoi faire son boulot. Seul moyen de voir ces titres en amont : les tester chez l'éditeur lors de voyages organisés. Ce qui est malheureusement loin d'être l'idéal pour tester correctement un jeu. Dans le cas de Quake IV, c'est d'autant plus préoccupant qu'aucun beta test sur le multi n'a eu lieu et qu'aucune démo n'est prévue. Donc un conseil : ne faites pas les fanboys, attendez le test. Il y a malheureusement un gros risque pour que Quake IV soit le maillon faible de la série. Parce que quand un éditeur planque à ce point un titre pareil, c'est rarement bon signe...

Quand Apple tient une conférence, on peut s'attendre à des surprises. Steve Jobs nous ayant habitués aux grosses annonces qui poutrent. Alors, nouveaux Powerbook ? L'iPod Good Taste qui refuse de jouer les titres de la Star Ac ? Ne rêvez pas, c'est moins grandiose. De nouveaux iMac font donc leur apparition. Toujours dotés d'écrans 17 et 20 pouces mais désormais équipés d'une webcam, d'une télécommande et du logiciel Front Row, équivalent maison du Media Center de Microsoft. Dans la foulée, Steve nous annonce aussi ce

Veni, Vidi, Vinci.

Léonard de Vinci était non seulement un grand visionnaire, mais aussi l'inventeur d'un tas de trucs utiles, comme le scaphandre ou le canon à trois bouches (à ne pas confondre avec Angelina Jolie). Tellement de talent qu'il y a de quoi en rester pétrifié d'admiration. Pourtant, depuis l'immense succès rencontré par le « Da Vinci Code » de Dan Brown, je sature. Après le roman décodé, le roman qui décode le roman décodé, le jeu de société idiot, voici venir le jeu vidéo basé sur l'univers de Leonard. Ça s'appellera Da Vinci Experience (comme c'est original) et curieusement, ça n'a rien à voir avec le film. L'ennui c'est qu'on ne sait à peu près rien sur le jeu si ce n'est qu'on y retrouvera une kyrielle d'énigmes mystiques afin de se gratouiller les neurones (enfin, surtout Fumble). La sortie est prévue pour le printemps prochain, soit à la même période que le film tiré du livre de Brown. Opportunisme ? Nan, probablement juste une coïncidence.

DITO

Caféine

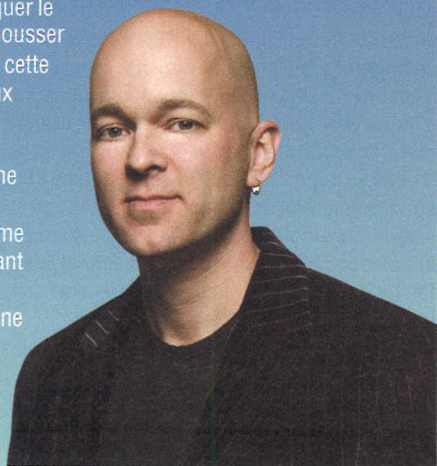


qu'on attendait depuis longtemps : l'iPod Video. Dispo en version 30 ou 60 Go, le baladeur dispose d'un écran de 264 000 couleurs, d'une résolution de 320x240 (mouais, c'est peu) et lit les formats vidéo MPEG4 ou H.264. Avec ça, on pourra se mater des clips téléchargés sur iTunes pour la modique somme de 2,49 euros par titre (contre 1,99 dollars aux États-Unis). Hmmm, voilà qui va permettre aux majors de nous vendre les films promotionnels qu'ils utilisent pour vendre des skeuds. Bon ben finalement, ils sont moins débiles qu'on ne le pensait.

Boîte à images

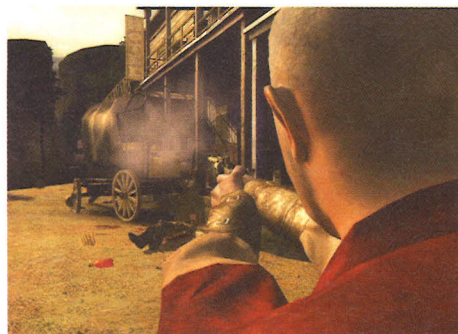
Grande gueule

James Allard est un joyeux plaisantin. Plus connu sous le nom de « J », le monsieur n'est pas n'importe qui : c'est le big boss de la division Xbox de Microsoft. Alors quand il parle, on l'écoute. Et quand il donne des leçons à Nintendo, on l'écoute aussi. Mais plié en huit. C'est que « J » s'est permis de critiquer le futur pad de la Revolution, celui qui va vous faire tremousser votre corps dans tous les sens. Le vilain a insinué que cette méthode de contrôle n'était pas super adaptée aux jeux classiques comme les simus de courses ou de sport. Sur sa lancée, il s'est aussi permis d'affirmer avoir eu l'idée le premier, il y a quelques années. Il l'aurait même proposée en interne sans rencontrer le moindre enthousiasme. Mais bon perdant, il admet tout de même que Nintendo devrait réussir à faire un usage intéressant de sa technologie. Si j'étais Monsieur Nintendo, je me permettrais de répondre que quand on est à la tête d'une boîte qui a perdu 4 milliards de dollars depuis la sortie de sa machine, on évite de la ramener.



A l'ouest

Vu que vous avez été bien sage, le développeur polonais Techland a décidé de vous filer de nouvelles images de son prochain FPS sauce western : Call of Juarez. Anciennement connu sous le nom de Lawman, il était évidemment logique d'opter pour un titre imprononçable. N'empêche, on a quand même envie d'y croire, histoire de trouver enfin un digne successeur au légendaire Outlaws. L'ennui, c'est qu'en regardant le passif de Techland en matière de FPS, on n'y trouve pas spécialement de quoi être rassuré. Quoi « Chrome » ? Allez, arrêtez de déconner cinq minutes. Cela dit, ne perdons pas trop vite espoir : Luc Besson nous a prouvé à plusieurs reprises que même avec un passé bien chargé, on pouvait parfois sortir un bon truc qui poutre. Ah non, mauvais exemple.



Comme un ouraagaaan



Le malheur des uns, le bonheur des autres, vous connaissez la chanson. Mais ça n'en reste pas moins émouvant quand des gens finissent par s'épouser suite à une catastrophe majeure. Howard Chenevert et Julie Morgan ne risquent pas de me contredire. Ces deux habitants de la Nouvelle-Orléans se sont rencontrés après avoir pris la poudre d'escampette devant les ravages de l'ouragan Katrina. À respectivement 52 et 48 ans, ils sont tombés éperdument amoureux l'un de l'autre pendant l'évacuation. Les deux tourtereaux se sont vite retrouvés devant monsieur le maire après qu'Howard ait eu la bonne idée de faire preuve de galanterie en portant les bagages de sa future épouse. Heureusement qu'elle a dit « oui ». Je vous laisse imaginer l'ironie du destin s'il s'était pris un autre gros vent.

270 secondes...



...c'est la durée exacte du plan séquence en vue subjective dans l'adaptation ciné de Doom. Soit 270 fois plus que la durée nécessaire pour percuter que ce film sera certainement une bouse sans nom.

Alors là, je tiens la folle du mois. Sérieusement, vous y croyez si je vous dis qu'une Lilloise a consulté pas moins de 69 médecins en un mois, s'est procurée 15 000 antidépresseurs tout en visitant la bagatelle de 78 pharmacies ? Vous auriez tort de dire non, l'info est tout à fait authentique. Et encore, là je ne vous ai pas dit qu'elle était... aide-soignante. Un comble. Malgré tout, le Procureur de la République a estimé qu'il n'y avait pas infraction, mais lui a tout de même très judicieusement conseillé d'envisager rapidement une petite séance de divan. Ce sont les 117 pys du coin qui vont être ravis.

Ça va pas la tête ?



> GENRE : CASSE-TÊTE
> ÉDITEUR : MICRO APPLICATION
> DÉVELOPPEUR : WICKED STUDIOS/CANADA
> SORTIE PRÉVUE : PREMIER TRIMESTRE 2006

KEEPSAKE

D



Oui c'est tout joli mais l'ombre de Lydia noircit un peu le tableau.

Depuis un petit moment, Micro Application tente de percer dans l'impitoyable monde du jeu. Jusque-là, on ne peut pas dire que ce soit une franche réussite, et ce ne sont pas les joueurs d'Incredible qui me diront le contraire. Malgré tout, l'éditeur français continue d'y croire et nous sort de sa poche ce joli petit Kepsake et son univers empreint de magie. Sur le papier, ça semble bien loufoque avec une héroïne sexy accompagnée d'un dragon débile même pas foutu de voler correctement. Le pauvre a... le vertige. Nos deux amis se retrouvent embringués dans une sombre histoire d'école dont tous les élèves ont mystérieusement disparu. Ah, l'absentéisme, je vous jure, y a vraiment plus de jeunesse et c'était mieux avant. Le jeu semble assez classique dans son déroulement avec des nombreuses énigmes à résoudre, et on nous promet un monde énorme à explorer. Quant au dragon, il sera là pour nous prodiguer de savants conseils, et je l'imagine déjà en train de nous sortir des vannes stupides comme dans le film « Dragonheart ». Visuellement le jeu semble plutôt mignon même s'il ne s'agit que de décors précalculés et qu'au



Il est bizarre en fait, ce dragon.

vu de l'ombre circulaire de Lydia (l'héroïne), on est en droit de se demander si les développeurs ont bien compris qu'on ne jouait plus sur Commodore 64. En tout cas, entre Kepsake, Ankh et Dreamfall, on peut dire que Micro App' se démène pour satisfaire les fanatiques du jeu d'aventure, bien délaissés depuis quelques années. Si avec tout ça ils ne parviennent pas à en sortir un bon, je crois qu'ils peuvent définitivement retourner faire des Points de Croix 3D.

YAVIN



Phrase à la con

22/09/2005 - 17H15

Caféine « Rogue, c'est vraiment de la balle comme classe : tu te stealth et après tu peux aller pisser tranquille. »

Grosse descente

À l'approche de l'hiver, il était logique qu'un développeur se penche sur l'épineux problème du ski et de ses nombreux aficionados. C'est Jowood qui s'y colle en annonçant Ski Racing 2006, suite étonnamment logique de Ski Racing 2005. Prévu pour novembre, le titre proposera notamment les véritables pistes du prochain championnat, les blanches avec des drapeaux. On pourra également incarner les vrais stars de ce sport de glisse, comme le célèbre Hermann Maier. Quel kif ! J'en suis tellement ému que j'allais presque oublier de vous parler du mode multijoueur à 32. Voilà, c'est fait. En attendant de pouvoir faire « woosh woosh » sur les premières bêtes, voici déjà deux screenshots pour patienter.

Se faire attendre...

...c'est faire désirer. C'est en tout cas ce qu'on a dû se dire chez Ubisoft, puisque Ghost Recon Advanced Warfighters vient d'être repoussé à février 2006. Certainement le temps de trouver comment faire tenir tout le titre sur la boîte.

Des vessies & des lanternes

Selon le magazine allemand « Der Spiegel », dix kits de développement Xbox 2... pardon,

Xbox 360 auraient été volés à leur arrivée sur le sol germanique. Les consoles se sont rapidement retrouvées en photo sur Internet, dans des positions scandaleuses. Mais heureusement, trois d'entre elles ont déjà pu être sauvées de leurs ravisseurs. On attend d'une minute à l'autre qu'une demande de rançon soit rendue publique pour les sept autres. Probablement un échange standard contre des kits PS3.



La légende Le prédateur Ou les deux



Effectuez des sauvetages tout en volutiges dans des environnements gigantesques incluant les quartiers du Queens.



Dévastez la ville de New-York avec le maléfique Venom et rencontrez des personnages plus nombreux que jamais.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

OCTOBRE 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS



Spider-Man et tous les personnages associés sont des marques commerciales de Marvel Characters, Inc. et sont utilisés avec son autorisation. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. Jeu © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. "X" et le logo "XBOX" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays et sont utilisés sous licence de Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, LE LOCO NINTENDO GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE ET NINTENDO DS SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE NINTENDO. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

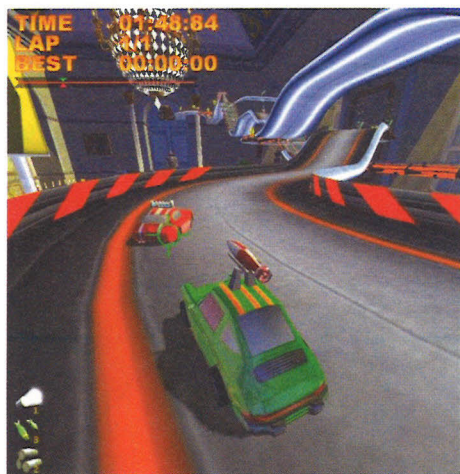
MARVEL

ACTIVISION
activision.com

GENRE : RETOUR EN ENFANCE
ÉDITEUR : MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR : LOAD INC./FRANCE
SORTIE PRÉVUE : 1^{er} TRIMESTRE 2006

MAD TRACKS

O



Hé vieux, regarde, j'ai une surprise pour toi

h des petites voitures ! Bigre, ça me manquait depuis Micro Machines, Re-Volt ou Funtracks. C'est que j'ai toujours aimé faire courir ces ridicules petits engins moi. Les dieux de mon enfance se nommaient d'ailleurs Majorette, Matchbox ou Hot Wheels. Et voilà que Micro Application me propose Mad Tracks, un jeu de course basé sur des bagnoles à friction toutes mignonnes. On roulera sur un tas de circuits tarabiscotés avec la possibilité de prendre part à des mini-jeux rigolos. Mention spéciale au « snooker » parfaitement débile et dans lequel deux joueurs s'affrontent en tentant de coller un maximum de boules dans leurs trous à l'aide de leurs joyeux engins. Oui c'est complètement idiot et ça m'amuse déjà. D'autant qu'on pourra aussi jouer au bowling, au baby-foot ou même aux fléchettes. Manifestement, les développeurs ont picolé plus que de raison avant de coller leurs idées dans le jeu. Pour continuer dans la débilité, ils ont ajouté une nitro un peu originale via le « pull back friction » histoire de relancer l'engin avec bien plus de puissance. Dans le but ultime d'atomiser rapidement tous les adversaires.



Ouais, alors niveau choix des couleurs, on a vu mieux.

On pourra affronter ces derniers soit en écran splitté, soit en réseau et le seul bémol flagrant, c'est que les graphismes semblent dater d'un âge où l'homme cherchait encore un moyen efficace de faire du feu. Pas grave, ça peut quand même être jouissif. Et pour en revenir à ma tendre enfance, je vous ai déjà parlé des maquettes de tanks que je brûlais avec un briquet pour leur donner un aspect plus guerrier ? Ça ne vous intéresse pas ? O.K., tant pis.

YAVIN

Bonnes (à tout faire)

Si je vous dis « Frag Dolls », ça vous évoque quelque chose ? Mais si, allez, faites un effort bon sang. Ces équipes de pro-gameuses chargées d'exciter les ados pré pubères en montrant leurs « skills » dans les gros jeux à la mode. Très en vogue dans plusieurs pays, il fallait bien que le phénomène débarque en France. Du coup, Ubi Soft recherche depuis quelque temps des joueuses qualifiées, motivées et prêtes à ruiner leur vie sur Counter-Strike ou autre Pro Evolution Soccer. L'annonce demande une « excellente présentation » et je me permets de vous l'interpréter à ma manière : il vaut mieux être sacrément bien foutue pour espérer gagner sa vie en jouant les bimbos du jeu vidéo. Vous avez



jusqu'au 20 novembre pour vous inscrire et si par malheur vous n'étiez pas retenue, une seconde chance s'offre à vous. Il suffit de poser sa candidature en écrivant à cette adresse : faskil@ausecours-jesuiscelibataire.com.

Phrase à la con

Faskil : « Vivement qu'on ait un giga de mégas. »

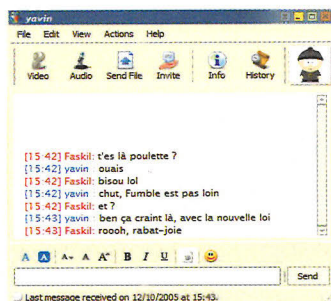
Mais bon sang, pour quoi faire ?

Selon le magazine allemand « Der Spiegel », dix kits de développement Xbox 2... pardon, Xbox 360 auraient été volés à leur arrivée sur le sol germanique. Les consoles se sont rapidement retrouvées en photo sur Internet, dans des positions scandaleuses. Mais heureusement, trois d'entre elles ont déjà pu être sauvées de leurs ravisseurs. On attend d'une minute à l'autre qu'une demande de rançon soit rendue publique pour les sept autres. Probablement un échange standard contre des kits PS3.

Essayez Trillian

Petite secousse dans le monde des messageries instantanées : Yahoo et MSN vont prochainement permettre l'interopérabilité de leurs services, histoire de contrer l'ogre AOL/ICQ, toujours très populaire. Les utilisateurs de Yahoo vont donc bientôt pouvoir profiter des célèbres « winks pouët pouët » de MSN. On est vraiment désolés pour eux.

Parlerc'est tromper !



La justice belge recèle décidément de grands mystères. Désormais, tout citoyen du plat pays qui abusera du « bisou lol » avec des inconnues sur MSN risquera ni plus ni moins qu'un divorce en bonne et due forme. Enfin, si on le prend la main dans le sac. Bah, de toute façon, moi ça ne me concerne pas. Je reste fidèle à mes principes : je sauve mes historiques sur clé USB.

Il n'est pas mort, il bouge encore



On vous en touchait deux mots il y a peu, c'est désormais officiel : Alone in the Dark 5 est bel et bien en développement chez Eden Games. Donc mes sources étaient mauvaises et les développeurs ne passent pas leur vie à draguer leurs charmantes collègues de bureau. D'ailleurs, pour bien nous le prouver, ils nous ont filé quelques zolies images de ce jeu prévu pour 2006, malheureusement sans plus d'info. Et figurez-vous que seule la version Xbox 360 est officiellement annoncée. C'est marrant, mon petit doigt me soutient pourtant qu'une version PC est aussi en chantier. Les nostalgiques regretteront probablement l'ambiance visuelle aux antipodes du thème Lovecraftien du premier volet, mais c'est tout de même bien alléchant. Ça ressemble curieusement à Silent Hill, ce qui n'est pas forcément une mauvaise nouvelle. Enfin, sauf pour les développeurs si Konami se décide à sortir un cinquième opus de sa série culte au même moment.



SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



PC CD-ROM JEUX neufs version française

VOTRE JEU
48H CHRONO

EN ①

04.73.600.018

WWW.CENTURY-SOFT.COM

nouveautés * à paraître

	prix Euros
80 JOURS.....	42.00
AGE OF EMPIRES III.....	52.00
ALEXANDRA Iedermann 6.....	37.00
BLACK & WHITE 2 dvd.....	48.00
BUTZKRIEG 2.....	48.00
BRATZ.....	29.00
CALL OF DUTY 2.....	52.00
CITY OF VILLAINS.....	42.00
CIVILIZATION 4.....	48.00
COLD WAR.....	29.00
CRIME LIFE.....	44.00
DRAGONSHARD.....	47.00
F.E.A.R. dvd.....	48.00
FOOTBALL MANAGER 2006.....	48.00
GT LEGENDS.....	46.00
GUY ROUX foot manager.....	46.00
HARRY POTTER 4 coupe feu.....	48.00
LFP MANAGER 2006.....	48.00
MATRIX PATH OF NEO.....	48.00
NEURO HUNTER.....	29.00
PANZER ELITE ACTION.....	42.00
PRO EVOLUTION SOCCER 5.....	42.00
QUAKE 4 dvd.....	52.00
QUESTION pr 1 champion 06.....	29.00
ROLLERCOASTER 3 scén 2.....	29.00
RUGBY CHALLENGE 2006.....	46.00
SERIOUS SAM 2.....	42.00
SHATTERED UNION.....	42.00
SHREK SUPERSLAM.....	29.00
STARSHIP TROOPERS.....	45.00
THE MOVIES.....	52.00
THE SUFFERING 2.....	43.00
TRAINZ RAILROAD SIMUL 06.....	43.00
UFO AFTERSHOCK.....	37.00
ULTIMATE SPIDERMAN.....	48.00
VIETCONG 2.....	42.00
VIRTUAL SKIPPER 4.....	45.00
X3 REUNION.....	46.00
X MEN LEGENDS 2.....	48.00
ZOO TYCOON 2 scénario.....	29.00

GOTHIC 2 scénario.....	29.00
GTR FIA GT racing game.....	46.00
GUILD WARS online.....	45.00
HALF LIFE ANTHOLOGIE.....	29.00
HALF LIFE 2 dvd online.....	38.00
HELL FORCES.....	37.00
HEROES OF THE PACIFIC dvd.....	45.00
IMPERIAL GLORY dvd.....	45.00
JUICED dvd.....	45.00
JULES VERNE file mystérieuse.....	29.00
KNIGHT of the old republic 2.....	48.00
KULT HERETIC KINGDOM.....	29.00
LEGO STAR WARS.....	29.00
LES 7 SINS peches capitaux.....	36.00
LES ENFANTS DU NIL édité spé.....	29.00
LES EXPERTS 3 MIAMI.....	29.00
LES GRANDES INVASIONS.....	29.00
LES SIMS deluxe edition.....	23.00
LES SIMS 1 INTEGRALE.....	69.00
LES SIMS 2.....	49.00
LES SIMS 2 académie.....	36.00
LES SIMS 2 nuit de folie.....	33.00
MADDEN 2006.....	48.00
MARTIN MYSTERE.....	42.00
MOH BATAILLE du pacific dvd.....	26.00
MEDIEVAL LORDS.....	29.00
MOTO GP URT 3.....	46.00
MTX MOTOTRAX.....	29.00
MYST 5 end of ages dvd.....	45.00
NEVERWINTER NIGHTS+2 scé.....	39.00
NBA LIVE 2006.....	48.00
NHL 2006.....	48.00
NFS UNDERGROUND 2.....	25.00
OBSCURE.....	29.00
PACK BLIZZARD.....	24.00
PAINKILLER BLACK EDITION.....	29.00
PARIAH.....	29.00
PILOT DOWN.....	37.00
PLAYBOY THE MANION.....	20.00
PRO CYCLING MANAGER.....	42.00
PRO EVOLUTION SOCCER 4.....	29.00
PRO RUGBY MANAGER 05.....	42.00
PROJECT FREEDOM.....	37.00
PSI OPS CONSPIRACY dvd.....	29.00
RISE OF THE NATIONS gold.....	25.00
ROLLERCOASTER TYCOON 3.....	29.00
ROME TOTAL WAR.....	29.00
ROME TOTAL WAR scénario.....	33.00
RPM TUNING.....	27.00
SACRED GOLD.....	46.00
SACRED UNDERWORLD.....	29.00
SCAR.....	29.00
SCRABBLE 2005.....	29.00
SCRAPLAND.....	29.00
SEIGNEUR anneau retour roi.....	22.00
SEIGNEUR ann bataille milieu.....	26.00
SETTLERS V gold.....	46.00
SHOPPING CENTER TYCOON.....	29.00
SID MEIER'S PIRATES.....	30.00
SILENT HUNTER 3 rft.....	44.00
SILENT STORM gold.....	46.00
SINGLES 2 TRIPLE TROUBLE.....	29.00
SNIPER ELITE.....	46.00
SPELLFORCE clamant.....	46.00
SPLINTER CELL 3 dvd.....	29.00
STALINGRAD.....	29.00
STARWARS républie comman.....	29.00
STILL LIFE.....	37.00
STRATEGIC COMMAND gold.....	29.00
STRONGHOLD 2.....	29.00
SUDDEN STRIKE resource war.....	20.00
SUDEKI dvd.....	36.00
SUPER POWER 2.....	29.00
SWAT 4.....	45.00
THE BARD 3 TALE dvd.....	42.00
THE DAY AFTER.....	29.00
THE PUNISHER.....	29.00
TIGER WOODS TOUR 06.....	48.00
TITELIF MEGA COMPET.....	29.00
TOTAL OVERDOSE dvd.....	46.00
TRACKMANIA ORIGINAL.....	24.00
URGENCE.....	35.00
VAMPIRES BLOODLINES.....	25.00
VIRTUAL RAILROAD 3.....	29.00
VOYAGE centre de la lune.....	29.00
WARHAMMER down of war.....	29.00
WARHAMMER D.O.W. scén.....	32.00
WORLD OF WARCRAFT online.....	39.00
WORMS 4 MAYHEM.....	29.00
X-PLANES version 8.....	30.00
ZOO TYCOON collection.....	20.00
ZOO TYCOON 2.....	29.00

CD PROMO

NOUVEAUTES*

AGE EMPIRE 2 gold.....	20.00
AIRBORNE ASSAULT.....	16.00
CALL OF DUTY.....	20.00
CALL OF DUTY scén.....	20.00
COLIN mc rae rally 5.....	20.00
FLAT OUT.....	20.00
FLIGHT SIMUL 2002.....	20.00
HALO.....	20.00
PROJECT snowblind.....	16.00
REBEL RAIDERS.....	20.00
SECOND SIGHT.....	16.00
TATTOO LEGENDS.....	20.00
TRAIN SIMULATOR.....	20.00

16 Euros

AFRICA KORPS VS DESERT RAIS	
AGE OF WONDERS 3	
ALEXANDRA ENTHRON 4	
ALEXANDRE LE GRAND	
ARMA WARS	
ARMED & DANGEROUS	
ASTERY & OBELIX XOL	
BATTLEFIELDS 1942	
BATTLEFIELD VETERAN	
BREED	
C&C GENERALS	
CHEVALIERS B&C/CH/ET/NOVICH	
COLIN MC RAE RALLY 4	
COMMANOS + scénario	
COMMANDOS 3	
COLD ZERO	
CONFLICT VIETNAM	
COSMICUS EUROPEAN WAR	
COUNTER STRIKE condition zero	
CULTURES 2	
DARK PROJECT deadly dvd	
DEUS EX invisible war dvd	
DIABLO 2 GOLD	
DIE HARD VARIATION PLAZZA	
DIVINE DIVINITY	
DIVER 3 dvd	
EMPIRE AURE NOUVEAU MONDE	
EMPIRE EARTH GOLD	
ETHERCORDS 2	
EVIL GENIUS	
FALLOUT 2	
FARE WEST	
FIFA 2005	
FIRE DEPARTMENT	
FREEDOM FIGHTERS	
FULL SPECTRUM WARRIOR	
GI COMBAT	
GTA VICE CITY	
GTA 3	
HEAVEN & HELL	
HIDDEN & DANGEROUS 2	
HITMAN 3 CONTRACT	
IN MEMORIAM online	
K-HAWK SURVIVAL INSTINCT	

20 Euros

AMERICAN CONQUEST	
BUTZKRIEG	
CYCLING MANAGER 4	
FALLOUT 2	
HARRY POTTER chambre secret	
HARRY POTTER école secret	
LFP MANAGER 2005	
NBA LIVE 2005	
NHL 2005	
PRO RUGBY MANAGER	
ROCK MANAGER	
SOLDIERS HEROES OF WW 2	
THE WESSEXER	
TIGER WOODS TOUR 2005	
TOCA RACE DRIVER 2	
VIRTUAL SKIPPER 3	
WOLFESEN RETURN TO CASTLE	

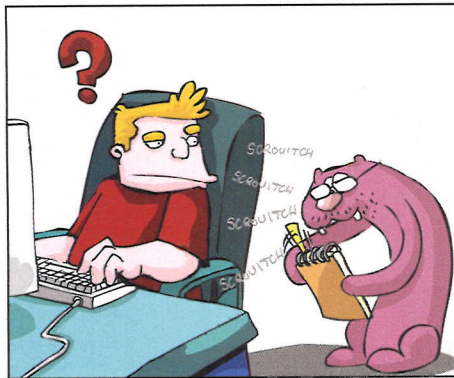
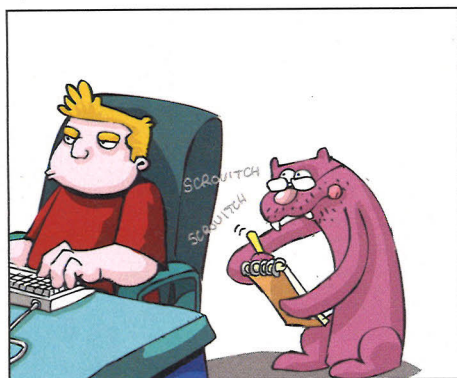
CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

PORT GRATUIT

POUR TOUTE COMMANDE de plus de 60 Euros*

NOM.....	TITRES.....	PRIX.....
PRENOM.....		
ADRESSE.....		
CP.....	TEL.....	Frais de port ☐ COLIS SUIVI 48H* 3 Euros
VILLE.....		☐ commande > 60 Euros GRATUIT
TYPE DE MACHINE.....		Hors CD PROMO & Dom Tom Cee
☐ CHEQUE ☐ MANDAT	Signature:	☐ DOM & TOM / CEE: 10 Euros
☐ CARTE BLEUE	date d'expiration	JO 175
No		TOTAL A PAYER

Gare au gorille



Go to Inbox Home About Us Sign Out

We are in the process of adding a new mail server to our network. You may experience some delays in delivery while we are doing this.

Need a invite? [Click Here](#)

Please sign in to read or send mail.

Enter your email and password:

Email: @30gigs.com

Password:

SIGN IN

Sign up now! It's free! [Click Here!](#)

All Accounts

- 30 GigaByte mailbox
- mail filtering
- address book
- easy search
- convenient interface
- 100% FREE



read about new services

- Safe, private, secure
- Available anywhere
- Anti-Spam policy
- Millions of addresses to choose from

C'est qui qu'a la plus grosse ?

J'ai déjà un mal de chien à piger à quoi peuvent bien servir les 2 Go de mon compte Gmail mais alors là, je suis complètement largué. Voilà que débarque un webmail offrant un espace mail de... 30 Go ! Cool ! Avec ça on va pouvoir s'envoyer des ISO de jeux complets, l'intégrale de Moby en MP3 et une tripotée de Div... Ah, que des trucs légaux, vous dites ? Mince alors. Euh, O.K., on se contentera de gros TXT de 60 000 pages alors.

<http://www.30gigs.com/>



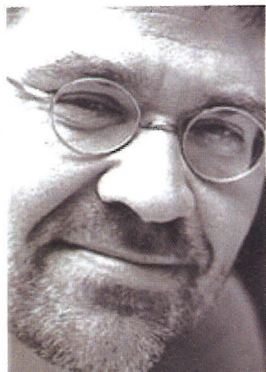
Copyright © 2005 30gigs. All rights reserved. [Copyright Policy](#) | [Terms of Service](#)
 Notice: We collect personal information on this site.
 To learn more about how we use your information, see our [Privacy Policy](#)

C'est au printemps 2006...

...que sortira Titan Quest, le futur RPG de Brian Sullivan, co-créateur d'Age of Empires. Pour fêter ça, il nous invite à venir voir son joli site qui sent bon le propre.

www.titanquestgame.com

Une vie après la mort



Miracle ! Alors que chaque mois on vous balance une news glauque sur la disparition soudaine d'un développeur, en voilà un qui s'est aperçu qu'avoir un pied dans la tombe est une idée complètement absurde. On risque vite d'y mettre le deuxième et puis... couic, on est tout mort. Du coup, Cyan Worlds a vite extrait son petit peton et s'en est retourné gambader joyeusement avec ses autres potes développeurs encore en vie. Bon, tout n'est pas encore très clair et on ne connaît pas les conditions exactes ayant amené Rand Miller à réembaucher quasiment tous les gens qu'il venait de virer, mais ça devrait s'éclaircir dans

les semaines à venir. La vraie information dans toute cette histoire c'est que le développeur américain prévoit de nous pondre dorénavant autre chose que des suites de Myst. Après douze ans, il est peut-être effectivement temps de changer de disque. Et ça devrait permettre à Fumble et sa copine de continuer à se reproduire tranquillement.

Tournée générale

Si vous êtes fervent lecteur de Joy et alcoolique patenté, vous vous souvenez sans doute de ce verre magique qui signalait au barman quand il était temps d'envisager le refill. Visiblement, ça ne devait pas être très efficace puisque deux étudiants allemands ont mis au point un autre système du même genre afin d'optimiser au mieux notre consommation d'alcool. Désormais, c'est le sous-bock qui se chargera de meugler quand il est temps de verser du breuvage au client. Comment ? Tout simplement en jaugeant le poids du récipient. Chez nous, à Joystick, on a également notre technologie propriétaire pour résoudre ce genre de problématique. Atomic est en effet toujours le premier à alpaguer l'aubergiste quand il manque de carburant. Bon, le gadget n'est malheureusement pas gratuit puisqu'il se contente de constater les faits sans mettre la main à la poche pour y remédier. Mais on travaille d'arrache-pied pour déboguer tout ça.

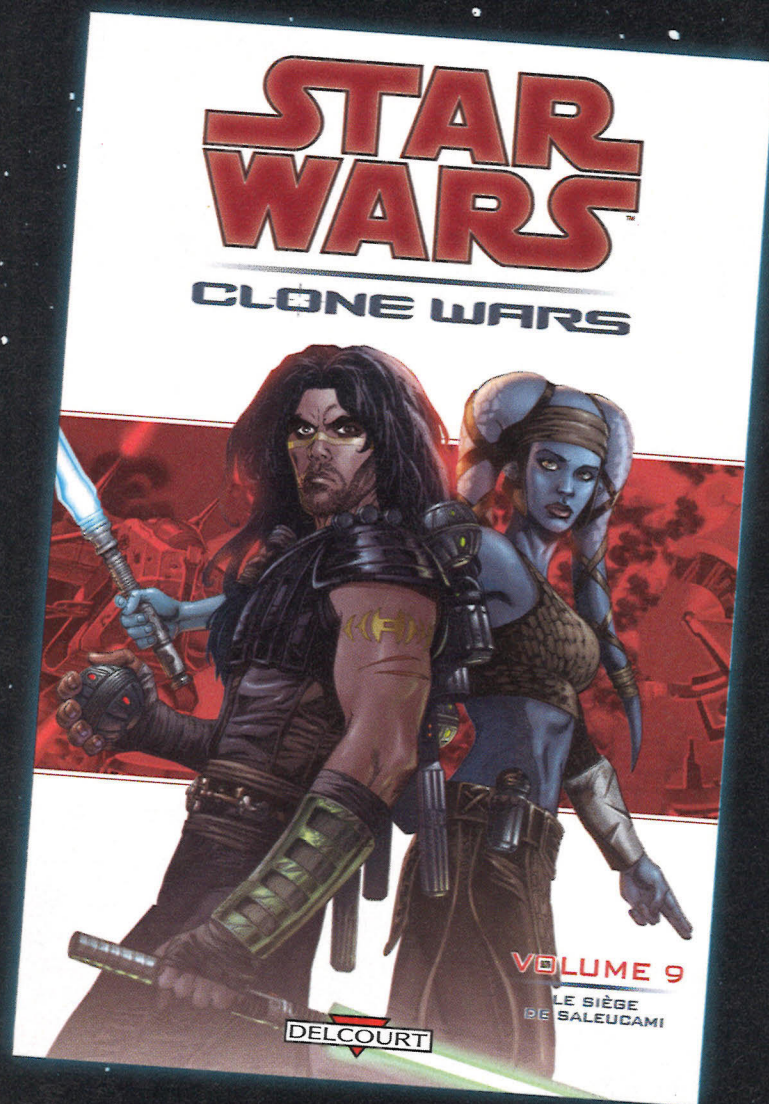


LE DÉNOUEMENT DE LA GUERRE DES CLONES

RÉVÉLÉ EN BANDE DESSINÉE DANS
CLONE WARS



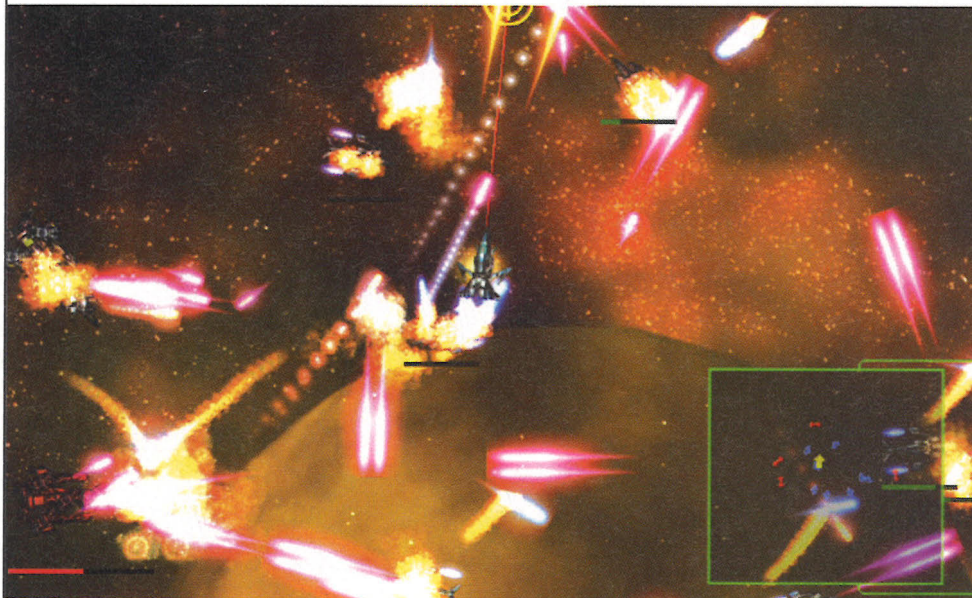
Vivez toutes
les batailles menant
à l'avènement
de Dark Vador !



ULTIME VOLUME : TOME 9
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE EN DÉCEMBRE 2005

DEL COURT

Desperate Space fait furieusement penser à une boîte de nuit. Et que vous aimiez ça ou pas, vous allez vous trémousser dans tous les sens.



ALORS QUE LES GENS NORMAUX ONT UNE VRAIE VIE REMPLIE D'ACTIVITÉS PASSIONNANTES, CERTAINS TARÉS CONTINUENT DE TAPER DES MILLIERS DE LIGNES DE CODE DU FOND DE LEUR CAVE FROIDE ET HUMIDE. RÉSULTAT, ON SE RETROUVE ENCORE AVEC DE BONNES PETITES SURPRISES VENUES DU FIN FOND D'INDÉLAND. PITIÉ, FAITES QUE ÇA CONTINUE.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



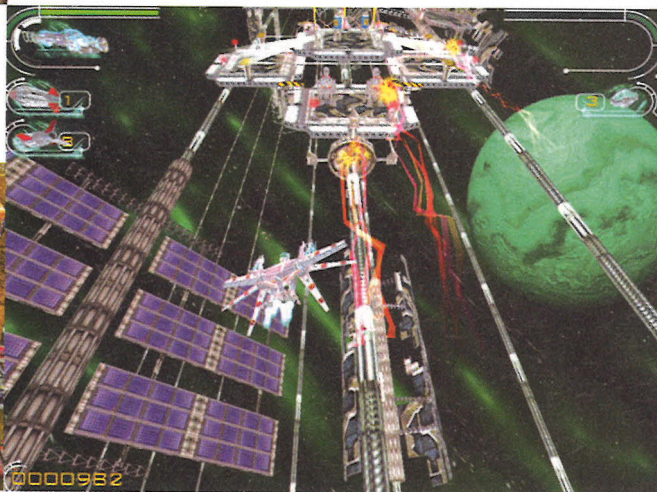
Ok ça a l'air d'être le bordel mais faites comme moi, jouez contre Faskil. On gagne à tous les coups.

Tous ces ennemis, moi ça me fout le cafard.



C

e mois-ci, je vous ai dégotté quatre petits jeux sympathiques : deux STR et deux shoot. Ce n'est certes pas très original, mais ce quatuor a le mérite de nous faire passer quelques moments bien fun. Autre avantage de taille, ces jeux tournent sur des bécanes préhistoriques et devraient ravir ceux qui n'ont pas envie de se ruiner dans une onéreuse mise à jour de leur machine.



TU TIRES...

Desperate Space

(www.jaggedbladesoft.com/desperate/) est un petit jeu de tir tout mignonnet et pas prise de tête pour un sou. On dispose d'un vaisseau confronté à une myriade d'ennemis et un tas d'astéroïdes tournoyants comme des filles bourrées sur une piste de danse. Mais les développeurs ont fait preuve de génie, et il ne sera pas nécessaire d'éviter tout ce beau monde en hurlant au secours à la manière du type qui apprend la grossesse de sa femme. Non, c'est foutrement bien fait, notre vaisseau est équipé d'un canon capable de métamorphoser en particules idiotes toute cette vermine. L'action est frénétique, il y a plein de jolis effets sur les tirs et la difficulté est vraiment bien dosée avec une montée en puissance très progressive. Du tout bon pour passer un joyeux petit moment sans réfléchir. On retrouve un peu la même idée avec

Hyperspace Invaders (www.alawar.com/games/hyperspace-invader/). À la différence qu'ici, le jeu affiche de vrais décors en 3D, et même si les visuels restent bien vieillots, on prend un certain plaisir à voyager dans cet univers un peu loufoque en dégommant tout ce qui bouge. En revanche là, il va falloir s'accrocher un tantinet parce que le niveau de difficulté ne laissera que peu de marge de manœuvre aux débutants.

...OU TU POINTES ?

Réfléchir c'est sympa aussi alors je vous présente Titan Assault (www.goldbolt.com), un petit STR moche comme un pou mais complètement addictif. Ah et puis le scénario est original, des aliens envahissent la Terre et il vous faut sauver le monde ! Hum, ah, euh... ouais bon O.K c'est à peu près aussi original qu'Atomic une pinte à la main ou Maoh léchant son écran devant WoW. La démo jouable permet de s'essayer à dix missions parmi les soixante du jeu complet. Largement de quoi déterminer si ça vaut le coup d'investir pour la version intégrale. Si vous voulez du beaucoup plus joli, il y a également Trash (www.inhumangames.com/), un autre jeu de stratégie super bien foutu. Comme le nom l'indique, pour obtenir du cash et développer sa technologie il faudra faire les... poubelles. Du moins, transformer un tas de déchets en quelque chose d'exploitable. Tiens, c'est marrant ça : je crois que c'est exactement ce qu'a pensé Caféine quand il a recruté toute l'équipe. Le gros avantage de Trash, c'est de permettre des batailles mettant en scène jusqu'à 24 joueurs et de disposer d'un design vraiment tout sympa et original. Une jolie petite surprise à essayer absolument. Ah sinon, j'ai encore plein d'autres jeux dans ma jolie besace mais ça sera pour le mois prochain. Ne discutez pas, c'est comme ça.

YAVIN

Hyperspace Invaders

Le Roi now tsa

Ils ne sont pas gentils chez Vivendi. Alors que les développeurs indépendants de Phoenix Online Studios venaient de mettre la dernière touche à King's Quest IX, suite officieuse de la célèbre saga, l'éditeur leur a gentiment (mais fermement) demandé de laisser tomber l'affaire. Le «fermement» a dû avoir raison de leur enthousiasme puisque le projet est désormais officiellement mort. Alors, soit Vivendi est sur le coup pour relancer la série, soit ils avaient juste trop de temps libre et une grosse envie d'emmerder le monde. Rayez la mention inutile. Indice : c'est la première.

On garde
le contact



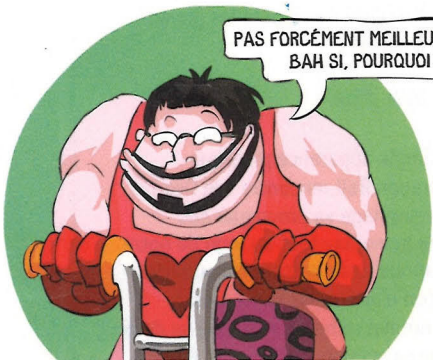
GT Legends à peine dispo dans les bacs, on apprend qu'il y a de l'eau dans le gaz chez Simbin. Ian Bell, l'ancien boss, s'est taillé avec une bonne quarantaine d'employés pour fonder une nouvelle boîte : Blimey! Games. Premier projet de cette nouvelle structure, je vous le donne en mille : GTR 2. Du coup, on se demande ce qu'ils vont bien pouvoir nous pondre chez Simbin. Mais le développeur suédois ne semble pas s'en inquiéter outre mesure et s'est même payé des jolis locaux tout neufs. Pour y faire quoi ? Mystère. Au pire, s'ils se plantent, ils pourront toujours aller postuler chez Blimey! Games.

Ça déraile, là

Une récente étude nous apprend que le simple fait de rouler à vélo risque à terme de favoriser l'impuissance. En effet, une selle inadaptée perturbe la circulation sanguine et provoquerait de graves troubles sexuels. Et pas seulement chez les garçons, les filles pourraient également ruiner leur chance d'orgasmes. Pour éviter le

drame, il suffirait de poser son séant sur une selle plus large en lieu et place de ces immondes trucs qu'on nous propose depuis des lustres. Tant qu'à faire, si c'est vraiment un problème, moi je propose carrément qu'on la retire, cette satanée selle. Mais je crains que la méthode ne soit pas forcément meilleure pour la sexualité du cycliste.

PAS FORCÉMENT MEILLEURE ?
BAH SI, POURQUOI ?



joystick et EA

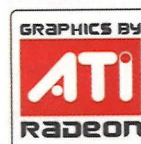
vous proposent de
gagner 20 jeux



et une carte graphique



X800 GTO !



Pour participer adressez vos coordonnées sur papier libre à :
JOYSTICK - Service Jeu - 101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret



est disponible sur PC-DVD le 13 Octobre

1^{er} prix : 1 jeu Black & White² et une carte graphique, 2^e au 20^e prix : 1 jeu Black & White²

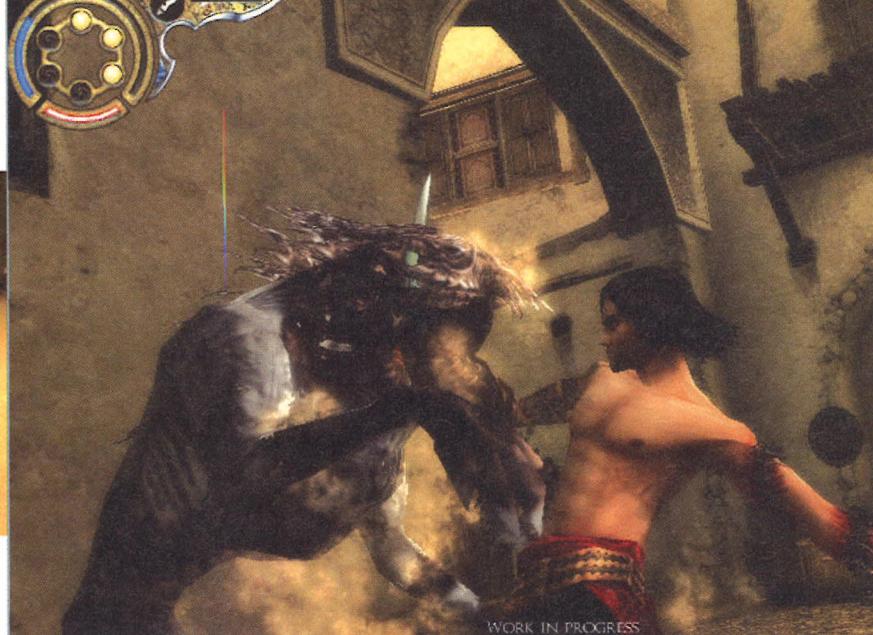
Extrait de règlement de jeu : Future France SAS au capital de 3.995.378 euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant son siège au 101-109 rue Jean Jaurès, 92300 Levallois-Perret, organise un jeu. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de Future France et de leur famille directe (ascendants, descendants, conjoints). Conformément à la loi du 6 Janvier 1978 relative à l'Informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant. Les participants pourront prendre connaissance et en vérifier la modification sur simple demande écrite adressée à Future France, 101-109 rue Jean Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Le présent règlement est déposé chez Maître Gilles Vergnes, huissier de justice à Paris (75 002), 43 rue St Augustin. Le règlement du jeu sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande auprès de JOYSTICK à l'adresse suivante : JOYSTICK Future France, 101-109 rue Jean Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Logiciel © 2001-2005 Lionhead Studios Limited. Tous droits réservés. Lionhead, le logo Lionhead, Black & White et le logo Black & White sont des marques déposées de Lionhead Studios Limited. Tous droits réservés. Electronic Arts, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Édité et distribué par Electronic Arts. Toutes les autres marques commerciales appartenant à leur propriétaire respectif. EA™ est une marque d'Electronic Arts™. RCS LYON B 391 974 748.



Comme tous les retours de vacances, c'est la galère dès qu'on arrive sur le périph'.

Et chtok ! je ne sais pas ce que c'est, mais c'est mort.



PRINCE OF PERSIA 3

LES DEUX ROYAUMES

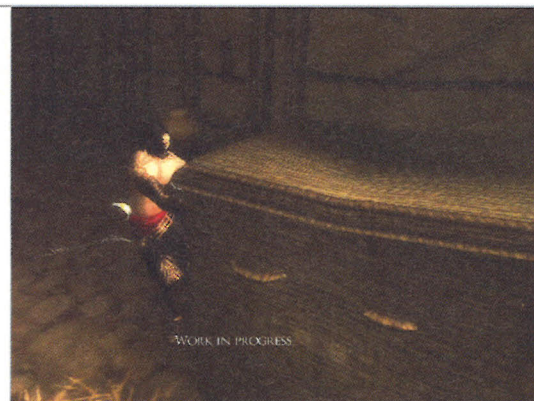
GENRE
Un assassin dans la ville
ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Ubisoft
Montréal/
Canada

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2005

Oyez, oyez, brave gens, le Prince de Perse est de retour ! Et pas seulement sur nos machines, mais aussi dans sa ville natale de Babylone. Ses vacances sur l'île du Temps sont terminées, il revient au bercail avec sa nouvelle copine, l'impératrice Kaileena. Cool, non ? Pas de réponse ... Allô ? Tiens, ils sont tous morts ?! Ben oui, nous, quand on débarque après deux semaines à la plage, on trouve des factures ou des dégâts des eaux ; alors que le Prince, lui, se mange la guerre et la destruction. C'est pas de bol, surtout que tout le monde s'accorde à le rendre responsable de cette fâcheuse situation, et qu'en outre, un étrange gros méchant lui pique sa gonze sous ses yeux. Pardon, petite erreur de ma part : il ne la séduit pas, elle se tue. Effectivement, c'est différent. Bref, le Prince est bien parti pour

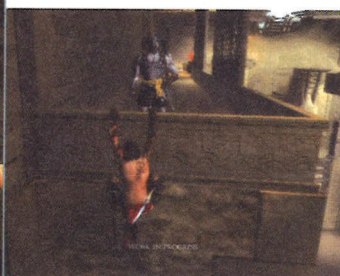
Des puzzles avec des caisses, d'accord, mais pas trop s'il vous plaît.



parcourir les ruelles, les toits et les façades de Babilim, la Porte de Dieu, afin de trouver un moyen de sauver sa peau et sa réputation. Et peut-être même sa libido, puisqu'on assiste au retour d'une Prince Girl, Farah, sa partenaire des Sables du Temps. La surprise, c'est qu'à force de trancher des têtes et de sniffer du sable, monsieur de Perse sombre de plus en plus dans la schizophrénie, au point d'entendre une voix désincarnée, et de converser avec elle. Bel exemple pour la jeunesse ! Et imaginez que de temps en temps, il se transforme pour devenir le propriétaire de cette voix - le Dark Prince. Dites-donc, quand notre héros pète les plombs, il ne le fait pas à moitié !

Deux pour le prix d'un

Au-delà de sa simple apparence physique légèrement « Dragon Ball rencontre Evil Dead », ce deuxième personnage va provoquer des changements de gameplay tout au long de notre nouvelle dose annuelle de baston, d'acrobaties et de furtivité (on n'arrête pas le progrès). Ainsi le Prince normal se bat-il avec une ou deux armes, alors que sa version sombre possède en



permanence une épée et une sorte de chaîne composée de nombreuses petites lames. Il s'en sert pour frapper ses adversaires, les attraper, les étrangler, mais aussi comme fouet à la Indiana Jones pour des cascades toujours plus tordues. De même, si l'un sirote de la flotte pour remonter sa vie comme d'habitude, l'autre doit récupérer du sable pour se soigner. Autre problématique : sous sa forme maléfique, le Prince perd de l'énergie en permanence, ce qui procure un sentiment d'urgence bien palpable (à l'image des séquences de poursuite avec le Dhata... le Dakta... Comme dans PoP 2, quoi.) Enfin, les deux personnages ont une manière bien à eux d'aborder le problème du « speed kill ». Mais expliquons d'abord de quoi il s'agit.

Sam Fisher of Persia

Le speed kill (qu'on pourrait traduire bêtement par « assassinat ») est la récompense des joueurs patients et furtifs qui n'aiment pas trop les combats sautillants made in Prince of Persia. Tout est basé sur le level design et la position des ennemis. Avec un seul adversaire, rien de plus facile : on repère le meilleur chemin pour arriver dans son dos, on se déplace lentement et dès que l'interface nous l'indique, on appuie sur un bouton pour déclencher une mort certaine. Ou presque, car encore faut-il effectuer la manœuvre correctement. Dans son état « gentil vaurien », le Prince utilise son épée pour porter plusieurs coups chorégraphiés (un, deux, trois, voire même beaucoup plus pour le plaisir du show) et le joueur doit juste attaquer pile-poil au bon moment afin de les enchaîner avec fluidité. Sinon le speed kill échoue et l'action retombe dans du combat de base. Côté Mister Dark, c'est beaucoup moins subtil pour ce que j'en ai vu : une fois l'animation engagée, à vous de marteler le bon bouton jusqu'à ce que ça pète (la colonne vertébrale du type, pas le Joypad...). Mais là où l'assassinat devient un art, c'est quand on repère trois ou quatre gardes en faction. Comment les buter tranquillement un par un ? Est-ce possible ? Je pense que oui. Il me semble que toutes les rencontres du jeu sont particulièrement étudiées pour que vous puissiez vous faufiler d'une manière ou d'une autre derrière chacune de vos cibles. Tout dépendra alors de votre patience, d'un bon timing, d'une parfaite connaissance du terrain et de l'observation des patrouilles.



Work très in progress

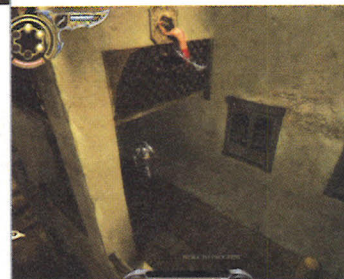
Le speed kill apparaît donc comme un complément au gameplay acrobatique et aux puzzles, afin d'éviter les combats purs et durs. Un technique efficace, mais difficile à mettre en œuvre. À la moindre erreur commence le « free form fighting » habituel et certains d'entre vous préféreront peut-être jouer ainsi. Attention : les méchants m'ont paru bien plus coriaces que ceux rencontrés dans les épisodes 1 et 2. Difficile d'en être certain néanmoins, car la version preview fournie par Ubisoft s'est montrée terriblement loin de la finalisation, et l'équilibrage sera probablement différent à la sortie du jeu. C'est aussi pourquoi je vous recommande de ne formuler aucun jugement définitif sur la qualité de la réalisation à la vue des screenshots. Évidemment, on sait que le moteur graphique reste le même que pour les précédents PoP, et que pour L'Âme du guerrier, il se révélait déjà vieillissant. Mais tout de même, sans être au niveau des jeux actuels, PoP 3 devrait être plus beau que ce que cette bêta nous affiche. J'espère. Une seule chose est sûre : ça doit cravacher dur à Montréal pour une sortie à Noël. Je pense que les développeurs ont d'ores et déjà oublié le sens du mot « sommeil ». Allez, courage les gars, c'est bientôt fini !

Fumble



Toutes les attaques rythmées (ou celles scriptées) sont repérables par diverses manifestations : un effet sonore spécial, un passage au noir et blanc, et votre lame qui s'illumine.

Apparemment, aucun élément du scénario ne justifie vos différentes crises de Prince Noir. Ça va, ça vient...



Un petit mouvement sympa : la glissade le long de deux murs proches. Toujours aussi balèze, ce Prince.



On a tous vu sur le net ces vidéos de l'armée américaine où la technologie d'espionnage nocturne yankee permet de repérer des petits terroristes irakiens de super loin avant de les transformer en viande hachée. Cool, ça c'est du jeu vidéo, trop fun ! Eh bien, c'est un peu cette ambiance que l'on retrouve dans Special Forces, l'extension Battlefield 2 pleine de cartes, de factions et de véhicules supplémentaires. Bon, c'est pas aussi bourrin qu'un pilonnage de quatre pauvres types via un drone de surveillance : on tape plutôt dans les gadgets d'infiltration genre grappin et arbalète à corde pour glisser de toit en toit. Si le premier reste à peu près crédible, le second permet des



C'est aussi pourquoi SF vous dirige dès le premier lancement vers un mod qui permet de jouer de nuit toutes les anciennes cartes. Merci, la communauté !

Artillerie furtive ?

Cette preview comportait trois nouvelles maps, mais une seule a bien voulu fonctionner correctement. BF2 SF vous propose de jouer les Russes de la Spetsnaz face aux rebelles (pas

Ah mais non, je ne descends pas là, moi ! C'est trop raide, j'ai peur !



GENRE
FPS Ninja
ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
DICE
Canada/Canada
SORTIE PRÉVUE
17 novembre
2005

BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

déplacements à des angles un peu abusés à mon goût. Ça sent l'implémentation vite torchée. Néanmoins, on se prend à étudier les bâtiments d'un tout autre œil avec ce matériel en main, puisque leurs toits deviennent accessibles sans les échelles disposées là par les level designers. En revanche, je ne donne pas cher de votre peau si l'ennemi vous repère en tyrolienne à 30 m du sol.

tchétchènes, non. Juste rebelles) et l'on peut aussi dégommer les braves gars du SAS anglais. Tout ce nouveau petit monde possède leurs propres armes, à peu de choses près, mais je ne suis pas encore allé comparer l'efficacité de chaque. On trouve au menu quelques jolis bonus : la classe Assaut gagne des Flashbangs plus efficaces que ses pauvres fumigènes habituels, pourtant bien boostés eux aussi puisqu'ils se transforment en lacrymo et provoque à présent un gros nuage irritant. Les victimes sont prises d'une quinte de toux à faire pâlir Marguerite Gautier. Utile avant de lancer une attaque, surtout que cette munition est maintenant propulsée par un lance-grenades. Et qui hérite de ce joujou ? La classe Support, qui sera peut-être un peu moins inutile, du coup. Côté véhicule, on note le buggy (ATV), désarmé mais très, très rapide. Un bonheur pour les fous du volant qui aiment foncer à travers les camps ennemis en espérant écraser un max de monde au passage. Le pick-up est sympa aussi ; identique en configuration à la jeep, il semble offrir une meilleure protection aux balles. Une extension qui pourrait donc redonner son importance à l'infanterie de BF2 (c'est le but), mais vaut-elle vraiment 37 euros ? Reste à effectuer un vrai test de terrain.

Fumble

Bon les gars, une petite belote en attendant qu'une roquette nous transforme en purée ?



Les rebelles ont des RPG. Ça pourrait valoir le coup d'acheter Special Forces rien que pour ça.





La 1^{ère} chaîne de TV interactive sur Internet



M.M.O.R.P.G



Télévision



Jeux Vidéo



Musique



Chat

Lancement le 15 novembre 2005

WWW.WP-TV.FR

site made by
yamago

macromedia

KAZE
www.kaze.fr

Akamai
The Trusted Choice
For Online Business™

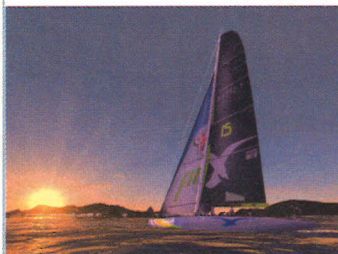
beez
Entertainment

Le visuel de Zelda est la propriété exclusive de © Nintendo. Le visuel de Naruto est la propriété exclusive de © TV Tokyo. Le visuel de Bleach est la propriété exclusive de © TV Tokyo. Le visuel de Final Fantasy XII est la propriété exclusive de © Square-Enix. Le logo Kaze est la propriété exclusive de © Kaze. Le logo Beez est la propriété exclusive de © Beez. Le logo Macromedia est la propriété exclusive de © Macromedia. Le logo Akamai est la propriété exclusive de © Akamai. Tous les logos Watch & Play TV sont la propriété exclusive de © Watch & Play TV.

GENRE
Vague suite
ÉDITEUR
Focus Home
Interactive

Tiens, c'est amusant ça, je lance cette preview de Virtual Skipper 4 et j'ai la curieuse impression de faire un bond trois ans en arrière à l'époque où je testais le deuxième épisode. Bon O.K., techniquement ça a bien évolué surtout au niveau du rendu de l'eau, ça tabasse la rétine et on en redemande. Et heureusement finalement, parce que dans le jeu, forcément, on ne voit pratiquement que ça. Tenez, pour vous donner une idée, on trouve plus d'eau

Une chose est sûre, ça va être terriblement immersif.



VIRTUAL SKIPPER 4

dans Virtual Skipper que de bière dans l'estomac d'Atomic au réveillon du nouvel An. C'est vous dire s'il y en a beaucoup ! Cela dit, le ciel n'est pas en reste avec des jolis nuages volumétriques (qui ne servent absolument à rien dans un jeu où l'on passe le plus clair de son temps les yeux rivés sur un voilier et une grosse étendue de flotte, mais O.K., pourquoi pas ?). Alors bien sûr il y a aussi des nouveautés, comme la possibilité d'importer ses modèles 3D de bateaux ou bien la navigation sur des mers encore plus démontées que par le passé. On dispose même d'un outil pour créer ses propres régates et



Dites les gars, qu'est-ce que vous foutez sur MON bateau ?!

tout et tout. Mais plus j'y réfléchis et plus je me demande si Nadeo ne nous la joue pas un peu Electronic Arts avec cette série. Oui, je sais, ça fait mal, mais on a moins l'impression d'une vraie suite que d'une bonne grosse mise à jour. Remarquez, ça ne devrait pas trop déranger les passionnés. Ceux-là trouveront un tas de nouveaux lieux sur lesquels naviguer et un mode multijoueur histoire de se faire une tripotée de courses tactiques entre potes. Reste que, et c'est un peu paradoxal, les joueurs normaux risquent une fois de plus de mettre les voiles.

Yavin

Une minute, là. J'ai déjà testé ce jeu moi ! On essaye de m'arnaquer, j'ai l'impression... Ah non attendez, il s'agit cette fois de Sea Life Park Empire et non pas de Zoo empire (Joystick n°163, 4/10).



Si seulement il ne fallait pas gérer ces foutus visiteurs, je pourrais m'occuper des dauphins toute la journée...

Hummm tout ce que j'aime.

bref soixante bestioles aquatiques, en plus des animaux terrestres habituels. Voilà. Je vois bien quelques différences dans l'interface, quelques options ou bâtiments supplémentaires. On peut notamment creuser plus profondément avec l'outil de façonnage du terrain et remplir les fosses d'eau selon les besoins de chaque pensionnaire. Le problème, c'est que le moteur graphique n'a absolument pas changé, c'est même encore plus psychédélique en ce qui concerne les couleurs criardes. Sinon, ça me semble toujours aussi bourré d'animations qu'avant, mais bon, les animaux qui se déplacent uniquement à angle droit, ça ne me botte pas des masses. Il reste à constater le niveau de l'I.A., le gros point faible de Zoo Empire qui envoyait les nettoyeurs balayer un carré d'herbe complètement vide alors qu'une troupe

GENRE
Gestion en apnée
ÉDITEUR
Nobilis



SEA LIFE PARK EMPIRE

Ça change tout ! Quoique non... Question changements, c'est pas vraiment ça on dirait. Sea Life, c'est un zoo avec des dauphins, des requins, des poulpes, des baleines ;



de visiteurs débiles balançait ses papiers gras à l'autre bout du terrain. État des lieux dans le test à venir.

Fumble

OPTEZ POUR LE FAIBLE DÉBIT SUR VOTRE COMPTE EN BANQUE.

ADSL jusqu'à 16 méga⁽¹⁾	ADSL jusqu'à 16 méga + téléphone illimité⁽¹⁾ local et national
7,50 €	17,50 €
Prix TTC/mois les 3 premiers mois puis 14,85 €/mois les 9 mois suivants.	Prix TTC/mois les 3 premiers mois puis 24,85 €/mois les 9 mois suivants.
Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées	

- L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2
- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités • Pas de frais de mise en service
- Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

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

TELE2.INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004). Tarifs au 01/09/05.

(1) Offre valable pour toute inscription avant le 31/12/05. Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarifs mensuels TTC applicables la première année (au-delà 19,85 €/mois pour l'ADSL jusqu'à 20 méga et 29,85 €/mois pour l'ADSL jusqu'à 20 méga + téléphone illimité), sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection, tarif majoré de 5,10 € TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation (96 € TTC, diminué de 3 € pour chaque mois calendaire entier écoulé entre les dates d'activation et de résiliation) et, le cas échéant, hors location du modem (2,5 € TTC/mois). Débits IP maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 16 Mb/s à 512 kb/s en voie descendante et de 640 kb/s à 128 kb/s en voie ascendante. Pour le téléphone illimité : offre réservée aux particuliers pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France métropolitaine, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Services disponibles séparément : pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 805 04 11 52 (appel gratuit) ou sur tele2.fr.



Ils sont bizarres, chez Activision. Ils passent à la rédac avec un gros PC pour qu'on puisse jouer au dernier jeu de Lionhead, mais interdiction de prendre des screenshots, il faut utiliser les leurs. D'accord. Cet article est donc illustré avec des images faites par l'éditeur et qui sont exactement comme celles que j'aurais pu prendre moi-même... Enfin bon, ce sont eux qui se cassent le crâne, hein. Ce n'est pas comme s'ils allaient photoshoper un Tycoon, non ? Bref, dans The Movies, vous ne dirigez ni un zoo, ni un parc d'attractions, mais un mélange des deux : un studio de production. À votre



Les bâtiments s'effacent pour révéler des options claires et stylisées.



Un jeu avec des Ninjas ne peut pas être foncièrement mauvais.

disposition : bâtiments administratifs, multiples décors de film, bureaux de casting, décorations diverses pour faire rêver le péquenot de base et n'importe quoi qui peut amuser vos stars. Celles-ci (acteurs et réalisateurs indifféremment) devront être bichonnées pour qu'elles daignent produire un bon gros blockbuster hollywoodien. Il faudra gérer leur contentement, mais aussi leur travail (répétitions), leurs relations, leur couverture médiatique, etc. Parmi les nombreuses statistiques qui régissent le monde

des vedettes, on en remarquera deux importantes : le stress et l'alcool. On reconnaît bien là l'humour sarcastique de Lionhead.

Molyneux présente...

Très joli et agréable à jouer pour les quelques heures que j'ai pu passer dessus, il reste encore à définir la difficulté du jeu et son intérêt sur la longueur (une grosse partie se joue des années 20 à nos jours). L'autre facette de The Movies nous permet de « réaliser » nos propres



THE MOVIES

films. En pratique, on aligne des scènes prédéterminées en modifiant quelques paramètres : décors, lumière, personnages principaux/secondaires... Ce rire sera machiavélique, joyeux ou surpris ? À vous de choisir. Le fait qu'on puisse enregistrer ses dialogues et les coller aux personnages ouvre pas mal d'horizons sur les scénarios possibles. Malheureusement, les scènes proposées sont en nombre assez limité, et on ne peut pas en créer de toutes pièces, en définissant soi-même le placement et les mouvements de chaque acteur ! Évidemment, cela provoquerait un surcroît de boulot énorme, mais ça me semble le seul moyen de faire un court métrage original et cohérent. Peut-être pour une extension ? En attendant, je vais bien m'essayer à quelques petites mises en scène. Je suis sûr qu'avec ce que propose déjà The Movies, il y a moyen de monter un ou deux sketches bien débiles pour le test. Entre la gestion du studio et cet outil sympathique, je me vois difficilement être déçu par cette production Molyneux.

Fumble

Tout pour faire du western, de la comédie, de la SF, de la romance ou encore de l'horreur... Et pourquoi pas un mélange des genres ?



GENRE
Exception
culturelle Tycoon
ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Lionhead
Studios/
Royaume-Uni
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2005

SILENCE ET PERFORMANCES ENFIN RÉCONCILIÉS !

“Refroidissement silencieux” peut désormais rimer avec “efficace” grâce à la dernière solution thermique ASUS pour cartes graphiques. Le “Silent Cool” est un système de refroidissement passif, sans ventilateur, et donc sans bruit, idéal pour les amateurs de silence refusant de tirer un trait sur les performances.

Le ventilateur est de loin la solution de refroidissement la plus répandue sur les cartes graphiques. Bien que très efficace, cette méthode souffre d'un gros handicap: le bruit induit par la vitesse de rotation du ventilateur. De nos jours, la chasse au bruit est de mise: il n'est rien de plus horripilant que de subir le bruit de sa ventilation lorsqu'on regarde un bon film.

A cela s'ajoute le fait que les applications gourmandes en ressources tendent à solliciter la carte graphique... et par voie de conséquence son ventilateur qui est condamné à tourner aussi vite que possible pour évacuer la chaleur dégagée par la carte.

PLUS GRANDE SURFACE D'ÉCHANGE

Et lorsque le ventilateur s'encrasse, lorsqu'il tombe en panne, c'est la carte graphique qui rend l'âme.

Le “Silent Cool” repose sur un énorme dissipateur thermique. Pourquoi aussi gros ? Tout simplement pour

accroître au maximum la surface d'échange thermique et ainsi extraire au mieux la chaleur du processeur graphique. Le système de *heat-pipe* caché et les ailettes sont faits de cuivre (un métal réputé pour son excellente faculté à conduire la chaleur). Le “Silent Cool” est assez proche de ce qui se fait dans l'univers du refroidissement de CPU. Dans le meilleur des cas, il permet une réduction de température allant jusqu'à 40°C par rapport à d'autres solutions passives.

AILETTES EN CUIVRE ET ORIENTABLES

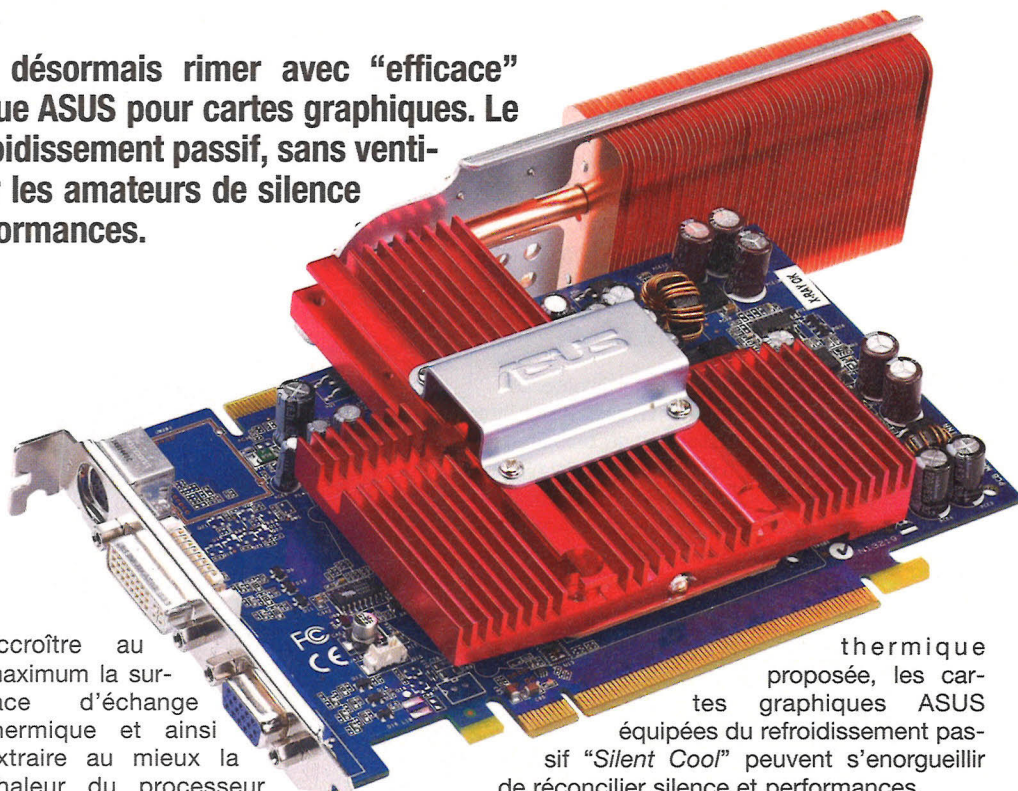
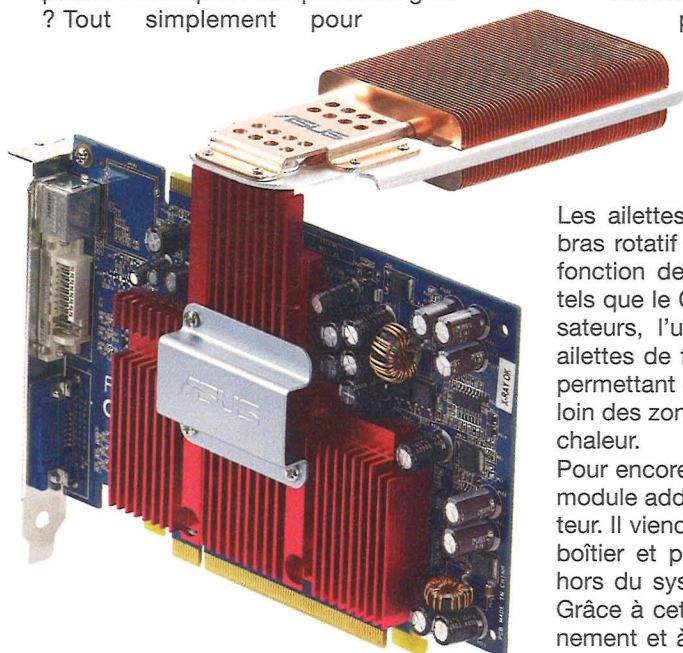
Les ailettes de cuivre sont placées sur un bras rotatif qui peut être retourné à 90°. En fonction de l'emplacement de composants tels que le CPU, les mofsets ou les condensateurs, l'utilisateur pourra positionner les ailettes de façon idéale: près d'un flux d'air permettant d'extraire l'air chaud du boîtier et loin des zones ou composants sensibles à la chaleur.

Pour encore optimiser le refroidissement, un module additionnel peut être fixé au dissipateur. Il viendra se positionner à l'extérieur du boîtier et permettre de conduire la chaleur hors du système encore plus efficacement. Grâce à cet ingénieux système de positionnement et à l'importante surface d'échange

thermique proposée, les cartes graphiques ASUS équipées du refroidissement passif “Silent Cool” peuvent s'enorgueillir de réconcilier silence et performances.

UN MEILLEUR REFROIDISSEMENT POUR PLUS DE PERFORMANCES !!!

Grâce à leur qualité générale et à celle de leur système de refroidissement passif en particulier, l'ASUS EN6600GT Silencer peut atteindre un score de 3 514 points à 3D Mark 2005. Comparée à d'autres solutions passives du marché basées sur le GPU GeForce 6600GT de nVidia, la solution ASUS se démarque par son excellent rapport performance-silence.



Quand UFO Aftershock commence, la Terre n'est qu'un vaste désert où survivent quelques villageois isolés. Désorganisés, traqués par des créatures horribles, ces rares rescapés de la civilisation humaine semblent promis à une extinction rapide. À la tête d'un petit groupe de prisonniers échappés d'un zoo alien, et munis de quelques bribes de technologie extraterrestre, votre tâche va consister à unifier la résistance contre ces monstres venus d'ailleurs ; découvrir leurs motifs, leurs modes d'action, et enfin (peut-être, un jour) botter le cul de ces Petits Gris. Comme dans le précédent jeu UFO, ou dans la célèbre série X-COM dont il s'inspire, le jeu comportera une phase stratégique durant laquelle vous établirez des bases un peu partout sur la planète.

GENRE

Stratégie en temps
saccadé

ÉDITEUR

Cenega
Publishing

DÉVELOPPEUR

Altar Interactive/
République
Tchèque

SORTIE PRÉVUE

Novembre 2005



Contrairement à UFO Aftermath, dans Aftershock on pourra explorer les bâtiments.

UFO AFTERSHOCK

Celles-ci vous permettront de monter des opérations militaires, mais aussi d'implanter des usines d'armements et des laboratoires de recherche. Un peu de diplomatie avec les populations autochtones permettra de les recruter et d'exploiter leurs ressources, ou servira simplement à recueillir des informations. De plus, une petite dimension RPG encadrera les capacités de vos soldats avec de nombreuses



Cette superbe bouboûie à droite, c'est votre vaisseau de l'espace. Quelle classe !



statistiques (esquive, snipe, camouflage, pouvoirs psy, etc.) améliorables par l'expérience ainsi que par l'entraînement, que vous sélectionnerez pour chacun. Faire fonctionner sa cervelle se révélera indispensable : vous confierez de préférence le lance-roquettes à un cyborg haltérophile plutôt qu'à un gringalet myope. De même, il vaudrait peut-être mieux éviter de filer les grenades au phosphore à un sujet très vulnérable au « Contrôle Mental »...

Tue. Les. Tous ! Tue. Les. Tous !

Une fois votre fine équipe de cinq chasseurs d'aliens assemblée avec vos maigres ressources, vous devez explorer un terrain entièrement en 3D pour débusquer la menace X-Files dans des missions d'extermination, de capture de spécimen ou encore de protection d'indigènes amicaux. Après avoir sélectionné votre zone d'atterrissage sur le site choisi, et tranquillement en mode pause, vous planifiez un itinéraire et une position pour chaque soldat (debout, courbé, à plat ventre). Le jeu passe ensuite au temps réel, durant lequel vos troupes s'efforcent d'obéir à vos ordres. Et chaque fois qu'un trouffion a terminé une action, le jeu repasse automatiquement en pause pour que vous puissiez lui ordonner la suite. Avec les cinq... qui bougent... en même temps... et qu'il faut... coordonner... vous imaginez bien... que l'on s'arrête... souvent. Si Roger voit quelque chose d'inhabituel, pause. S'il se fait attaquer, pause. S'il a envie de pisser, pause. Roh mais dites, c'est qu'ils seraient presque reloués à force, ces merces ! Néanmoins, la principale inquiétude concerne le moteur 3D de notre version bêta qui s'est montré extrêmement lent et saccadé, gênant considérablement la manipulation des commandes les plus élémentaires ! Un grave problème qui devra être corrigé pour que le potentiel captivant de UFO Aftershock se réalise.

A t o m i c



Les régions contrôlées vous apportent les ressources nécessaires à la construction de vos bases.

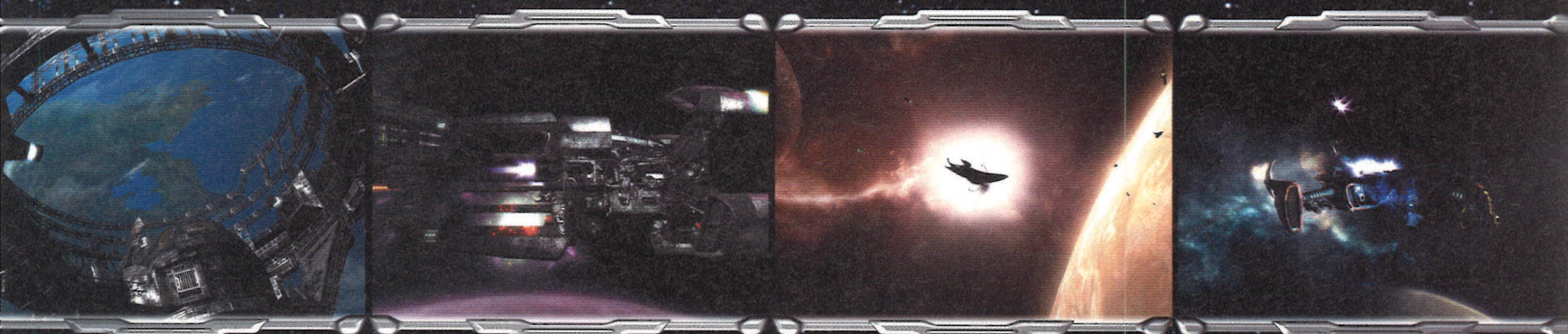
TRADE FIGHT BUILD THINK*



« Splendide et tout simplement
indispensable à tous les amateurs de
simulation / gestion spatiale ! »

clubic

*Gérer, Combattre, Bâtir, Réfléchir



PC
DVD
ROM



DEEP SILVER

www.x3reunion.com

CCSOFT

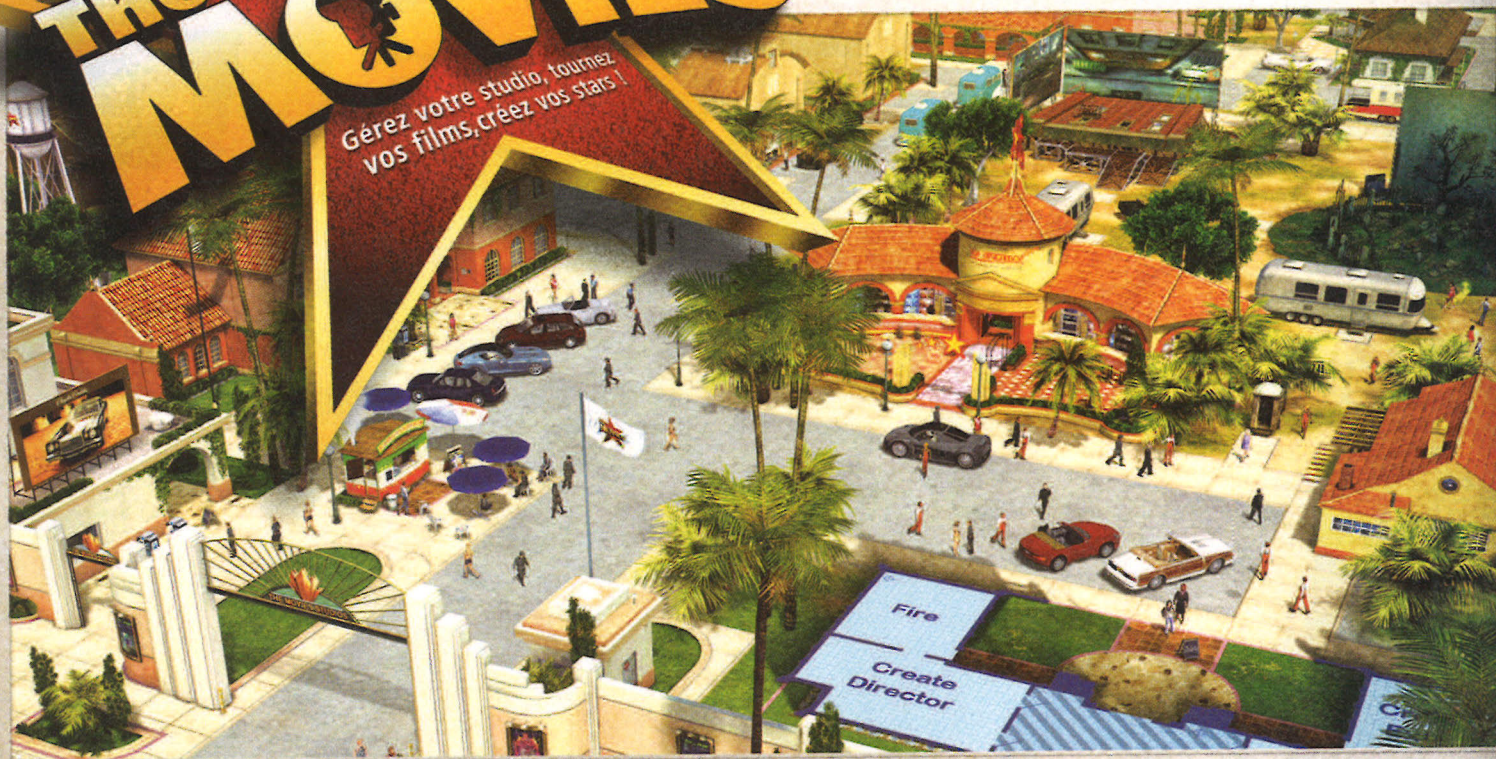
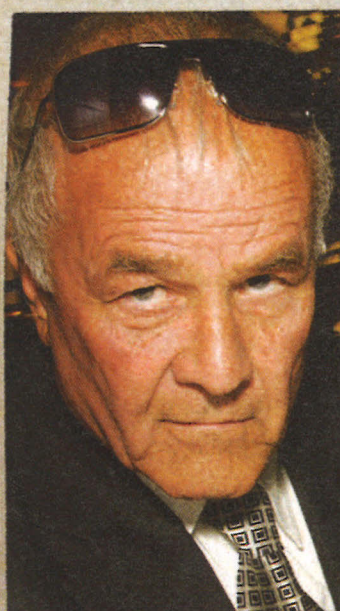


© 2005 Deep Silver, et Koch Media. Tous droits réservés. X3 REUNION et tous logos et designs de X3 REUNION associés sont des marques commerciales déposées de Deep Silver, et Koch Media. Deep Silver, le logo Deep Silver et tous les logos et graphismes Deep Silver associés sont des marques commerciales ou déposées de Koch Media. Tous les autres noms d'entreprises ou de produits sont des marques commerciales et/ou déposées de leurs détenteurs respectifs.

The MOVIES

Gérez votre studio, tournez vos films, créez vos stars !

CREEZ VOTRE PROPRE STUDIO DE CINEMA

**SUCCES
OU
FLOP?**

**UN PRODUCTEUR
MET SON STUDIO
EN PERIL EN
INVESTISSANT
500 MILLIONS DE
DOLLARS
DANS UN FILM**

C'EST VOUS LE PATRON !



12+
TM.

www.pegi.info



**LIONHEAD
STUDIOS**

Partagez vos créations et découvrez
celles des autres sur :

themoviesgame.com et themovies-lejeuvideo.com

**PC
DVD
ROM**

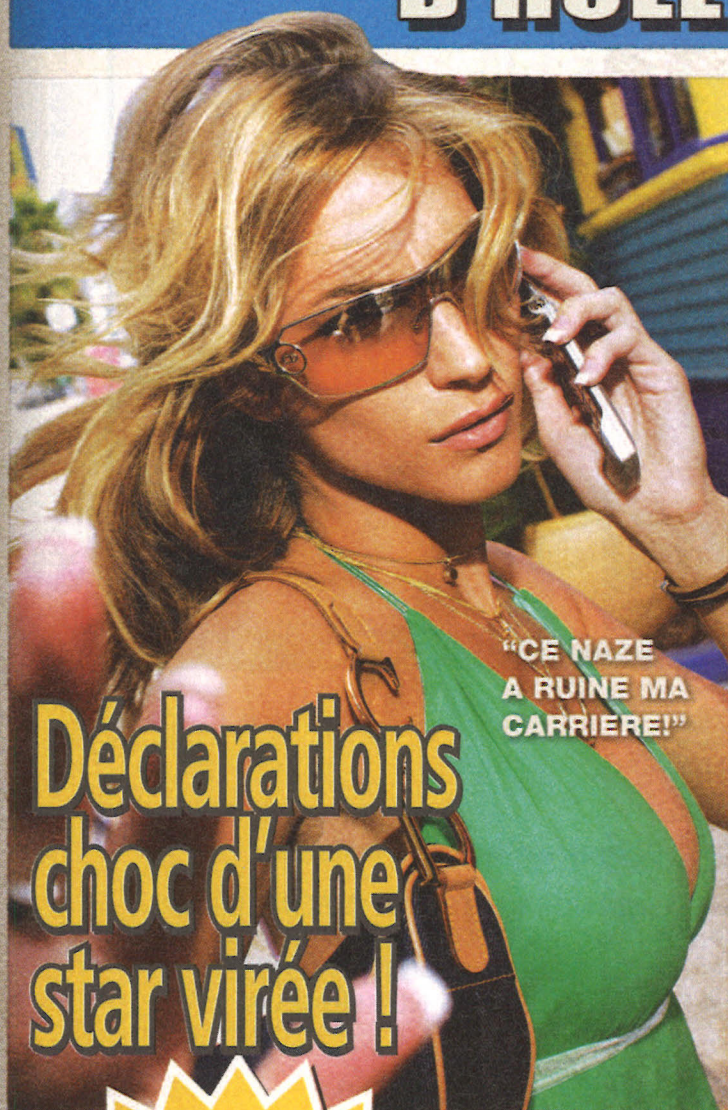


ACTIVISION®

activision.com

The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited. Lionhead, le logo Lionhead, The Movies, et le logo The Movies sont des marques commerciales ou déposées de Lionhead Studios Ltd. Tous droits réservés. Distribué par Activision Publishing, Inc. sous licence. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. AT et le logo ATI sont des marques commerciales et/ou déposées d'ATI technologies Inc. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft, Windows et le logo Windows sont des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés.

COULISSES DES TOURNAGES, BOX OFFICE, SCANDALES, CELEBRITE,
**DEVENEZ LE PLUS GRAND MAGNAT
 D'HOLLYWOOD !**

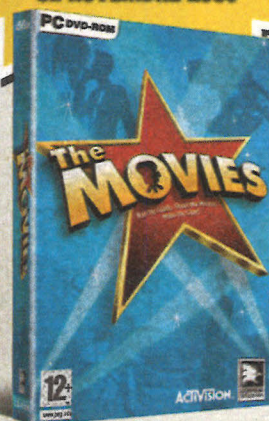


"CE NAZE
 A RUINE MA
 CARRIERE!"

**Déclarations
 choc d'une
 star virée !**

**ENVIE DE TENTER
 VOTRE CHANCE
 A HOLLYWOOD ?**

Lancez-vous dans l'aventure
 en NOVEMBRE 2005



**CREEZ VOS STARS
 CHOISISSEZ LEUR LOOK
 ET GEREZ LEURS CAPRICES**



**REALISEZ
 ET PARTAGEZ VOS PROPRES
 FILMS EN LIGNE**

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



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



INTERNET

Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours !
Nécessite
une très grosse
configuration



Stop
Doublage pourri



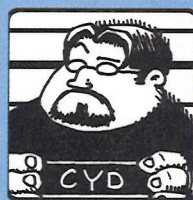
Démo présente
sur le DVD-Rom
ou/et le CD-Rom



Jeu
majeur
et indispensable

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.

CELA FAIT DÉJÀ TROIS ANS QUE WARCRAFT III EST SORTI ET VOILÀ QUE JE ME SURPRENDS À RÉINSTALLER CE TITRE CULTE. NON PAS POUR TENTER UNE PLACE AU LADDER, LOIN DE MOI CETTE IDÉE. MAIS TOUT SIMPLEMENT POUR ME TAPER D'INTENSES PARTIES DE DOT A (VOIR RUBRIQUE RÉSEAU). COMME QUOI, IL NE FAUT PAS GRAND-CHOSE POUR NOUS AMUSER PARFOIS.



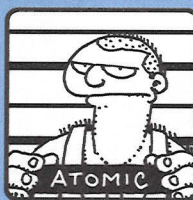
Le jeu du moment

WORLD OF WARCRAFT

Le jeu attendu

PRINCE OF PERSIA 3

YOUPI, LE 4E ÉPISODE D'A SONG OF ICE AND FIRE SORT ENFIN ! VOILÀ LE GENRE DE BOUQUIN QUI ME PLAÎT : UNE SOMBRE HISTOIRE DE GUERRE ET DE COM- PLOT DANS UN UNIVERSE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE (BEUH !), MAIS PAS LE TRUC GNAN- GNAN HABITUEL. LÀ, CE SERAIT PLUTÔT LE CYNISME ET LA CRUAUTÉ QUI S'ACHARNENT SANS PITIÉ SUR LA NAÏVETÉ ET LE ROMANTISME (YEAH !). GEORGE R.R. MARTIN, C'EST L'ANTI-DAVID EDDINGS.



Le jeu du moment

F.E.A.R.

Le jeu attendu

ENEMY TERRITORY : QUAKE WARS



1) BATTLEFIELD 2

DICE/ELECTRONIC ARTS

2) F.E.A.R.

MONOLITH/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

3) S.W.A.T. 4

IRRATIONAL GAMES/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

STRATÉGIE/GESTION

1) CIVILIZATION 4

FIRAXIS/2K GAMES

2) ACT OF WAR

EUGEN SYSTEMS/ATARI

3) ROME TOTAL WAR

THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION



SPORT/SIMULATION

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5

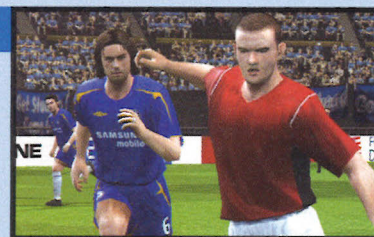
KONAMI/KONAMI

2) DANGEROUS WATERS

SONALYSTS/BATTLEFRONT.COM

3) GTR

SIM BIN/ATARI



JEUX ONLINE

1) GUILD WARS

ARENA NET/NC SOFT

2) WORLD OF WARCRAFT

BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

3) LINEAGE II

NC SOFT/NC SOFT



JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) MYST IV : REVELATION

UBI SOFT MONTRÉAL/UBI SOFT

2) FAHRENHEIT

QUANTIC DREAM/ATARI

3) STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

BIOWARE/ACTIVISION



DEPUIS QUE JE SUIS CHEF DE RUB' TEST, JE ME TAPE TOUS LES PETITS JEUX VENUS DU MONDE DE LA CONSOLE. C'EST MOI LE NOUVEAU SPÉCIALISTE ! TOUT LE MONDE ME PLAINT ET APPLAUDIT MON SENS DU SACRIFICE, MAIS LA VRAIE RAISON, C'EST QUE JE PRÉPARE LE TERRAIN POUR LES TITRES DE LA XBOX360 ET DE LA PLAYSTATION 3. QUEL SUPER-GÉNIE JE SUIS ! MUHAHAH ! BON, C'EST L'HEURE DE MANGER.



Le jeu du moment

BATTLEFIELD 2

Le jeu attendu

TES4 : OBLIVION

test test test test

F.E.A.R.

M A M A N !



YEUX EXORBITÉS, CHEVEUX DRESSÉS SUR LA TÊTE, UN RICTUS FIGÉ AU COIN DES LÈVRES, LES MAINS AGITÉES DE TICS NERVEUX... ENCORE PLUS FORT QU'UNE FACTURE DE TÉLÉPHONE, F.E.A.R. EST BEL ET BIEN LE CHEF-D'ŒUVRE D'ÉPOUVANTE QU'ON ATTENDAIT.



Sacré Paxton, il aurait presque un petit air de Faskil.

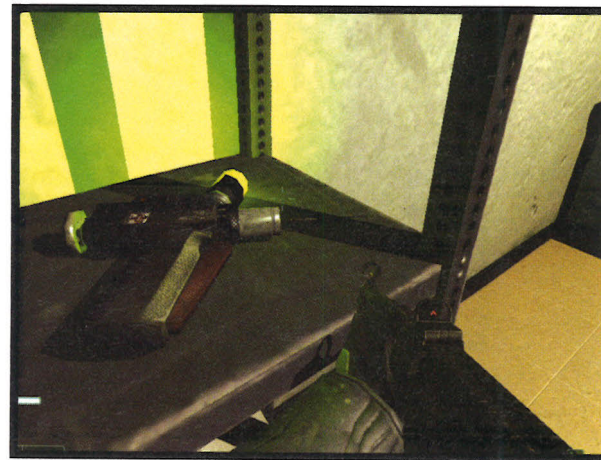
A première vue, Paxton Fettel semble être un type parfaitement ordinaire. Rien de spécial chez lui, à part peut-être le fait qu'une petite voix dans sa tête lui chuchote inlassablement « tue les tous ! ». Mais ce n'est pas particulièrement original, moi aussi cela m'arrive tout le temps. Et puis s'il fallait enfermer tous les schizophrènes homicides, on ne s'en sortirait plus... Bref, Paxton est un homme comme les autres, avec ses qualités et ses défauts, ses passions, ses petites manies agaçantes. Par exemple, il mange les cadavres de ses victimes. Il ne bouffe pas tout bien sûr : juste quelques morceaux choisis, qu'il arrache avec ses dents et qu'il dévore tout cru, à genoux dans une mare de sang. C'est à peu près la seule chose de remarquable à son sujet : ses mauvaises manières à table. Ah, et aussi ses immenses pouvoirs psychiques, bien sûr. Sans eux on ne l'aurait pas choisi pour des expériences militaires ultra-secrètes. A la réflexion, créer un bataillon entier de soldats clonés surentraînés et en confier le commandement télépathique à un tueur cannibale complètement halluciné n'était peut-être pas une idée si brillante que ça. Quelqu'un a fait une boulette, cela arrive. Et maintenant que Paxton a échappé à tout contrôle et dévoré ses gardiens, il faudrait que quelqu'un les arrête, lui et son millier de serveurs lourdement armés. Hum. Quelqu'un... Vous aviez quelque chose de prévu ce soir ?

Me faire bouffer le cerveau

Quand le jeu commence on sait très peu de chose sur le F.E.A.R. (First Encounter Assault & Recon), si ce n'est qu'il s'agit d'une unité paramilitaire d'intervention chargée des affaires surnaturelles. Comme vous venez juste d'y être transféré, vos coéquipiers ne vous font pas encore confiance. Mais même si vous manquez d'expérience, les réflexes surhumains dont vous faites preuve à l'entraînement les rassurent un peu. Votre rapidité est telle que vous pouvez ralentir brièvement le cours du temps pendant le jeu, exactement comme dans Max Payne, ce qui vous permet de viser tranquillement des ennemis devenus incapables d'esquiver. Leurs mouvements étant plus ralentis que les vôtres, le « bullet time » vous avantage considérablement chaque fois que vous décidez de l'activer. Ce coup de pouce accordé par les développeurs ne sera pas de trop pour batailler contre les soldats Replica

 PUBLIC ADULTE	 INTERNET 16	 LOCAL IP/XP 16
CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM,		
CARTE VIDÉO 64 Mo		
ÉDITEUR VIVENDI UNIVERSAL GAMES		
DÉVELOPPEUR MONOLITH/ÉTATS-UNIS		
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		

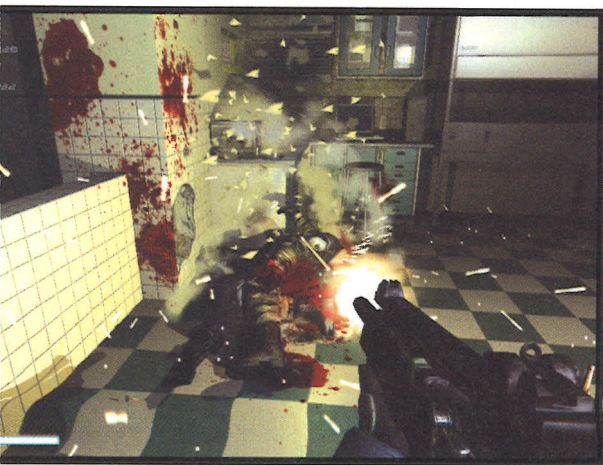
En fouinant, on trouve ces seringues de drogue qui améliorent le score maximal de vie ou de réflexes.



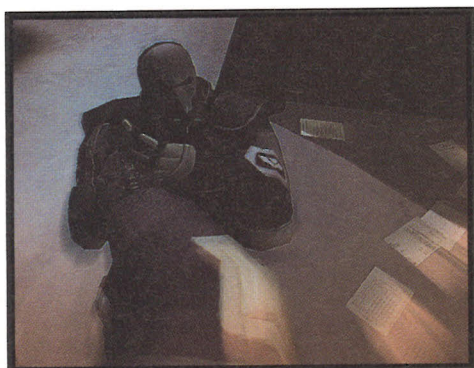
télécommandés par Paxton Fettel : bien loin d'être des marionnettes maladroitement, ces clones font au contraire preuve de la meilleure I.A. jamais vue dans l'histoire des FPS.

Intelligence atypique

Doués d'une excellente coordination tactique, les adversaires se déplacent de couvert en couvert, communiquent en permanence, vous canardent copieusement et vous débusquent à la grenade sans une hésitation. Ils renversent les meubles pour se cacher derrière. Ils vous clouent sur place d'un tir de barrage nourri pour permettre à un collègue de vous déborder. Ils mitraillent à l'aveuglette dans votre direction en ne laissant dépasser que le canon de leur arme. Le plus surprenant reste qu'ils passent brillamment le

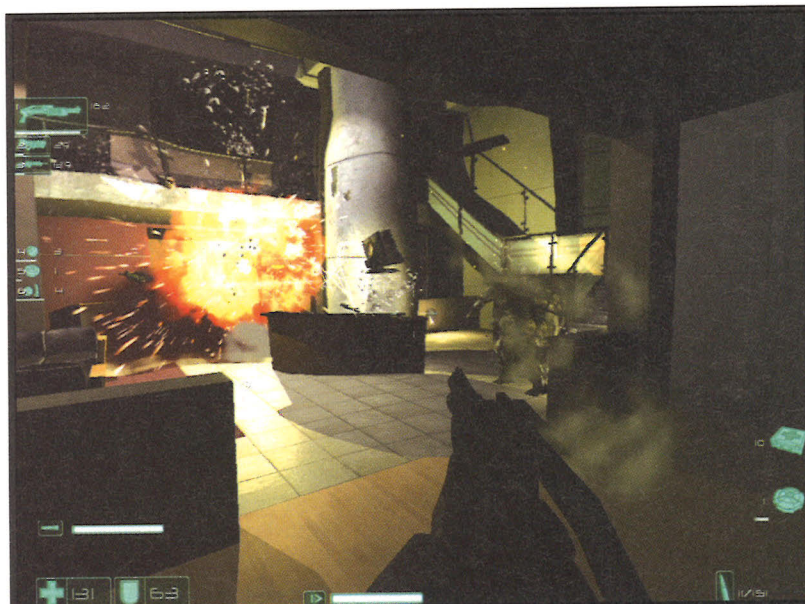


Test de la Porte, l'épreuve classique où tous les autres FPS se cassent les dents : pas question pour l'I.A. de se jeter tête baissée à travers une ouverture où s'empilent des cadavres fumants. Non, les ennemis vous attendent patiemment de l'autre côté, ou bien ils cherchent un autre chemin pour vous tomber dessus par derrière. Leur capacité à se déplacer dans un niveau est étonnante : ils peuvent ramper sous des obstacles, bondir à travers les fenêtres, sauter d'un balcon... Ils exploitent chaque opportunité pour surprendre le joueur et ils y parviennent souvent. Cette intelligence inhabituelle se traduit aussi par des défauts volontairement implantés, destinés à les rendre plus vivants. Ainsi les patrouilleurs n'ont pas d'yeux dans le dos : on peut se faufiler derrière eux et les éliminer discrètement d'un coup de crosse dans la nuque. Si d'une balle de snipe on liquéfie le crâne d'un soldat, les survivants s'affolent sans pouvoir déterminer l'origine du tir. Même totalement en alerte, leur perception reste limitée et ils peuvent se faire surprendre par une manœuvre inattendue. Un ennemi gravement touché cherche de préférence à se replier pour appeler des renforts ou pour tendre une embuscade, mais s'il est dans l'incapacité de déguerpir, il panique, refuse d'obéir aux ordres et insulte ses camarades ! Pour un peu, on se croirait dans Counter-Strike.



Wham, coup de pied sauté qui dévisse la tête !

Je veux me réveiller...



Le jeu comporte trois types de grenades, toutes très efficaces.



Objet Violent Non Identifié

Votre plus mortel ennemi dans F.E.A.R. est une gamine de huit ans. Abondamment mise en scène dans les trailers publicitaires qui ont précédé la sortie du jeu, ses apparitions sont fracassantes : imaginez une fillette fantomatique habillée d'une robe rouge sang, se dressant de toute sa petite taille au-dessus de commandos à l'agonie, hurlant de terreur, qui cherchent à s'éloigner en rampant, mais se font inexorablement éplucher par des forces invisibles d'une violence inouïe. Qui est ce petit chaperon écarlate qui laisse des empreintes de pieds sanglantes sur les plafonds ? Pourquoi est-il aussi méchant ? Et surtout, avez-vous déjà eu peur en jouant à un jeu PC qu'un spectre ne sorte de l'écran pour vous éviscérer ?

Bad trip

Mais l'expérience F.E.A.R. ne se limite pas à virevolter au ralenti en truffant de plombs des clones tristes. Malgré leur arsenal hi-tech, les Replica sont presque un soulagement comparés aux hallucinations et rêves déments qui vous assaillent tout au long du jeu. Difficile de garder son sang froid dans ces conditions, surtout que les cadavres horriblement mutilés qui vous entourent n'ont rien d'imaginaire : incroyable et inexplicable, la menace est pourtant réelle. Si vous ignorez les créatures horribles et les torrents de flammes qui vous foncent dessus dans vos visions, vous allez mourir en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « crousti-fondant ». Vous n'affrontez pas des zombies, démons et autres diabolins à la Doom 3, des monstres familiers dont on connaît tous les tours. Cette fois, l'ennemi est une entité incompréhensible, d'apparence frêle et inoffensive, mais aux pouvoirs immenses, aux motivations insondables et à la soif de meurtre inextinguible.

J'A.I.P.E.U.R.

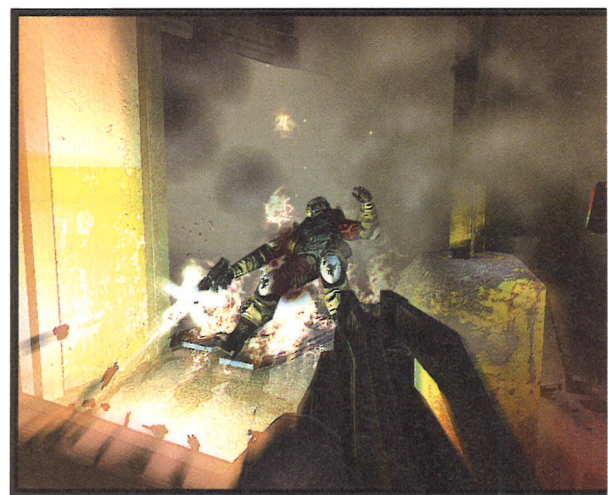
Pour vous effrayer, le jeu utilise les effets de surprise classiques, par exemple le coup du flash subliminal, ou bien le monstre qui entre en bondissant à travers une fenêtre. Mais au lieu d'abuser de ces stratagèmes simplistes, F.E.A.R. les distille au compte-gouttes. Bien souvent, de légères interférences radio vous avertissent avec quelques secondes d'avance qu'il va se passer quelque chose de pas très catholique. L'effet obtenu n'est pas de vous faire sursauter, mais plutôt une sorte d'appréhension morbide de type « Oh mon dieu, qu'est-ce qui va me tomber dessus cette fois-ci ? ». Une envie de fuite permanente, mais la peur de bouger d'un



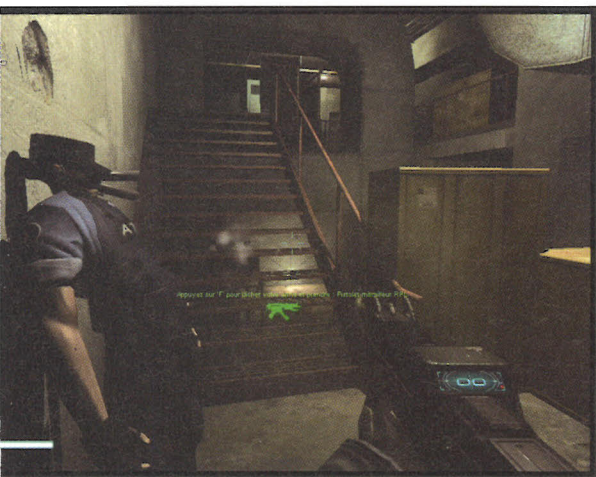
Lorsqu'elles touchent un ennemi, les grenades frags explosent directement à l'impact.

Les gunfights de F.E.A.R. sont de loin les plus spectaculaires à l'heure actuelle.

centimètre. C'est généralement le moment où votre lampe torche s'éteint, précisément alors que vous n'avez aucune envie de vous retrouver tout seul dans le noir. Ou plutôt, que tout irait beaucoup mieux si vous aviez la certitude que vous êtes tout seul. Quand quelque chose d'inquiétant se produit, c'est souvent avec une lenteur horrible, on voit arriver le danger mais les mouvements sont trop ralentis pour qu'on puisse esquiver. Parfois au contraire des petites jambes tricotent comme une mitrailleuse et ça vous fonce dessus si vite que vous ne pouvez pas émettre une pensée cohérente - vous ne pouvez que pousser quelques couinements étranglés et vider convulsivement un chargeur dans le vide en trébuchant à reculons.

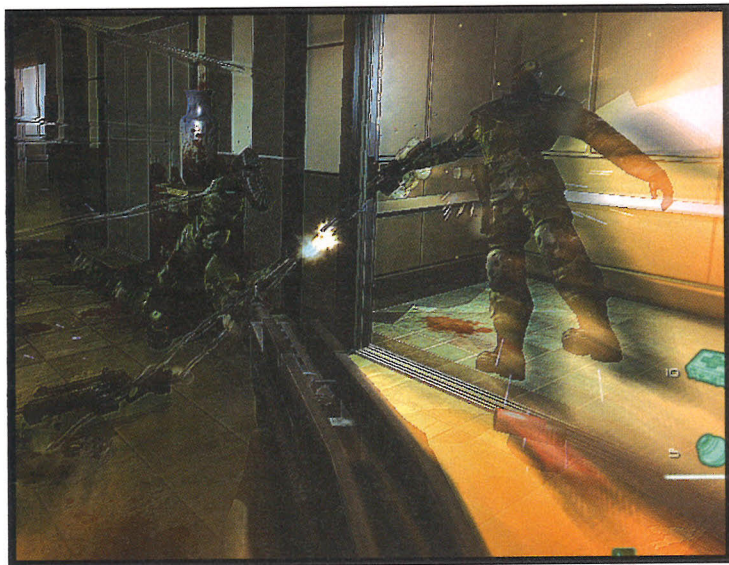


Pas terrible ce bridge.



Le Nail-Gun est bien pratique pour accrocher des décorations aux murs...





Une envie de fuite permanente,
mais la peur de bouger d'un centimètre.

Mais oui, moi aussi
j'adore le breakdance.



Espérance de vie : un quart de seconde.

Un peu de technique

Sur la config recommandée, un 3 GHz avec carte graphique 6800 GT et 1 Go de Ram, F.E.A.R. tournait à 50 FPS avec tous les détails à fond en 1024x768. Bonne surprise, on l'a aussi essayé sur une machine vieillissante (un 2 GHz avec une 9800 pro et 1 Go de Ram) et il s'en sortait plutôt bien : en 800x600, avec la plupart des détails au niveau moyen, le jeu reste très beau et tourne à 40 FPS.

Bien entendu, une bonne part de l'ambiance inimitable du jeu vient de sa musique. Quasi absente au début de l'aventure, elle monte peu à peu en puissance et culmine à tout casser avec le dénouement. Mystérieux à souhait, le scénario ne se dévoile que lentement, au fil des conversations avec les témoins survivants et des messages retrouvés un peu partout. Heureusement, les doublages français sont tout simplement excellents, ce qui est assez rare pour qu'on le souligne. Principal regret, mais il fallait s'y attendre, l'aventure est bouclée en dix ou douze heures, voire moins si on règle la difficulté trop bas et qu'on fonce à travers les niveaux. En fait, un peu comme pour Riddick, il est probable que les développeurs n'auraient pas pu maintenir l'intensité du rythme si l'histoire avait duré trois ou quatre heures de plus. Dans l'état actuel, le jeu réussit régulièrement à procurer frissons glacés et sueurs froides, au point qu'il faut périodiquement faire des pauses pour essorer la souris. Sauf bien sûr si on joue en mode Facile, en abusant des sauvegardes rapides, en bouffant de la pizza et en s'esclaffant avec les copains chaque fois qu'on voit un fantôme. Là c'est sûr ça ne marchera pas. Mais en jouant la nuit, au casque, seul dans l'obscurité, je connais plein d'adultes qui vont en faire des cauchemars.

Atomic

En Deux Mots

ON N'OSAIT PAS Y CROIRE, MAIS F.E.A.R. TIEN TOUTES SES PROMESSES : ACTION ULTRA VIOLENTE, I.A. DE PREMIÈRE CLASSE ET MISE EN SCÈNE REMARQUABLE. LE SEUL BÉMOL VIENT DE LA DURÉE DE VIE : LE JEU SOLO EST UN PEU COURT (DIX HEURES) ; QUANT AU MULTI, MÊME AVEC LE SLOW MOTION INTÉGRÉ, IL SEMBLE TROP CONVENTIONNEL POUR INTÉRESSER LONGTEMPS. F.E.A.R. RESTE CEPENDANT UNE GRANDE RÉUSSITE, PROBABLEMENT LE FPS SOLO LE PLUS TRIPANT DE L'ANNÉE.

- +
 - +
 - +
 -
 -
- Ambiance incroyable
La meilleure I.A. à l'heure actuelle
Gunfights hyper spectaculaires
Quelques décors bâclés
Un peu trop court

9

TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

9

INTÉRÊT

La meilleure I.A. jamais
vue dans l'histoire
des FPS.

Et que ça saute !

Une bonne partie de la puissance visuelle du jeu vient de son impressionnant moteur graphique, développé in house par Monolith. Si les gunfights de F.E.A.R. sont, de loin, les plus spectaculaires à l'heure actuelle c'est grâce à la fantastique I.A. du jeu mais aussi à un bon moteur physique et à l'utilisation massive de particules. Les rafales viennent gifler les murs de béton dans une pluie d'étincelles et de gravats, l'air s'emplit de la poussière des impacts, de la fumée des armes automatiques chauffées au rouge, des gerbes de sang vaporisées par les décharges de chevrotine et occasionnellement d'une jambe ou d'une tête arrachée par une explosion. Comme dans Doom 3, l'éclairage est en temps réel : Quand un tir atteint une lampe qui pendouille au plafond, elle se balance follement et projette des ombres fantastiques. Cette débauche d'effets spéciaux contribue à masquer la pauvreté de certains décors, complètement nus, à l'exception des inévitables caisses et bidons explosifs. Autre regret, les decals qui dessinent les flaques de sang et les cratères en relief sur les murs disparaissent très rapidement, sans doute pour éviter de surcharger l'affichage. C'est peut-être nécessaire d'un point de vue technique, mais cela empêche d'apprécier pleinement les fruits de son travail.

»»» ski racing 2006



- Toutes les pistes officielles de la saison 2005 / 2006
- Mode carrière détaillé
- Licences officielles des meilleurs skieurs de la Coupe du monde

Featuring
Hermann Maier



DE **L'ADRENALINE PURE**
POUR LES **VRAIS** AMATEURS DE SKI !



DEEP SILVER



PlayStation 2



© 2005 Deep Silver. © 2005 JoWood Productions Software AG. Developed by Coldwood Interactive. „PlayStation“ and the „PS“ Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Photos © Atomic.

ON AVAIT PEUT-ÊTRE ENTERRÉ
UN PEU VITE SID MEIER,
QUI DEPUIS DES ANNÉES NE
SEMBLAIT PLUS CAPABLE DE
RENOUER AVEC SES GRANDS
SUCCÈS DU PASSÉ. ALORS
AUJOURD'HUI ÇA ME FAIT
VRAIMENT PLAISIR DE CONSTATER
QUE J'AVAIS COMPLÈTEMENT
TORT : LE QUATRIÈME ÉPISODE
DE CIVILIZATION EST
LE MEILLEUR DE LA SÉRIE.

Ce qu'il ne faut pas faire :
charger des archers sur
une colline en ville avec
des chariots.



Civilization IV

ASPIRATEUR DE TEMPS LIBRE



Les Grands Prophètes sont précieux
pour fonder une théocratie efficace.

Oh oh oh, le petit peuple est amusant !
Ce matin, les habitants d'Atomopolis sont
venus se plaindre du manque d'eau potable
et des maladies infectieuses qui les déciment.
Comme si je pouvais y faire quelque chose... Ils ne
se rendent pas compte que j'ai des pyramides à
construire ? Qu'ils patientent. Peut-être qu'après je
ferais creuser un aqueduc, s'il me reste encore des
esclaves à sacrifier. Hum, il faudra que j'en parle
au grand prêtre, histoire qu'il réduise un peu sa
consommation... Et puis d'abord, qu'est-ce qu'ils ont
contre les microbes, les pue-la-sueur ? C'est très bien
le choléra, ça évite que la plèbe ne se multiplie trop.



Bien que secondaire, la guerre navale a son
importance en fin de partie.

TOUT PUBLIC **18** **LOCAL** **18**
INTERNET IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR 2K GAMES
DÉVELOPPEUR FIRAXIS/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS
VOIX DANS LA LANGUE DE VOTRE EMPIRE

Si seulement les pièces d'or dans mes coffres
pouvaient se reproduire aussi vite ! J'avais pourtant
ordonné à mes ministres de me fournir rapidement
des galères marchandes, ils savent bien que notre île
a besoin de commercer avec le continent ! Je vais les
faire fouetter un peu, ça les motivera pour ramer
plus. C'est épuisant, ce job d'Empereur-Dieu.
J'ai toujours quelque chose à faire : un monument à
édifier, une ville à fonder, une invention à découvrir,
une guerre à gagner...

Juste un tour
de plus...

La vieille magie de
Civilization est revenue.
C'est la grande réussite
de ce quatrième épisode. Bien plus que le moteur
3D, les cinématiques et toutes les améliorations
cosmétiques (même si elles sont bienvenues),

l'important est d'avoir réussi à corriger tout ce qui se déglingait dans Civ 3. Toutes ces idées qui avaient l'air bonnes sur le papier, mais qui ne fonctionnaient plus une fois tartinées par dessus le game design de Civ 2. Sans rentrer dans les détails (les changements sont trop nombreux pour les citer tous), la grosse différence, c'est que maintenant ça marche : la culture, la diplomatie, les ressources... Au lieu de découvrir de nouvelles unités, et de les voir devenir obsolètes avant qu'elles ne soient produites en grand nombre, ce qui rendait leur utilisation impossible et ôtait tout intérêt aux guerres pré-industrielles, Civ 4 permet à présent de jouer offensivement à toutes les époques. Les parties en deviennent beaucoup plus variées, puisqu'il y a d'autres stratégies possibles que la course technologique éperdue vers les tanks. Grâce à ce rééquilibrage général, il se passe quelque chose d'important tous les quatre ou cinq tours. Du coup, difficile de décrocher du jeu : on commence une partie à 22 h et on ne s'arrête que quand on réalise que le jour se lève.

Des hommes et des chiffres

Mais Civ 4 n'est pas qu'un gros patch de Civ 3, il introduit également plein d'innovations. La refonte complète du système de combat est la plus remarquable de toutes. Les unités ont maintenant un score de combat unique, utilisé en attaque

La diplomatie est très logique et pour une fois l'I.A. se débrouille plutôt bien.



La vieille magie de Civilization est revenue.



Contre les mitrailleuses, un assaut de Marines soutenus par un cuirassé peut s'avérer efficace.



L'État, c'est moi

Dans les précédents Civ, les réformes se faisaient toujours à l'occasion d'une révolution tumultueuse, qui marquait la transition entre deux régimes très différents. Civ 4 est beaucoup plus subtil, puisqu'au lieu de choisir entre « Monarchie » et « République », vous pouvez maintenant influencer cinq caractéristiques de la société (gouvernement, administration, travail, économie, religion), chacune avec cinq réglages possibles. Bureaucratie centralisée ou féodalisme ? La main-d'œuvre est-elle constituée d'esclaves, de serfs, d'hommes libres ou d'un complexe système de castes héréditaires ? Suffrage universel ou état policier ? Quel est le plus adapté à la situation du moment, la liberté religieuse ou la théocratie ? À quoi aspirez-vous : protectionnisme, marché libre, abolition de la propriété privée, écologie ? Les techniques les plus avancées ne sont pas toujours les meilleures, toutes ces organisations sont utiles si le contexte est approprié. À vous d'accommoder votre société aux circonstances et d'orienter votre économie en fonction des besoins.

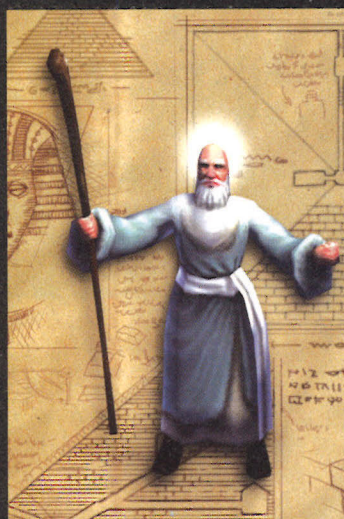


Dans Civ 4, la victoire passe aussi par la culture et le bon goût !

Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens

Indispensable outil de contrôle des masses, la religion est beaucoup plus détaillée dans Civ 4 que dans ses prédécesseurs. La première civilisation à découvrir la technique « Méditation » fonde la religion bouddhiste, « Polythéisme » donne l'hindouisme, « Théologie » le christianisme... Tous les monarques ont besoin d'un appareil religieux pour asseoir leur pouvoir, quelle qu'en soit la forme. Mais si vous n'arrivez pas à créer une superstition originale, vos sujets copieront celles des voisins. En fabriquant vous-même la mythologie officielle, non seulement vous informez la populace que vous êtes le fils du soleil et qu'elle ira griller en enfer si elle vous désobéit, mais surtout vous vous assurez de rester le maître chez vous. En plus, si vous possédez un pape, les temples de votre culte implantés à l'étranger vous rapporteront de l'argent et des renseignements...

C'est pourquoi il est bon de propager votre foi en envoyant des missionnaires chez les infidèles, ou de lancer une croisade pour les convertir de force. C'est vraiment formidable, la religion.



Un peu de technique

Comme tous les jeux tour par tour, Civilization IV se contente d'une configuration plus modeste que les gros titres en temps réel du moment. 1,5 GHz, 512 Mo de Ram et une carte vidéo 64 Mo devraient faire l'affaire.

comme en défense (4 par exemple pour la phalange). L'astuce, c'est que les unités ont des bonus importants contre certains types d'ennemis : ainsi la phalange gagne +100% contre la cavalerie, mais rien contre les archers. Les archers, quant à eux, sont spécialistes de la défense des villes et des montagnes, mais sont peu efficaces en attaque. Un système de promotion permet de spécialiser ses vétérans en achetant des bonus spécifiques, par exemple pour mes phalanges +25% contre les archers... Grâce à leurs nouvelles casquettes blindées, mes hoplites peuvent prendre les villes d'assaut avec des chances de succès raisonnables, sans avoir besoin du soutien d'une armée de catapultes ! Mais si

Comme d'habitude, l'aide en ligne résume bien les points importants du jeu.

Quel artiste périt avec moi !

En plus de leurs avantages uniques, les merveilles permettent également de favoriser l'apparition des Grands Hommes. Répartis en diverses catégories en fonction des circonstances de leur naissance, les Grands Hommes peuvent être des marchands, des prophètes, des ingénieurs, des scientifiques : Einstein, Edison, Moïse, Elvis... Ils peuvent aider à accélérer un projet important, réaliser de grandes découvertes, accorder un énorme bonus artistique, ou encore servir de déclencheur à un Âge d'Or, une période de prospérité qui touche l'ensemble de la nation. Plutôt que les dépenser immédiatement, on peut aussi les implanter dans une ville, afin de recevoir un petit avantage qui s'accumule tout au long du jeu. Certaines cultures se montrent plus efficaces que d'autres pour créer des Grands Hommes, c'est donc un élément stratégique à part entière et une alternative viable pour les bâtisseurs qui ne veulent pas d'un empire construit sur le sang et les batailles.



Genghis Khan

Khan of the Mongol Empire
Lived: 1152/1167 - 1227

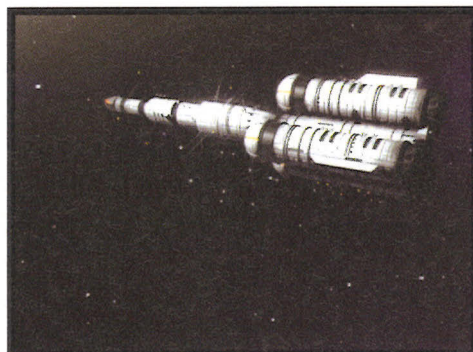
Background:

The Khan who founded the world's largest empire was given the name Temujin at birth. At his death, Temujin's empire encompassed over 13.8 million square miles and 100 million people, about half of the world's entire population.

Temujin was born into a family of the minor Mongol nobility. His father was murdered when he was nine, leaving his mother to teach Temujin how to ride a horse, shoot a bow, and tend the animals. She also taught her son that allies were crucial to one's survival, and Temujin took this lesson to heart. By the time Temujin had reached his late teens, he had gathered to him a group of very loyal vassals, with whom he shared the spoils of his wars. He also became blood brothers with men from the leading Mongol families. However, Temujin was first and foremost a pragmatist; he would remain friends with these leaders as long as it suited him and he would discard or betray them at need.

Temujin grew in power and prominence, and

Alexander
Asoka
Bismarck
Catherine
Cyrus
Elizabeth
Frederick
Gandhi
Genghis Khan
Hatshepsut
Huayna Capac
Isabella
Julius Caesar
Kublai Khan
Louis XIV
Mansa Musa
Mao Zedong
Montezuma
Napoleon
Peter
Qin Shi Huang
Roosevelt
Saladin



Contrairement à Civ 1, la construction du vaisseau spatial accorde une victoire immédiate.



Chaque nation dispose d'une unité spéciale, par exemple ici les Jaguars aztèques.

l'ennemi riposte avec des soldats armés de haches, valeur 5 points +50% au corps à corps, mes phalanges vont se faire massacrer... À moins que je n'envoie la cavalerie en renfort ?

Le retour du roi

Civilization IV est un grand jeu de stratégie. Subtil sans devenir trop

complexe, il est suffisamment léger et addictif pour qu'un débutant s'amuse immédiatement, mais assez profond et varié pour que les vieux grognards s'y replongent encore pour des mois. Si on peut lui reprocher quelque chose, c'est peut-être la longueur des parties : de 4000 avant JC jusqu'à l'an 2050, ça fait quand même 430 tours de jeu ! Sachant qu'il n'est pas rare de mener des guerres de grande ampleur dès l'antiquité, le gameplay s'avère trop riche pour qu'on puisse jouer une session complète en une seule nuit. Comme en plus notre version de test souffrait de pas mal de petits bugs gênants, c'est une des raisons pour lesquelles nous n'avons pas pu tester le mode multijoueur. Nous reviendrons probablement dessus dans les mois à venir, pour vous raconter ce que nous avons découvert...

Atomic

En Deux Mots

EN SE CONTENTANT DE CORRIGER LES DÉFAUTS DE CIV 3, EN MODERNISANT LES GRAPHISMES ET EN RÉÉQUILIBRANT LE RYTHME DES PARTIES, CIV 4 AURAIT DÉJÀ ÉTÉ UN GRAND JEU. MAIS LES NOMBREUSES INNOVATIONS APPORTÉES DANS L'ART DE LA GUERRE COMME DANS LA GESTION DE LA PAIX LE PROPULSENT ENCORE UN CRAN PLUS HAUT. EXCELLENT EN SOLO, ON ESPÈRE QUE SON MULTI SERA DU MÊME NIVEAU.

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

9

INTÉRÊT

- ✚ Rééquilibrage du rythme
- ✚ Nouveau système de combat
- ✚ Gestion des religions
- ✚ Gouvernement en finesse
- ✚ Parties très longues
- ✚ Petits bugs sans gravité



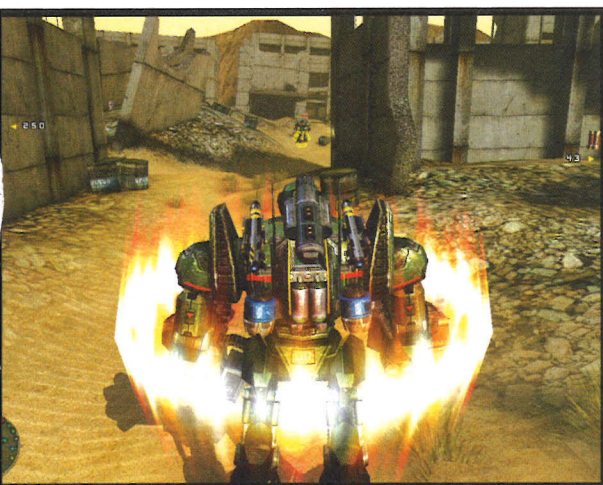


CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM,
 CARTE GRAPHIQUE 64 Mo
ÉDITEUR THIRD WAVE GAMES
 (VIA WWW.WARWORLD.NET)
DÉVELOPPEUR THIRD WAVE GAMES/AUSTRALIE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Oui, il m'a coûté un peu cher, mais avouez : il a de la gueule, non ?

DÉJÀ TOUT PETIT, JE RÊVAIS
 D'ÊTRE GOLDORAK. ADOLESCENT,
 J'AI RÉCOLTÉ MES PREMIÈRES
 CORNES MAIS ON M'A FAIT
 COMPRENDRE QUE ÇA NE
 SUFFIRAIT PAS. HEUREUSEMENT,
 AUJOURD'HUI, WAR WORLD VIENT
 À MA RESCOUSSE.



Quand ça chauffe trop, un petit coup de bouclier le temps de recharger les accus.



Je ne sais pas ce que fait ce machin vert, mais il me fonce dessus et ça n'est jamais une bonne chose...

War World

BOÎTES DE CONSERVE

dans un futur lointain, la planète War World sert d'exutoire pour toutes les petites frappes en manque de violence gratuite. Qu'il s'agisse d'une envie de se griller pour la beauté du sport ou pour résoudre un conflit, finalement, la justification n'a pas beaucoup d'importance : ici, on se bat, point barre. Et on le fait avec de gros Mechs bardés d'armes qui font bobo. Pas de fioritures, la complexité du scénario se reflète dans le gameplay. Ce qui n'est pas forcément une critique : un bon coup d'arcade pure pour se défouler entre deux séances de ciné-club Godard, voilà qui nous permet de rester sains d'esprit. On ne s'encombre donc pas de commandes complexes : avancer, reculer, sauter, décharger des armes achetées avec la thune récoltée en cas de victoire... voilà ça y est, j'ai fait le tour.

Simple, mais pas simplet

Qu'on ne se méprenne pas : développé par des anciens de Rare (souvenez-vous, Donkey Kong Country sur SNES), War World revendique la simplicité. L'idée, c'est d'offrir un cadre accessible pour du multi bourrin et nerveux. On n'est pas là pour échafauder des plans d'attaque complexes ou des stratégies de RTS. On choisit son Mech, on lui colle les pétioires adéquates et zou, cap sur le champ de bataille pour dégommer du vilain. Si la campagne solo ne sert que de terrain d'entraînement et souffre d'une I.A. abonnée à une unique technique de combat, la partie multi constitue le cœur du jeu et nous en donne pour notre argent – à peine une vingtaine d'euros. Graphiquement, c'est d'un niveau plus qu'honorable pour un jeu développé sous la bannière « indé » ; les Mechs sont détaillés, les environnements brillent comme un sapin

de Noël et tout ça bouge bien, même sur une config modeste. De plus, le netcode est excellent. Au final, le seul vrai reproche serait de n'offrir pour l'instant que du deathmatch. Mais les développeurs nous ont promis d'autres modes dans les mois à venir. Si Third Wave Games tient ses promesses, ce petit défouloir pour budgets serrés pourrait tout à fait briguer le statut de « bon petit jeu, qu'en plus il est pas cher ». Ouais, carrément. S'il bouge, on vous en reparle dans les prochains numéros.

Faskil



Un peu de technique

Si votre carte 3D gère les pixels et les vertex shaders et si vous tournez sous Windows ME, 2000 ou XP, vous ne devriez avoir aucun problème pour lancer le bébé. Même avec un processeur un peu à la ramasse. Dans le doute, chopez la démo et voyez ce que ça donne.

En Deux Mots

WAR WORLD N'OFFRE PAS LE RAFFINEMENT D'UN BF2 POUR PASSER SES NERFS SUR DES INCONNUS, MAIS À CE PRIX-LÀ, ET AVEC LA PROMESSE DE FUTURS MODES DE JEU, ON A TOUTES LES RAISONS DE S'ABANDONNER À UN PEU DE VIOLENCE BASIQUE.

-  **Arcade pure et fun**
-  **Compréhensible par Socrates**
-  **Limité à 8 joueurs**
-  **Encore un peu pauvre en modes de jeu**

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Age of Empires III

R T S R O N R O N N A N T

SIX ANS ! IL AURA FALLU SIX
LONGUES ANNÉES À ENSEMBLE
POUR ACCOUCHER DE CE
TROISIÈME OPUS D'AGE
OF EMPIRES. LA PATIENCE DES
FANS VA-T-ELLE ÊTRE DÛMENT
RÉCOMPENSÉE ? LE TITRE EST-IL
À LA HAUTEUR D'UNE TELLE
ATTENTE ? FUMBLE VA-T-IL ENFIN
POUVOIR ME BATTRE À AUTRE
CHOSE QU'INCRAZYBALL ?

Un soir de grosse beuverie, Christophe Colomb, qui n'avait plus les idées claires, prit la mer avec quelques potes, histoire de rejoindre les Indes pour le dernier festival Bollywood. L'alcool aidant, il fit une légère erreur d'orientation, confondit l'Ouest avec l'Est et accosta en Amérique. C'est ainsi que commença la conquête du « Nouveau Continent ». Et c'est aussi comme ça que démarre ce nouvel opus d'Age of Empires, même si j'ai un doute sur la partie impliquant l'abus de boisson. Sur une période qui s'étale grosso modo entre le XVII^e et le XIX^e siècle, la campagne solo nous fait suivre, sur trois générations, les pérégrinations d'une famille de colons, les Black, plongée en plein conflit entre grandes puissances et devant faire face à un complot impliquant une organisation mystérieuse : le Cercle. Je ne vous en dirai pas plus sur la trame, pour ne pas vous gâcher le plaisir d'en venir à bout, mais sachez que vous aurez l'incommensurable joie de croiser sur votre route d'authentiques

 TOUT PUBLIC	 8 INTERNET	 8 LOCAL IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo ÉDITEUR MICROSOFT GAMES DÉVELOPPEUR ENSEMBLE STUDIOS/ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		

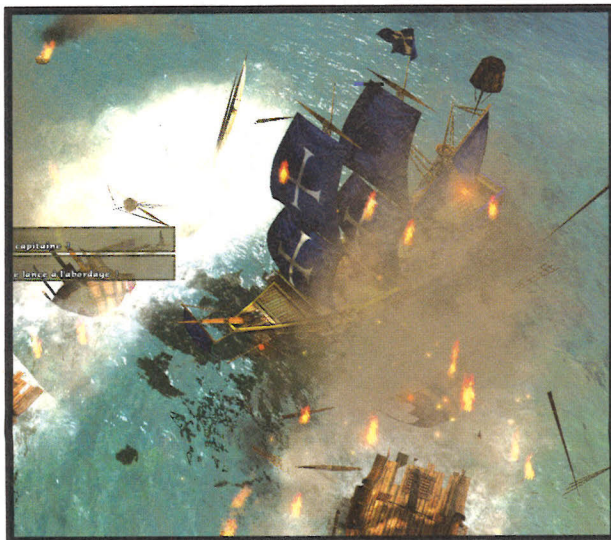
N'y voyez rien de grivois, mais face à l'ennemi, j'aime bien exposer un canon de ce calibre.



TIPS TECHNIQUE

Dans la version testée, cet idiot de jeu s'est, par deux fois, endormi à la fin d'un scénario, oubliant de valider des objectifs pourtant bel et bien remplis. Conseil d'ami : sauvegardez régulièrement vos parties si vous ne voulez pas reprendre une mission depuis le début à cause d'un bête bug.

Je sais, même à deux doigts de rejoindre le fond, je ne peux m'empêcher de trouver ça beau.



personnages historiques, comme un certain George Washington. On ne rigole pas avec le casting chez Ensemble.

Bullet time

Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler d'Age of Empires, ceux qui ne s'intéressent donc pas du tout aux jeux vidéo et ont probablement acheté ce magazine par erreur parce que la couv' était jolie, rappelons en quelques mots les principes qui régissent la série. AoE3 est donc un RTS, comme Warcraft 3 mais en beaucoup plus papy. À la tête d'une des huit puissances que propose le jeu, votre mission consiste à établir une ville sur le Nouveau Continent, récolter des ressources pour bâtir de nouvelles structures qui, progressivement, vous permettront de lever des armées, de développer votre technologie, jusqu'à devenir assez surpuissant pour aller botter les fesses de l'ennemi en évitant de vous faire surprendre à revers. Bon, il y a parfois de petites subtilités dans la campagne solo, comme ces missions où vous devrez tenir un siège pendant une durée limitée, le temps que John Wayne et la cavalerie arrivent à votre rescousse. Mais, globalement, le schéma



Parfois, on croise des prisonniers à libérer. Déjà armés, mais bon, c'est un détail.



Détruire les caches d'armes de l'ennemi, une bonne manière de s'assurer une victoire facile.

de progression est à peu près identique à chaque fois. Et non, Yavin, il n'y a pas vraiment John Wayne, c'était pour l'image.

Simple comme une éviscération

À l'image de ses prédécesseurs, ce nouvel épisode régit les combats de manière extrêmement simple, suivant des règles proches du « pierre/papier/ciseaux ». De manière générale, les unités à longue distance dominent les unités de corps à corps, celles qui ont le plus de points de vie pulvérisent les moins bien loties et les plus rapides taillent les plus lentes. Ensuite, tout est question de nombre : votre cavalier aura beau être plus rapide, face à une armée de vingt fantassins, sa seule option sera de courir se cacher derrière un arbre en pleurnichant. Pas de points d'attaque ou d'armure, pas de notion de moral, AoE3 est fidèle aux opus précédents : on n'est pas là pour se compliquer la vie. Mais histoire de nous

montrer quand même qu'ils ont un peu bossé pendant ces six années depuis le deuxième volet, les développeurs d'Ensemble ont introduit quelques nouveautés plutôt sympathiques.

Tenue de ville

En premier lieu, votre civilisation dispose désormais d'un soutien supplémentaire. Pendant que vous gambadez sur les terres du Nouveau Monde, vos compatriotes restés au bercail bossent pour vous. Cet apport, matérialisé sous la forme d'une « Métropole » (en gros, c'est votre capitale), se développe au fil des points d'expérience que vous engrangez sur le champ de bataille et vous permet d'envoyer de précieux renforts vers le front à intervalles réguliers. À vous de choisir ce qui vous servira au mieux : ressources ou troupes supplémentaires, évolutions technologiques, c'est vous qui voyez. Sachez simplement que vous n'aurez pas accès à tout et

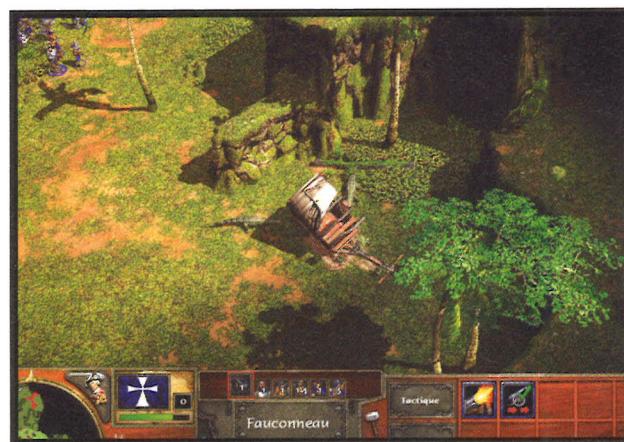


Le sable, la mer... On ne pourrait rêver mieux pour installer une colonie.

qu'il vous faudra choisir ces agréments suivant un arbre technologique plutôt étoffé. Inutile de préciser que ces choix devront s'accorder avec la tactique poursuivie, au risque de s'avérer particulièrement inutiles dans les moments de crise. Pas vraiment révolutionnaire, le concept apporte néanmoins au titre un soupçon de RPG plutôt bienvenu. Autre nouveauté : l'apparition d'un vrai moteur physique. Mais là, je vais être obligé d'être un peu désagréable. Autant, lors de l'annonce, l'idée avait surpris, puis enthousiasmé, en regard des possibilités qu'offrirait une gestion de la physique sur un champ de bataille. Autant là, j'ai presque envie de crier au scandale.

Scandale !

Voilà, comme ça c'est fait. Non, parce que c'est bien gentil de nous mettre de la physique dans un RTS, personne n'y avait encore pensé. Mais quand ça ne sert à rien d'autre qu'à faire joli, sans aucun impact sur le gameplay, je trouve ça un peu abusé de rouler des mécaniques pour si peu. Certes, c'est rigolo de jouer au bowling avec les fantassins de l'armée adverse, ou d'observer avec quel réalisme notre centre-ville s'effondre sous les tirs ennemis, mais où sont donc passées les ambitions des développeurs qui voulaient en tirer parti pour résoudre les affrontements ? Bon, voilà, j'ai piqué ma gueulante, je peux maintenant rejoindre le reste du troupeau et m'extasier devant l'incroyable beauté du jeu. Sur ce point-là, au moins, ils ne nous ont pas menti : AoE3 est de loin un des plus beaux RTS auxquels j'ai pu jouer. Même si je le trouve parfois un peu trop « propre » par rapport à un Dawn of War, il faudrait être d'une mauvaise foi confondante pour ne pas lui reconnaître une plastique à tomber par terre. C'est comme tous ces gens qui critiquent Lorie, alors qu'en fait ils sont juste jaloux de ne pas l'avoir dans leur lit. Mais, je m'égare...



Des « trésors » sont cachés sur chaque map, mais prudence : ils sont bien défendus.

Le concept de métropole apporte au titre un soupçon de RPG plutôt bienvenu.



Les Indiens, vos nouveaux amis pour la vie.



Plus vous gagnez en XP, plus votre métropole rayonne.



Manifestement, les bugs de collisions des navires n'ont toujours pas été résolus.

Les Indiens sont nos amis

Hormis cette déception majeure, AoE3 n'échappe pas aux travers classiques du genre : le pathfinding part un petit peu aux fraises quand on sélectionne de larges groupes d'unités différentes : il n'est pas rare d'en voir certaines faire du sur-place ou entamer de curieuses chorégraphies dont l'efficacité au combat n'est pas réellement optimale. Un souci qui sera probablement résolu dans un prochain patch et dont on se débarrasse pour le moment en appliquant un peu de micro-management sur les soldats hésitants. Mais, dans les moments critiques, ça énerve. Comme dans Warcraft 3, votre armée dispose désormais d'un « héros », baptisé ici « explorateur », sorte de super-unité balèze qui ne meurt jamais, mais peut être capturée par l'ennemi. Pour la récupérer, il vous suffira de verser une rançon ou d'attendre qu'elle parvienne à se faire la malle. On peut également s'allier avec les tribus d'Indiens pour développer des comptoirs commerciaux qui engrangeront des ressources supplémentaires ou des points d'XP. On passera sur le révisionnisme historique un peu limite, on a déjà eu l'occasion de s'attarder sur le sujet dans les différentes

Un peu de technique

Bruce Shelley, d'Ensemble, nous avait déclaré : « Si votre machine peut faire tourner Half-Life 2, elle pourra faire tourner notre jeu ». Au moins, c'est clair. Il va y avoir de l'upgrade costaud chez les fans d'AoE2 qui jouent toujours sur Pentium 133. Prévoyez large pour tous les effets à la mode, mais ça reste jouable sur la config mini.



John, et si on ouvrait un Mc Do ?

previews. L'important, c'est de savoir qu'en terme de gameplay, ces tribus vous donneront également accès à d'autres types d'unités, comme les sympathiques tireurs à la sarbacane. Une source supplémentaire de renforts, bien précieuse quand les choses tournent mal (NdFumble : ça m'a pas empêché de vous battre, toi et tes Peaux-Rouges).

Un petit goût de lassitude

Du côté du multi, les modes de jeu sont plutôt limités puisqu'il s'agira uniquement de venir à bout de l'adversaire sans autre variation possible que la quantité de ressources dont chacun dispose au départ. Bon point par contre pour la possibilité de conserver, d'une partie à l'autre, l'expérience accumulée par la métropole, ce qui génère un intérêt sur le long terme pour les joueurs les plus assidus. Quand j'ai rencontré les développeurs en avril dernier, ils m'avaient clairement indiqué qu'après cet épisode, ils désiraient quitter l'univers du RTS pour se lancer dans quelque chose de neuf. Et ça se sent un peu, en regard du réel manque d'ambition de ce nouvel Age of Empires. Certes, c'est de loin le plus joli du lot, et l'ajout d'une métropole amplifie à bon escient le côté tactique du titre. Mais la saga commence vraiment à ronronner de manière inquiétante. Signe qu'il est peut-être effectivement temps pour Ensemble de passer à autre chose.



Attaquer mon joli train ? Qu'il vienne, ce fourbe de Fumble.



En Deux Mots

MALGRÉ QUELQUES NOUVEAUTÉS SYMPATHIQUES, ON ÉTAIT EN DROIT D'ATTENDRE UN PEU PLUS DE CE NOUVEL ÉPISODE DE LA MYTHIQUE SAGA. EN DÉPÎT D'UNE CAMPAGNE SOLO UN PEU COURTE (15 HEURES MAX SI VOUS ÊTES UN HABITUÉ), AoE3 RESTE NÉANMOINS UN BON TITRE QUI COMBLERA LES FANS EN MANQUE, MAIS RISQUE DE LAISSER LES AUTRES FROIDS COMME LA PIERRE.

- + C'est très zouli
- + Toujours aussi accessible
- + La métropole
- Manque parfois de rythme
- Absence d'ambition flagrante
- Quelques bugs de pathfinding

7

TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT

Faskil

30928 Malika

30962 SARAH ET ETIENNE

30937 ARTHUR

30945 Je t'aime tendrement

30821 ALEXANDRE

30818 SANDY

30806 CHARLOTTE GAETAN

30992 KADER

30814 TAMARA

30925 SEVERINE CEDRIC

30943 Samir

30918 MARIANNE

30956 Melina

30927

30940 Fathi

30926 NATHALIE

30915 MARTIN

30916

30938 GWENAELE

30916

30990 AMADOU

30909 ALEXIS

30978

30987 MATHEW

30923 Delphine

30901 Chloé

30952 Aymeric

2 +5000 SONNERIES

TELECHARGER
TEL: 0899 70 2001
SMS: Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET

Recherche par nom:
SMS: Partiel d'Utire au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le Parain"
TEL: 0899 70 2001

Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme :

- Reggae 1563:
- SMS: CodeThème au 81122
- Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
- TEL: 0899 70 2001

RAP, RNB
06 Donne moi ton numéro M NEW 51190
1, 2 step M 52796
Art de rue M 56067
Bad boys de Marseille... M 55945
Belsunce breakdown M 56612
Ca fait plaisir M 52861
Candy shop M 52589
Changes M 54247
Crazy M 52202
Don't phunk with my heart M 52774
Ecorchée vive M NEW 51092
Elle me contrôle M 52609
Et c'est parti M 52011
Et si tu n'exists pas M 52587
Femme like U M 53747
Gasolina M 52903
Histoire de Luv M NEW 51218
How we do M 52571
In da club M 54158
L'olivier M 52633
La gagne M 52842
Lonely M 52779
Ma philosophie M 52369
Pas sans toi M NEW 51140
Pense à moi M NEW 51221
Petit frère M 55610
Quand une fille est love M 52744
Still D.R.E. M 54246
Vois sur leur chemin M 51061
We belong together M NEW 52894
Yeah M 53624
570 Rap! M 1554

POP, ROCK (suite)
Paint it black M 55750
Pop the music M 52821
Rich girl M 52738
Rough justice M NEW 51219
Smokey water M 55427
Stairway to heaven M 56790
This is the last time M NEW 52936
You're beautiful M NEW 52948
850 Pop/Rock! M 1561
60 Rock'n roll! M 1581
ROCK FRANCAIS

Caravane M 52688
Dans un verre à ballon M 52012
J'ai demandé à la lune M 56096
L'aventurier M 56097
Le vent nous portera M NEW 56769
Tout le bonheur du monde M 52469
190 Rock Français M 1548

HARD ROCK
Amerika M 52362
B.Y.O.B. M 52870
Back in black M 54392
Chop Suey M 53113
Duality M 52014
Fear of the dark M 54408
Hell bells M 55273
Highway to hell M 55688
In the end M 54219
Mobscene M 54490
Thunderstruck M 54393
100 Hard Rock! M 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy M 53786
Allumer le feu M 56228
C'est les vacances M 52837
Concerto pour deux voix M 52646
Désenchantée M 56214
Et l'on y peut rien M 54595
Face à la mer M 53903
J'ai encore rêvé d'elle M 55615

POP, ROCK
Bad day M 52549
Boulevard of the broken dreams M 52552
Don't cha M NEW 51186
Fine Line M NEW 51217
Hotel California M 56765
La tortura M 51056
Nothing else matters M 54135

POP, ROCK (suite)
Paint it black M 55750
Pop the music M 52821
Rich girl M 52738
Rough justice M NEW 51219
Smokey water M 55427
Stairway to heaven M 56790
This is the last time M NEW 52936
You're beautiful M NEW 52948
850 Pop/Rock! M 1561
60 Rock'n roll! M 1581

ROCK FRANCAIS
Caravane M 52688
Dans un verre à ballon M 52012
J'ai demandé à la lune M 56096
L'aventurier M 56097
Le vent nous portera M NEW 56769
Tout le bonheur du monde M 52469
190 Rock Français M 1548

HARD ROCK
Amerika M 52362
B.Y.O.B. M 52870
Back in black M 54392
Chop Suey M 53113
Duality M 52014
Fear of the dark M 54408
Hell bells M 55273
Highway to hell M 55688
In the end M 54219
Mobscene M 54490
Thunderstruck M 54393
100 Hard Rock! M 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy M 53786
Allumer le feu M 56228
C'est les vacances M 52837
Concerto pour deux voix M 52646
Désenchantée M 56214
Et l'on y peut rien M 54595
Face à la mer M 53903
J'ai encore rêvé d'elle M 55615

POP, ROCK
Bad day M 52549
Boulevard of the broken dreams M 52552
Don't cha M NEW 51186
Fine Line M NEW 51217
Hotel California M 56765
La tortura M 51056
Nothing else matters M 54135

POP, ROCK (suite)
Paint it black M 55750
Pop the music M 52821
Rich girl M 52738
Rough justice M NEW 51219
Smokey water M 55427
Stairway to heaven M 56790
This is the last time M NEW 52936
You're beautiful M NEW 52948
850 Pop/Rock! M 1561
60 Rock'n roll! M 1581

ROCK FRANCAIS
Caravane M 52688
Dans un verre à ballon M 52012
J'ai demandé à la lune M 56096
L'aventurier M 56097
Le vent nous portera M NEW 56769
Tout le bonheur du monde M 52469
190 Rock Français M 1548

HARD ROCK
Amerika M 52362
B.Y.O.B. M 52870
Back in black M 54392
Chop Suey M 53113
Duality M 52014
Fear of the dark M 54408
Hell bells M 55273
Highway to hell M 55688
In the end M 54219
Mobscene M 54490
Thunderstruck M 54393
100 Hard Rock! M 1543

1 PRÉNOM PERSONNE

TELECHARGER
TEL: 0899 70 2001
SMS: Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938 Gwenaëlle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
OFFRIR Référence-Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaëlle

RAGGA, DANCE HALL
Gasolina M 52772
Hey sexy Wow M 52933
Pon de replay M NEW 51260
Programme de la semaine M 52804
V.I.P. M 52805
We Be Burnin' M NEW 51175
Zookey M 52905
50 Ragga! M 1535

ITALIE, LATINO
Enamorame M 52318
Obsession M 53887
Sara perche ti amo M 53282
Suavemente M 52820
Ti amo M 55568
70 Latin! M 1579
20 Italie! M 1594

RAI, ORIENTAL
Abdel Kader M 55435
Baida mon amour M 52414
Didi M 56698
Josephine M 52802
Ya rayah M 55334
90 Rai! M 1532

ASIA POP, BOLLYWOOD
Aparad M 51018
10 Asia pop! M 1532
60 Bollywood! M 1538
Le seigneur des anneaux II-Thème M 55065
Le seigneur des anneaux-Thème M 53487
Les aventures de Rabbi Jacob M 56272
Les bronzés font du ski M 56948

CLASSIQUE, JAZZ
Carmina burana M 55723
40 Classique! M 1558
60 Jazz! M 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb M 56090
24 heures chrono M 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU M 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on M 54503
Agence tous risques M 56826
Amélie Poulain M 56633
Amicalement vôtre M 56603
Angel M 56851
Barbapapa M 56822
Benny Hill M 56820
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan M 56186
Buffy contre les vampires M 56616
Candy M 56610
Capitaine Flam M 56717
Chapi Chapo M 56650
Charmed M 56852
Dirty Dancing-Time of my life M 53713
Dragon Ball GT M 54343
Dragon Ball Z M 56789
Dragon Ball Z-We got power M NEW 51066
Friends-Thème M 56617
Ghost-Unchained melody M 56464
Goldorak-Là haut, là haut... M 56654

ASIA POP, BOLLYWOOD
Aparad M 51018
10 Asia pop! M 1532
60 Bollywood! M 1538
Le seigneur des anneaux II-Thème M 55065
Le seigneur des anneaux-Thème M 53487
Les aventures de Rabbi Jacob M 56272
Les bronzés font du ski M 56948

CLASSIQUE, JAZZ
Carmina burana M 55723
40 Classique! M 1558
60 Jazz! M 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb M 56090
24 heures chrono M 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU M 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on M 54503
Agence tous risques M 56826
Amélie Poulain M 56633
Amicalement vôtre M 56603
Angel M 56851
Barbapapa M 56822
Benny Hill M 56820
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan M 56186
Buffy contre les vampires M 56616
Candy M 56610
Capitaine Flam M 56717
Chapi Chapo M 56650
Charmed M 56852
Dirty Dancing-Time of my life M 53713
Dragon Ball GT M 54343
Dragon Ball Z M 56789
Dragon Ball Z-We got power M NEW 51066
Friends-Thème M 56617
Ghost-Unchained melody M 56464
Goldorak-Là haut, là haut... M 56654

ASIA POP, BOLLYWOOD
Aparad M 51018
10 Asia pop! M 1532
60 Bollywood! M 1538
Le seigneur des anneaux II-Thème M 55065
Le seigneur des anneaux-Thème M 53487
Les aventures de Rabbi Jacob M 56272
Les bronzés font du ski M 56948

CLASSIQUE, JAZZ
Carmina burana M 55723
40 Classique! M 1558
60 Jazz! M 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb M 56090
24 heures chrono M 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU M 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on M 54503
Agence tous risques M 56826
Amélie Poulain M 56633
Amicalement vôtre M 56603
Angel M 56851
Barbapapa M 56822
Benny Hill M 56820
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan M 56186
Buffy contre les vampires M 56616
Candy M 56610
Capitaine Flam M 56717
Chapi Chapo M 56650
Charmed M 56852
Dirty Dancing-Time of my life M 53713
Dragon Ball GT M 54343
Dragon Ball Z M 56789
Dragon Ball Z-We got power M NEW 51066
Friends-Thème M 56617
Ghost-Unchained melody M 56464
Goldorak-Là haut, là haut... M 56654

ASIA POP, BOLLYWOOD
Aparad M 51018
10 Asia pop! M 1532
60 Bollywood! M 1538
Le seigneur des anneaux II-Thème M 55065
Le seigneur des anneaux-Thème M 53487
Les aventures de Rabbi Jacob M 56272
Les bronzés font du ski M 56948

CLASSIQUE, JAZZ
Carmina burana M 55723
40 Classique! M 1558
60 Jazz! M 1560

3 OFFREZ!

Offrez un logo, un logo avec prénom perso, une sonnerie! TEL: 0899 70 2001 Précisez le numéro de votre amitié au lieu de votre propre numéro. SMS: OFFRIR... au 81122 Exemples: OFFRIR 2365 au 81122 OFFRIR 34116 FARIDA au 81122

CINÉ, TV (suite)
Mission Impossible 2-Thème film M 54046
CINÉ, TV (suite)
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon non est personne M 56253
Mortal Kombat M 54891
Muppet Show M 56944
NCIS M 52780
Olive et Tom M 56714
Pirates des Caraïbes M 54959
Sex and the City M 51132
Top Gun-Take my breath away M 56890
X-Files M 56614
Yu-Gi-Oh! M 54362

PUBLICITÉS
Areva 2004-Funky Town M 56200
Dim M 56604
Nutella 2003-Glorious M 53425
Royal Canin-Le Professionnel M 56039
120 Publicités! M 1557

PAILLARD, FÊTES
Joyeux Anniversaire M 56653
La digue du... M 56104
10 Chansons paillardes! M 1573
20 Fêtes/Evénements! M 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompler) M 56647
Sirène de police américaine M 54887
Sonnerie visage téléphone M 54453
10 Divers/Jingle! M 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Corse M 55092
Hymne Etats Unis M 56666
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M 56660
Hymne Nice-Nissa la bella M 52394
Hymne Portugal M 56720
L'internationale M 56951
Le chant des partisans M 55428
Le régiment de Samore et Meuse M 52486
Tiens, voilà du boudin! M 52062
60 Hymnes! M 1552
10 Musiques régionales! M 1540
10 Musiques militaires! M 1537

PAILLARD, FÊTES
Joyeux Anniversaire M 56653
La digue du... M 56104
10 Chansons paillardes! M 1573
20 Fêtes/Evénements! M 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompler) M 56647
Sirène de police américaine M 54887
Sonnerie visage téléphone M 54453
10 Divers/Jingle! M 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Corse M 55092
Hymne Etats Unis M 56666
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M 56660
Hymne Nice-Nissa la bella M 52394
Hymne Portugal M 56720
L'internationale M 56951
Le chant des partisans M 55428
Le régiment de Samore et Meuse M 52486
Tiens, voilà du boudin! M 52062
60 Hymnes! M 1552
10 Musiques régionales! M 1540
10 Musiques militaires! M 1537

PAILLARD, FÊTES
Joyeux Anniversaire M 56653
La digue du... M 56104
10 Chansons paillardes! M 1573
20 Fêtes/Evénements! M 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompler) M 56647
Sirène de police américaine M 54887
Sonnerie visage téléphone M 54453
10 Divers/Jingle! M 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Corse M 55092
Hymne Etats Unis M 56666
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M 56660
Hymne Nice-Nissa la bella M 52394
Hymne Portugal M 56720
L'internationale M 56951
Le chant des partisans M 55428
Le régiment de Samore et Meuse M 52486
Tiens, voilà du boudin! M 52062
60 Hymnes! M 1552
10 Musiques régionales! M 1540
10 Musiques militaires! M 1537

PAILLARD, FÊTES
Joyeux Anniversaire M 56653
La digue du... M 56104
10 Chansons paillardes! M 1573
20 Fêtes/Evénements! M 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompler) M 56647
Sirène de police américaine M 54887
Sonnerie visage téléphone M 54453
10 Divers/Jingle! M 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Corse M 55092
Hymne Etats Unis M 56666
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M 56660
Hymne Nice-Nissa la bella M 52394
Hymne Portugal M 56720
L'internationale M 56951
Le chant des partisans M 55428
Le régiment de Samore et Meuse M 52486
Tiens, voilà du boudin! M 52062
60 Hymnes! M 1552
10 Musiques régionales! M 1540
10 Musiques militaires! M 1537

35 091 + D'AMOUR
SMS: AMOUR au 81122

38 908 + DE NANAS
SMS: NANAS au 81122

35 042 + DE REGIONS
SMS: REGIONS au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOITURES
SMS: VOITURES au 81122

38 401 + DE TRASH
SMS: TRASH au 81122

38 950 + DE PAYSAGES
SMS: PAYSAGES au 81122

38 405 + DE DAUPHINS
SMS: DAUPHINS au 81122

34 660 + DE CHIOTS
SMS: CHIOTS au 81122

38 444 + D'ANIMAUX
SMS: ANIMAUX au 81122

34 381 + DE SYMBOLES
SMS: SYMBOLES au 81122

38 420 + DE TUNING
SMS: TUNING au 81122

38 436 + DE VOIT

Rome Total War

Barbarian Invasion

APRÈS HANNIBAL ET JULES CÉSAR,
VOICI L'ÈRE DES GOTHES,
DES VANDALES ET D'ATTILA
LE HUNS. Y A-T-IL UN GÉNÉRAL
POUR SAUVER L'EMPIRE ?



À l'Est, l'Empire Perse reste toujours redoutable.

TOUT PUBLIC **INTERNET** 6 **LOCAL** 6
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR THE CREATIVE ASSEMBLY/ANGLETERRE
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS



Basées sur la portée et l'initiative, les tactiques de cavalerie légère se montrent très difficiles à contrer.

dans Rome Total War, avec l'expansion de la République Romaine et l'avènement de César, nous avons découvert les plaisirs de la construction pierre par pierre d'un vaste empire méditerranéen. Les nations barbares n'avaient pas la vie facile à cette période : fortement handicapées par leur incapacité chronique à administrer des métropoles puissantes, leur destin était de se faire bouffer inéluctablement. Le monde antique se cherchait un maître... Trois siècles plus tard, l'extension Barbarian Invasion décrit l'inévitable retour de manivelle : l'Empire Romain moribond est divisé en deux entités indépendantes, dont certains morceaux commencent à sentir. Alors que sa partie orientale fait encore preuve d'une certaine vitalité, qui lui permettra d'ailleurs de survivre jusqu'au XV^e siècle, l'Occident est complètement verrouillé. Il lui reste certes un noyau dur de troupes d'élite sur lequel s'appuyer, mais par nécessité l'Empire en pleine décadence se repose de plus en plus sur des mercenaires étrangers et des alliés barbares à la loyauté douteuse. Pendant ce temps-là, des forces irrésistibles venues de l'Est se massent aux frontières... Quoi de plus fun que bâtir un empire ? Le piller, bien sûr.

Horde, mode d'emploi

Gros changement stratégique, l'apparition des peuples nomades bouleverse les habitudes. Comment contenir un envahisseur dont toute la population a pris les armes et débarque sur votre territoire ? L'énorme masse des fantassins vient complètement engluier les défenseurs, forcément inférieurs en nombre, pendant que les archers à cheval débordent sur les flancs et portent le coup de grâce. Imparable ! Et la horde déferle comme une avalanche, dévorant tout sur son passage. Mais elle s'affaiblit au fil des combats, pour ne pas disparaître il lui faut trouver une terre d'asile où s'implanter définitivement. Devenue une faction ordinaire,

Un peu de technique

Peu de changements techniques par rapport au jeu d'origine : prévoir plutôt un 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte vidéo 128 Mo.



Quand on traverse les rivières à la nage, on a parfois des mauvaises surprises à l'arrivée...

dépendant comme tout le monde de son agriculture et d'une armée de métier, elle peut cependant s'appuyer sur son immense trésor de guerre pour partir du bon pied. Jusqu'à l'arrivée de la horde asiatique suivante, devant laquelle il faudra bien plier bagage... Brillante extension d'un chef-d'œuvre incontesté, cet add-on est un must pour tous les amateurs du genre.

Atomic

En Deux Mots

SUR LES PLANS TECHNIQUE, GRAPHISMES, DURÉE DE VIE ET PROFONDEUR DU GAMEPLAY, ROME TOTAL WAR ÉCRASAIT DÉJÀ TOUS LES AUTRES JEUX DE STRATÉGIE HISTORIQUE. CETTE EXTENSION ENFONCE UN PEU PLUS LE CLOU.

- Nouveau gameplay pour les barbares
- Gestion du moral encore plus fine
- Plein de petites nouveautés
- Un légionnaire au 3^e rang a oublié d'enlever sa montre

8

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

8

INTÉRÊT



À chaque exploit, vous avez les honneurs de la presse, avec EA Sports Today.

LE TIGRE SORT DU BOIS
ET SWINGUE À TOUT-VA À L'HEURE
DU TEE. NON, CE N'EST PAS LE
SCÉNARIO DU DERNIER FILM SIGNÉ
DISNEY, MAIS LE GRAND RETOUR
DE TIGER SUR PC. TIGER WHO ?
TIGER WOODS, BIEN SÛR !



Les sorties de bunker sont assez délicates.
En golf comme en temps de guerre...

Selon Faskil, qui boit comme un trou mais qui n'a plus mis une balle dedans depuis des années, « le seul reproche que l'on puisse faire au golf, c'est qu'il nous entraîne trop loin du bar du Club House ». Dans le jargon de l'aAa Team (celle des « alcooliques autrefois anonymes », pas celle des snipers de Counter-Strike), on appelle ça un moment de lucidité. Convaincu par cette philosophie de comptoir, j'ai depuis longtemps abandonné le vrai golf pour Tiger Woods sur PC. Plus besoin d'arpenter des parcours s'étalant sur plusieurs kilomètres, ni de chercher mes balles pendant des heures. En plus, en appuyant sur le bouton « Eject » du lecteur CD-Rom, je sais où poser ma bière. Comme quoi, la vie est bien faite parfois... Electronic Arts a également bien fait les choses cette année, en adaptant le système True Swing à chacun de vos coups, qu'il s'agisse d'un drive ou d'un putt. En gros, le mouvement que vous imprégnez à la souris se traduit à l'écran par le geste de votre

Tiger Woods PGA

GUERRE DU GOLF

Tour 06

TOUT PUBLIC 4 LOCAL 8
INTERNET IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo
DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA SPORTS/CANADA
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

golf. Un procédé tout simplement génial qui vous fera comprendre que sans maîtrise, la puissance n'est rien. Au moindre écart en effet, la balle partira n'importe où...

Des putts à gogo !

Comme tout, il y a un coup à prendre, difficile à expliquer puisqu'il s'apparente plus à des sensations de jeu qu'à une technique au sens propre du terme. D'ailleurs, comme le disait Dave Hill, un ancien champion de golf, « le swing, c'est comme le sexe : vous ne pouvez pas réfléchir à votre façon de faire au moment où vous le faites. » Une fois ce geste assimilé, vous pourrez augmenter le niveau de difficulté et ainsi réduire le niveau de tolérance de la machine. Et si les jeux vidéo vous effraient, il reste le système de frappe archaïque, à base de simples clics ennuyeux. Pour ce qui est des modes de jeu, on frôle l'overdose, au plus grand bonheur des accros de la petite balle blanche. EA innove même avec le mode Rivalité,

L'éditeur est l'un des plus complets qui soit : on peut faire tout et n'importe quoi !



Un peu de technique

Rarement un jeu de golf n'aura été aussi joli graphiquement. Surtout pour une telle configuration (800 MHz minimum) ! Cela dit, on aurait aimé un jeu un peu plus gourmand et proposant plus de parcours...

qui vous permettra de croiser les fers et les bois sur les parcours d'aujourd'hui et sur ceux du passé. Un mode sympa - burlesque même quand on enfle un pantalon en velours, un gilet d'un goût douteux et une gâchette à carreaux - mais qui n'apporte pas grand-chose puisqu'il reprend tous les jeux du mode Entraînement : « drive le plus long », « concours de putts », etc. Une petite déception de ce côté-là donc, tout comme le faible nombre de parcours (une quinzaine), regrettable même si trois sont inédits et que la replay value est énorme sur ce genre de titre.

Socrates

En Deux Mots

FIDÈLE À SES HABITUDES, EA SPORTS NOUS LIVRE LÀ UN EXCELLENT TITRE, COMPLET ET PRENANT. MAIS LES TROP RARES INNOVATIONS NE PLAIDENT PAS EN SA FAVEUR. QU'IMPORTE, CAR LA RÉALISATION EST EN TOUS POINTS EXEMPLAIRE !

- Un jeu de golf complet
- Une Carrière prenante
- Un mode Rivalité sympa
- Peu de parcours au final

8
TECHNIQUE
7
ARTISTIQUE
8
INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR 2K GAMES
DÉVELOPPEUR PTERODON/RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
TEXTE EN FRANÇAIS
VOIX EN ANGLAIS ET VIETNAMIEN

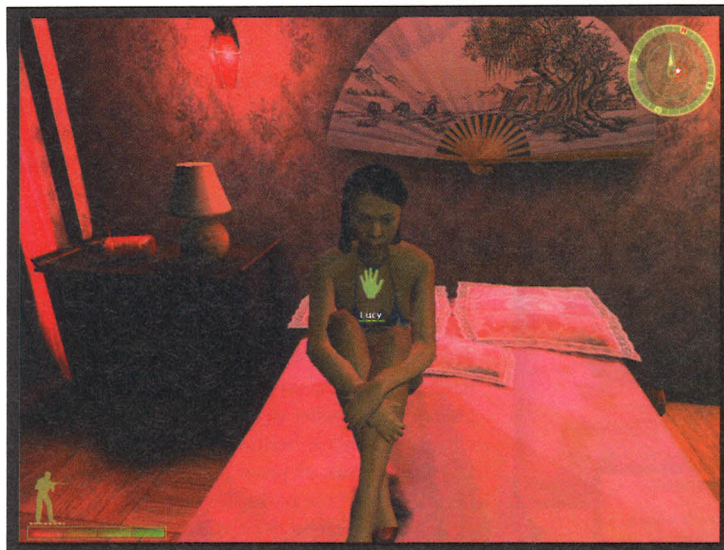
« NOUS ÉTIONS COMME DES FRÈRES, PARTANT AU COMBAT POUR DÉFENDRE LA LIBERTÉ. »
BALIVERNES ! J'AI VU AU VIETNAM DES ATROCITÉS QUI ME HANTENT ENCORE LA NUIT. J'AI VU MON PROPRE DÉSESPOIR SE REFLÉTER DANS L'ŒIL DE L'ENNEMI.



Le jeu propose de nombreux combats urbains.



« T'arrête pas de tourner, coco, le monde a le droit de savoir ! »



Peut-être le dernier plaisir que vous aurez eu avant de crever...

Vietcong 2

F P S P O U R A D U L T E S

Vous êtes allongé aux côtés d'une prostituée dans un bordel de Huê quand le devoir frappe à votre porte. En traversant la maison close, vous croisez vos hommes. Certains se saoulent, d'autres se laissent hypnotiser par une petite Viêt qui se trémousse lascivement sur la scène. Tous sont là pour oublier leur quotidien : la guerre. Votre première mission consiste à escorter dans la ville un journaliste venu capturer des images du conflit. Il ne sera pas déçu : attaques terroristes, prises d'otages, les Viêts sont prêts à tout, et la caméra ne s'arrête pas de tourner quand on découvre une fosse commune remplie de prêtres catholiques exécutés de sang froid. À vos pieds gît le cadavre d'un Viêt-Cong qui a préféré se tirer une balle dans la tête plutôt que de se rendre. Qu'est-ce qui a bien pu pousser cet homme à de telles extrémités ? C'est ce que la deuxième campagne solo vous invite à découvrir, à travers la vie de ce soldat communiste qui a préféré mettre fin à ses jours plutôt que de capituler devant l'envahisseur. Les éditeurs nous bassinent depuis des années avec leurs jeux supposés être historiquement authentiques, mais ce petit FPS développé en République Tchèque sonne infiniment plus juste que toutes les grosses productions américaines.

La beauté intérieure, ça compte

Tout comme le premier épisode, Vietcong 2 est à la limite de ce qu'on pourrait qualifier de moche. Que ce soit dans les rues de Huê ou dans la jungle, vous aurez toujours cette impression de vous promener dans un décor de cinéma en papier mâché. Mais si vous arrivez à faire abstraction des graphismes vieillots, vous découvrirez une jouabilité exemplaire qui vous permet de ramper ou de vous mettre à couvert très efficacement : une fois derrière un obstacle, il suffit d'utiliser l'iron sight



Pour une fois, votre mission c'est de descendre l'hélico américain.

Un peu de technique

Les textures parfois criardes et le manque d'effets 3D donnent à Vietcong 2 l'aspect d'un jeu sorti il y a trois ans. Il vous faudra pourtant une carte graphique supportant les Shaders 2.0 afin de le faire tourner. Dommage pour les possesseurs de GeForce 4.

pour sortir la tête et viser, juste le temps de tirer. En plus, les cinquante armes proposées bénéficient chacune d'un comportement original et très satisfaisant. Avec ses nombreux environnements et sa campagne solo où vous incarnez un Viêt-Cong, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. Cerise sur le gâteau, la partie multiplayer de Vietcong 2 est très riche et inclut même une poignée de cartes jouables en coopératif.

Dr.Loser

En Deux Mots

MALGRÉ UNE PIÈTRE RÉALISATION TECHNIQUE, VIETCONG 2 BÉNÉFICIE D'UN GAMEPLAY SANS FAIBLE. UN JEU UNIQUE QUI TRAITE DU SUJET DE LA GUERRE D'UN POINT DE VUE D'ADULTE. ON SOUFFRE, MAIS ON EN REDEMANDE !

- + Excellente jouabilité
- + Superbe ambiance
- Moteur 3D médiocre

5

TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT



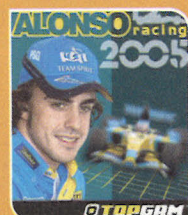
**Pour jouer
là où on ne joue pas**

le premier Mobile Gaming Megastore !

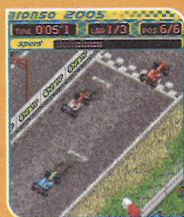
Le catalogue 100% gamer
pour ton mobile: jeux java,
logos et sonneries

Envoie **Manta** au **33800** Coût d'envoi d'un SMS. Non surtaxé !
OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.

Jeu du mois Alonso Racing 2005



15101



Exclusivité
Manta !

Retrouve le nouveau champion du monde
de F1 dans un jeu de racing exceptionnel !

Le TOP Jeux Manta

La sélection Manta des meilleurs jeux du moment.



15102



15103



15104



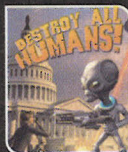
15105



15106

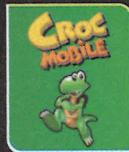
Tout l'univers du jeu vidéo en perso du mobile.

Logos



Destroy all
Humans !

15201



Croc

15202



Leisure
Suit Larry

15203



ETIK

- > TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR
TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.
- > ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.
- > MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.

GALLERY Manta

Sur votre mobile via le Gallery ou votre ordinateur

33800



Manta™ est une
marque du groupe
Wonderphone

Retrouve tous
les jeux de **MANTA**
sur ton mobile



Accès direct Jeux
par le portail SFR
> Rubrique Jeux*
ou envoie **MANTA** au **33800**

- + de 300 jeux disponibles!
- Tous les univers de jeux :
Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
- Des nouveautés toutes
les semaines pour **TON mobile!**

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

© 2005 WonderPhone - Destroy All Humans! © 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. THQ, THQ Wireless, Madtap and their respective logos and Destroy All Humans are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. - Worms Golf © 2004 Team 17 Software. Worms and Team 17 Software are registered or trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published by THQ Wireless S.a.r.l. THQ Wireless S.a.r.l. and its logo are trademarks of THQ Wireless Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. THQ, THQ Wireless, Madtap and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. - Alonso Racing 2005 © 2005 Gaesco Mômes S.L. - Sensible Soccer (c) 2004 Kuju Wireless Publishing Limited & The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Sensible Soccer" is a registered trademark of Sensible Limited. Used under license by Codemasters. - Leisure Suit Larry © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Leisure Suit Larry and related characters and Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude are TM and © of Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. - Crash Nitro Kart © 2004 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot and related characters and "Crash Nitro Kart" are TM and © of Universal Interactive, Inc. All rights reserved. - Croc Mobile: Jungle Plumble is Copyright © 2005 Morpheme Wireless Ltd. All Rights Reserved - Townsmen2 © www.handy-games.com GmbH

test
test test test
test

Pro Evolution Soccer 5

COMME ELLE VIENG, ZIZOU !





Un avion ? Une fusée ?
Non, c'est Kakaroté Kid !



TOUT PUBLIC	INTERNET 2	LOCAL 2 IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM,		
CARTE VIDÉO 64 Mo		
ÉDITEUR KONAMI		
DÉVELOPPEUR KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT		
TOKYO/JAPON		
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		

S'IL EST UN TITRE QUI ATTIRE
COMPÉTITEURS ET SPECTATEURS
EN MASSE, C'EST PRO EVOLUTION
SOCCER ! S'IL EN EST UN QUI DÉLIE
LES LANGUES AUSSI
NATURELLEMENT QUE WORLD
OF WARCRAFT, C'EST ENCORE LUI.
ET VU COMMENT LA CINQUIÈME
ÉDITION NOUS FAIT SAIGNER
DES POUCES, ÇA N'EST PAS
PRÊT DE CHANGER.

Le foot, c'est magique. Tenez, maintenant que Caf' s'adonne régulièrement à Pro Evolution Soccer, son ménage est enfin entré dans la norme. Il devient hystérique comme n'importe quel supporter, il hurle quand il ne marque pas. Du coup, Madame Caf' a enfin des raisons de l'engueuler et de casser des assiettes. Faskil, qui commence à s'y mettre aussi, n'a plus honte de dire qu'il est belge. Il crâne, même, depuis qu'il a appris que ses compatriotes avaient fini quatrièmes du Mondial 86. Et dire que ces deux-là ne regardent pas un match à la télé ! J'ose à peine les imaginer courir après une balle... Non, le vrai foot, ça les divertit à peine... En revanche, diriger des petits bonshommes qu'on tacle à volonté, ça leur plaît, surtout quand ça ressemble à la réalité. Quand il s'agit de reproduire le foot avec fidélité dans un loisir vidéoludique, Shingo Seabass Takatsuka - le producteur japonais de PES - est à la hauteur. Il sait créer un jeu attractif sans perdre l'essence du sport. À chaque nouvel opus, les limites

qu'il avait fixées sur le précédent sont repoussées. D'ailleurs, je lui adresse un message personnel : j'ai l'impression que tu les as repoussées vachement loin quand même cette année, vieux. Parce que personne ne veut me passer la manette.

Animations au top

En quoi cette nouvelle version est fantastique ?

C'est vrai, quand on regarde les screenshots, les différences ne sautent pas aux yeux. Normal, les cocos : PES 5 est un vulgaire portage à la sauce nippone. La qualité graphique dépend directement de ce que donne la version PlayStation 2, et comme cet étrange monolithe noir ne peut pas évoluer... Comprenez : machine vieillotte, hypertension, cholestérol, rien ne va plus. Ça n'empêche que si PES5 demeure identique graphiquement, donc acceptable, il cogne une méchante claque à PES4 au niveau des animations. Pas uniquement pour l'ajout de nouveaux gestes, comme l'élastico (un râteau super humiliant) ou les différentes façons de tirer un penalty. C'est toute la panoplie de mouvements qui a été retravaillée, pour aller de pair avec la fantastique physique de balle. Les courses, les dribbles, les tacles, les tirs, les parades du gardien, les têtes, tout y passe. Tout simplement magnifique.

La protection de balle a été clairement améliorée, difficile de passer devant.





Il arrive que l'I.A. de l'arbitre fasse semblant de se tromper. Et là, on n'est pas content.



Chaque action est décomposée avec une maestria éclatante. Quelques fantaisies se sont même glissées dans le tableau, histoire de ne pas voir toujours la même posture sur une passe, d'imaginer que les situations ne sont jamais identiques. Rien de tel pour se sentir au cœur du jeu et s'extasier sur la dernière talonnade qu'on vient d'accomplir - plus classe que celle de l'adversaire cinq minutes auparavant. Autant de détails qu'on adore.

Le poids des crampons...

Autres éléments qui ont leur importance dans le gameplay : l'inertie et le poids des milliardaires en short. On n'effectue plus une rotation à la vitesse de la lumière. On ne démarre plus balle au pied comme un Booster à pot

Ninja (ndFumble : Hum, je vais faire semblant de comprendre ce que ça veut dire). Et le porteur du ballon ne tient plus debout quand, lancé à pleine vitesse, deux défenseurs viennent le heurter de plein fouet. L'attaquant s'avère plus fébrile, car toujours sur la brèche. Et comme les blocs de collisions sont mieux gérés qu'auparavant, il ne trébuche pas de la même façon selon la manière de le percuter, l'endroit touché et le gabarit de l'agresseur. Ça me fait penser que mesurer 1 m 95 pour un peu moins de 100 kg, quand on est défenseur, ça donne un certain avantage dans les duels. Désormais, avec une défense top sur les passes en profondeur, toujours bien placée pour éviter de créer des espaces, et qui peut s'arracher à tout instant pour couper les trajectoires ou tendre le petit orteil in extremis, on peut envisager plus sereinement de garder la cage vierge. D'autant plus que le gardien revient en forme. Bien sur ses appuis, la main ferme et le placement efficace, il est redoutable. Les grosses patates et les lobs ne lui font pas peur. Toutefois, il reste humain et peut se trouver ou perdre pied parce qu'il est masqué au moment d'une frappe. Reste que dans l'ensemble, les attaquants éprouveront de sérieuses difficultés à faire trembler les filets. Quant aux expéditions en solitaire, vous pouvez remballer...

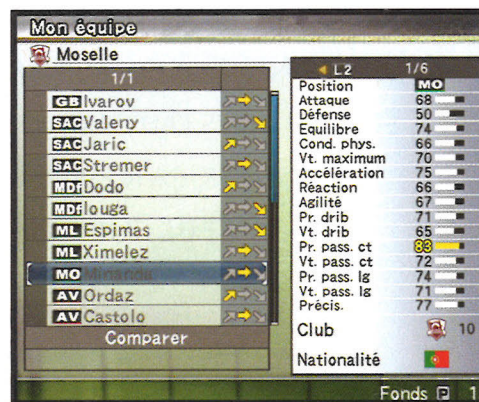
...Le choc des cartons

attaque/défense à la légère, en se servant du pressing sans réfléchir au préalable. Beaucoup plus efficaces, les contacts génèrent davantage de fautes et l'arbitre n'hésite pas à siffler. Cela hache le jeu et

Pour autant, il ne faut en aucun cas prendre ce rééquilibrage

Le réseau ? Quel réseau ?

On aurait adoré vous parler du mode réseau, du gameplay en ligne, de nouvelles fonctionnalités, de vraies polices de chat... Sans dec'. Mais voilà, rien n'était opérationnel au moment du test. Les Japonais sont tout surpris quand on leur dit qu'on aimerait bien voir leur jeu en réseau. Ils ne comprennent pas un tel engouement pour leur produit et ce désir urgent de prêcher la bonne parole à nos lecteurs. Mais bon, ils capteront peut-être bientôt que, sur PC, le réseau est un facteur à prendre sérieusement en considération, car acquis depuis longtemps. Et que, par conséquent, ils viennent peut-être de passer à côté d'un 10/10. M'enfin, le mois prochain, si on a pu essayer le joujou et que c'est une réussite, on reviendra peut-être dessus. J'ai dit peut-être, hein.



La Ligue Master s'enrichit de nouvelles fonctionnalités, mais rien de transcendant.



Se retrouver en position de tir, c'est chouette. Maintenant, il faut cadrer.

L'animation du saut de cabri est un exemple de mouvement magnifiquement remis à neuf.



Les gardiens sont capables de prouesses phénoménales, sans pour autant être des surhommes.



Les modes de jeu

Rien de bien neuf pour cette année. On retrouve les mêmes coupes et matchs simples. L'entraînement, indispensable pour se familiariser avec les plus basiques combinaisons ou tester un gugusse fraîchement créé par l'éditeur, ne bouge pas énormément. Quant à la Ligue Master, elle présente de maigres nouveautés. On peut désormais connaître le potentiel d'un joueur à l'avance et savoir quelles seront les chances durant les négociations. Mais tout ça, c'est pour ceux qui sont seuls et n'éprouvent pas l'envie de se mesurer à d'autres personnes. Ça existe encore ?

peut vous mettre dans une position inconfortable. À vous de trouver le juste équilibre pour ne pas subir le stress de coups de pieds arrêtés, souvent décisifs. L'homme en noir a aussi appris à mieux juger de la gravité d'une charge et à distribuer la petite biscotte plus logiquement, parfois à retardement pour ne pas casser un avantage (qu'il gère un peu mieux, soit dit en passant). Il se peut également qu'un garçonnet se claque un muscle tout seul ou soit fauché loin des regards. Dans ce cas, un pictogramme vert apparaîtra en haut de l'écran. Si vous ne balancez pas la balle dans les tribunes, l'arbitre stoppera le cours du jeu pour appeler un brancard et procédera à un entre-deux. Comme en vrai !

C'est ça, le football !

Ce soft se montre inattaquable au niveau du gameplay.

Les sensations sont juste merveilleuses et la courbe de progression se révèle terrible. Une fois que l'on découvre certains systèmes de jeu, que l'on saisit la finesse requise pour les contrôles de balle, bref, une fois qu'on s'est amélioré, un monde d'une infinie richesse s'offre à nous. Les matchs se suivent, mais aucun n'a de frère jumeau tant les possibilités de construction et les situations sont variées. Et avec l'apparition de terrains enneigés et donc, de rencontres proches d'Holiday on Ice, d'autres plaisirs deviennent accessibles. Le seul point noir, vraiment insupportable - bien plus que le problème des licences qui ont à peine évolué - c'est que

l'ambiance chaleureuse de la foule est éteinte par la tristesse des commentateurs, pourtant excellents dans la réalité. Ce n'est pas faute d'en parler chaque année avec l'éditeur. Mais bon, si on touche là le seul point faible d'un tout qui continue à transpirer la perfection, on ne va pas se lamenter. Pour les projectiles, direction les buts uniquement !

Plume

Un peu de technique

Si vous saviez sur quel genre de machine tourne cette petite bête à la base, vous n'auriez pas à rougir de posséder la configuration minimale. Ce sera toujours plus fin et plus fluide que sur consoles. Tablez quand même sur un processeur à 1,4 GHz et 256 Mo de Ram si vous souhaitez profiter de détails plus poussés. Le jeu n'en sera pas moins agréable, au contraire.

Je ne comprends pas. Malgré toutes les options de l'éditeur, je n'arrive pas à faire ma tronche.



En Deux Mots

Avec PRO EVOLUTION SOCCER 5, ON TIEN LE JEU DE FOOT ULTIME. DIFFICILE À MAÎTRISER SANS POUR AUTANT ÊTRE REBUTANT, TECHNIQUE ET PROGRESSIF, CE TITRE MADE IN KONAMI VA PLUS LOIN QUE SON AÎNÉ ET RISQUE DE RENDRE DINGUE LE MOINDRE MORDU DE BALLON ROND. POUR PEU QUE VOUS AYEZ UN OU DEUX ADAPTEURS POUR MANETTE PS2, IL VA FALLOIR SONGER À RÉORGANISER VOTRE TEMPS LIBRE.

- + Gameplay magique
- + Ultra-réaliste
- + Durée de vie infinie
- Commentaires nollissimes
- On aurait bien voulu essayer le réseau...
- Ça manque encore de licences

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

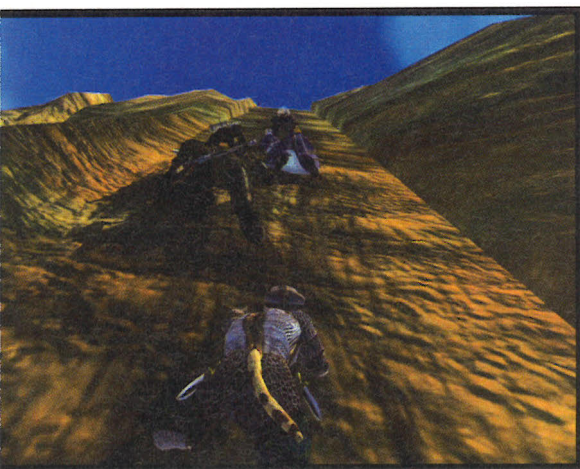
9

INTÉRÊT

Attention au petit monstre brillant. Si vous l'approchez, il vous balancera à 30 mètres de haut.

Si on cherche un désert, c'est n'est pas forcément utile d'acheter cette extension : EQ II se suffit à lui-même. Bon, c'est un peu méchant, mais il faut bien admettre que le nombre de joueurs sur les serveurs reste bien en deçà de ce qu'on pouvait espérer. Heureusement, on trouve suffisamment de compagnons pour grouper et l'île des Dervish est un bonheur à parcourir, notamment le donjon Living Tombs très bien conçu. Autre lieu épique : le palace du Djinn Master. Autant vous dire que seuls les meilleurs groupes (ou raids, dans sa version hardcore) en viendront à bout. Et comptez environ cinq donjons en plus, des zones cachées, etc. Le tout variant les plaisirs pour joueurs en solo, petits groupes et gros raids. Pour ce genre d'exercice, on peut faire confiance à SOE : EQ II est un jeu d'exploration et on prend toujours autant de plaisir à découvrir de nouveaux horizons (et non pas « de nouveau Horizons »). D'autant plus que la possibilité d'escalade, même si elle ne sert pas à grand-chose niveau gameplay, permet aux level designers de s'amuser un peu plus avec le relief.

ON NE PEUT PAS FAIRE PLAISIR À
TOUT LE MONDE : CE COUP-CI,
SEULS LES GROS BILLS
D'EVERQUEST II SERONT
À L'HONNEUR AVEC DESERT
OF FLAMES. CERTES, MAJ'DUL
ET SES ARÈNES SONT ACCESSIBLES
À TOUS LES NIVEAUX, MAIS LE PVP
EST-IL INDISPENSABLE ?



EverQuest II

ADD-ON ORIENTAL

Desert of Flames



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SONY ONLINE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR SONY ONLINE
ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

Donjons & Dragons

Parlons de la grosse nouveauté : le PvP avec Deathmatch, Team deathmatch, Capture the flag ou Destroy the idol. Les arènes sont pleines à ras bord de potions de vie et de mana pour que la fête soit plus folle, et des bonus apparaissent ici et là, offrant des attaques supplémentaires aux combattants. Certes, vous pouvez y entrer avec vos persos, mais c'est plus drôle et rafraîchissant d'acheter puis d'incarner un champion (pas cher, six pièces d'argent). Et pour les chasseurs de Pokémon dans l'âme, rien n'est plus classieux que d'entrer sous la forme d'un monstre très rare capturé au fin fond d'un donj' de la mort. Dans les faits, tout cela reste très gadget : un petit pas pour le PvP dans EQ II, un grand beta test pour SOE. Comme il s'agit de la seule feature accessible au moins de 45, inutile pour eux de se payer Desert of Flames avant de prendre un peu de bide. Pour les autres, l'extension se montre finalement tout à fait honnête, surtout pour 30 euros. Et les dragons ? Quoi les dragons ? Ce sont de gros lézards ailés qui crachent des flammes, voilà. Une autre question ?

Fumble

L'escalade, il y a rien de mieux pour mater sous les robes des Elfettes. Et des magiciens aussi, mais non merci, sans façon.

Un peu de technique

Le moteur 3D d'Everquest II est toujours aussi gourmand, mais nos PC finiront bien par en venir à bout. Config recommandée ? La meilleure possible. Attention, les combats PvP sont beaucoup plus mobiles qu'en PvE, il est peut-être préférable de désactiver un peu les effets de sorts, pour gagner en lisibilité.



Les arènes, c'est un peu la foire au n'importe quoi, mais c'est fun.

En Deux Mots

À MOINS DE NE PAS SUPPORTER L'AMBIANCE MILLE ET UNE NUITS VERSION LAS VEGAS, N'IMPORTE QUEL NIVEAU 45 TROUVERA SON COMPTE DANS DOF. LE PvP ET LES FACTIONS À MONTER DANS LA VILLE, C'EST UN PEU POUR PASSER LE TEMPS EN ATTENDANT LE DÉPART DE LA PROCHAINE EXPÉDITION.

- + Des bons gros raids
- + Toujours aussi joli
- PvP pas convaincant

8	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

L'AVENEMENT DE L'APOCALYPSE MARQUE LE DEBUT DE VOTRE MISSION !



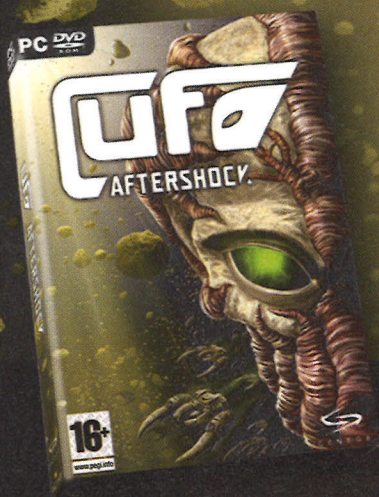
Un environnement 3D entièrement destructible !



Un mix parfait de stratégie tour par tour et de missions tactiques en temps réel.

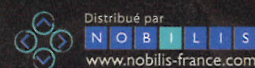


Gérez et formez vos équipes pour augmenter leurs compétences et menez à bien votre mission !



APOCALYPSE EN NOVEMBRE

www.ufo-aftershock.com



HITLER ÉTAIT PERSUADÉ QUE PAR LA SEULE FORCE DE SA VOLONTÉ, LA RACE DES SEIGNEURS GERMANIQUES ALLAIT CONQUÉRIR LE MONDE. GARY GRIGSBY NOUS DÉMONTRE QU'UN ADN DE CHAMPION C'EST PEUT-ÊTRE TRÈS BIEN, MAIS QU'UNE CALCULETTE C'EST MIEUX.

Un bon général, c'est un chef qui élève ses soldats comme ses propres enfants, les nourrit, les entraîne, puis les envoie à une mort certaine sans la moindre hésitation. Ce genre d'esprit de sacrifice exige une rigueur morale exemplaire : c'est pour ça que les bons généraux sont si rares. D'un claquement de doigts, ils vous font crever la gueule ouverte, mais surtout croyez-les quand ils vous disent que ça leur fait plus de mal qu'à vous. Hélas, il ne suffit pas de tuer des gens sans remords pour être un étoilé efficace (sinon le bâton de maréchal serait à la portée du premier psychopathe venu). Le sadisme c'est bien, mais il faut aussi savoir faire des additions. C'est hélas un problème sur lequel butent nombre de gradés prometteurs, et c'est ce qui explique pourquoi ils vous envoient en première ligne avec un fusil sans munitions, une radio sans batterie et des espadrilles pour escalader l'Everest. En réalité, l'art du stratège consiste à faire en sorte qu'au

 TOUT PUBLIC	 5 INTERNET	 5 LOCAL IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo		
ÉDITEUR MATRIX GAMES		
DÉVELOPPEUR 2BY3 GAMES/ÉTATS-UNIS		
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE		

Souci constant pour l'agresseur, les partisans harcèlent sans cesse les provinces mal défendues.



Gary Grigsby's World at War

COMPTABILITÉ MILITAIRE



Au milieu de l'Atlantique, les U-Boats s'acharnent sur la ligne de vie britannique.

combat vos troupes soient moins dépenaillées que les clochards de l'armée adverse. Tout le reste n'en est que la suite logique.

Bataille de chiffres

Dans World at War, Gary Grigsby permet de rejouer la Seconde Guerre mondiale au niveau stratégique. La partie commence au printemps 1940, et chaque tour de jeu représente une saison, soit trois mois. À cette échelle, comme dans la réalité, la France capitule dès la première offensive allemande, sans avoir eu le temps de s'amuser. Deux puissances sont jouables côté Axe : l'Allemagne et ses alliés européens (Italie, Roumanie...), ou bien l'Empire du Soleil Levant. Le camp Allié est quant à lui divisé entre trois joueurs. D'une part, l'Empire Britannique (Angleterre, Inde, Australie...) allié aux États-Unis, qui restent isolationnistes en début de partie et limités au rôle passif d'arsenal de la démocratie. D'autre part, l'Union Soviétique, initialement neutre mais destinée tôt ou tard à s'engager dans une lutte sans merci contre les nazis. Enfin la Chine, qui paraît totalement pathétique, mais dont la masse ingérable entrave tous les mouvements de l'envahisseur.

japonais. Sur les plans technique et artistique, dans World at War on a droit au service minimum : des cartes sans vie, des colonnes de chiffres, des scènes de bataille non interactives, visuellement honteuses, aux résultats décidés par de simples lancers de dés. Bref, des graphismes comme on n'en fait plus (et heureusement). Pourtant derrière cette austérité repoussante se cache un très bon game design, un des meilleurs que j'ai pu voir à ce jour sur ce sujet ô combien difficile.

Beau comme un bilan équilibré

Le tour par tour peut paraître basique comparé à un système en temps continu comme celui d'Hearts of Iron (où on joue heure par heure), mais à l'échelle stratégique il a le mérite de simuler efficacement les fluctuations de l'initiative. Attaque puis contre-attaque, chacun son tour de prendre des pains dans la tronche ! Le découpage des zones géographiques permet d'organiser une percée, puis de l'exploiter immédiatement en lançant ses blindés dans la brèche pour envelopper les armées ennemies. Mais dès que vient le tour de l'adversaire, on s'expose à une riposte cinglante visant à isoler les éléments de pointe. C'est le B-A-BA de la guerre moderne, pourtant beaucoup de jeux négligent ces aspects cruciaux pour aller se perdre dans des détails secondaires. Bien entendu, World at War permet aussi des manœuvres plus audacieuses, comme des parachutages ou des débarquements sur des côtes hostiles. L'important est de garder en tête que le but n'est pas de gagner plein de batailles, mais de s'emparer des centres industriels et des ressources naturelles permettant de contraindre l'ennemi à la capitulation. Les soldats ne sont que des pions : dans le jeu comme dans la vie, l'objectif réel est économique.

Le pétrole, nerf de la guerre

C'est là que savoir faire des additions devient plus important que seulement réussir à tuer ses hommes en masse. Gagner à World at War exige de planifier sa production à long terme (il faut un an pour créer une division blindée toute neuve, deux pour construire

L'hiver russe étant parfois frisquet, n'oubliez pas d'emporter une doudoune !



Unit	Count	Cost	Production Time	Attack	Defense	Speed	Range	Special
Infantry	10	100	10	10	10	10	10	None
Artillery	5	200	20	20	20	10	10	None
Tank	3	300	30	30	30	20	10	None
Plane	2	400	40	40	40	30	10	None
Ship	1	500	50	50	50	10	10	None
Submarine	1	600	60	60	60	10	10	None
Carrier	1	700	70	70	70	10	10	None
Battleship	1	800	80	80	80	10	10	None
Cruiser	1	400	40	40	40	10	10	None
Destroyer	1	200	20	20	20	10	10	None
Destroyer Escort	1	100	10	10	10	10	10	None
Patrol Boat	1	50	5	5	5	10	10	None
Submarine	1	600	60	60	60	10	10	None
Carrier	1	700	70	70	70	10	10	None
Battleship	1	800	80	80	80	10	10	None
Cruiser	1	400	40	40	40	10	10	None
Destroyer	1	200	20	20	20	10	10	None
Destroyer Escort	1	100	10	10	10	10	10	None
Patrol Boat	1	50	5	5	5	10	10	None

Lente et coûteuse, mais indispensable à long terme, la recherche permet de développer des armes toujours plus efficaces.

Un peu de technique

Les graphismes misérables permettent de faire tourner le monstre sur une petite configuration, mais les tours de jeu de l'I.A. sont alors vraiment trop longs. Un 2 GHz avec 1 Go de Ram ne sera pas de trop pour accélérer un peu tout ça.

Et boum !
Encore une usine de choucroute qui part en fumée !

un porte-avions), mais aussi faire face aux urgences : assurer le ravitaillement malgré la perte d'un dépôt, fournir de l'essence en abondance aux panzers, remplacer les pertes, parfois évacuer des usines à des milliers de kilomètres. L'organisation des mouvements stratégiques est cruciale : par rail ou par bateau, c'est la seule façon de déplacer ses armées d'un front à l'autre. Pendant ce temps, les bombardiers lourds harcèlent les voies ferrées et les chaînes de montage, ralentissant la production mais aussi obligeant à gaspiller des ressources pour les réparer et les défendre (DCA, intercepteurs...). Comme dans la réalité, la mécanique du jeu permet réellement d'asphyxier l'Allemagne en la privant de pétrole, ou d'étrangler l'Angleterre et le Japon en coulant leurs convois commerciaux. Bien plus que le boum-boum routinier des batailles, c'est sa dimension industrielle qui donne sa valeur à World at War : bêtement faire la guerre ne suffit plus, il faut savoir pour quoi et choisir comment.

Atomic



En Deux Mots

LES AMATEURS S'INTÉRESSENT À LA TACTIQUE, LES PROFESSIONNELS ÉTUDIENT LA LOGISTIQUE. WORLD AT WAR EST UN WARGAME TRÈS AUSTÈRE, MAIS AU GAMEPLAY BIEN MAÎTRISÉ ET QUI AIDE À PRENDRE CONSCIENCE QUE L'IMPORTANT N'EST PAS LE COMBAT MAIS SA PRÉPARATION. SI L'I.A. SOLO S'EN SORT HONORABLEMENT, ON PRÉFÉRERA CEPENDANT AFFRONTER D'AUTRES HUMAINS.

- Profond sans devenir trop complexe
- Importance centrale de l'économie
- Bonne gestion de la guerre navale
- Aucune diplomatie
- Graphismes ridicules
- Lisibilité parfois médiocre

3

TECHNIQUE

2

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT





Dans la pratique, contrôler les hauteurs ne sert étrangement à rien.

OH, UNE NOUVELLE GUERRE CIVILE ! VITE VITE, IL FAUT INTERVENIR POUR RÉTABLIR LA DÉMOCRATIE À GRANDS COUPS D'ABRAMS ET DE B-52. AH, MAIS CETTE FOIS-CI C'EST UN PEU PLUS COMPLIQUÉ : C'EST AUX ÉTATS-UNIS QUE ÇA SE PASSE.

Un peu de technique

Si vous possédez la carte graphique recommandée par l'éditeur, je doute que vous ne soyez équipé qu'avec un processeur à 800 MHz. En admettant que ça soit le cas, oubliez Shattered Union : il faudra doubler la fréquence ainsi que la quantité de Ram pour en profiter avec un minimum de confort.



Imparable : l'assaut frontal et massif avec de l'artillerie et des tanks.

Sur fond de scénario délicieusement débile, Shattered Union est l'occasion de diriger l'une des sept coalitions nouvellement formées afin de tenter de prendre le contrôle du territoire de l'ex-fédération. Pour ce faire, pas question de négocier quelconque accord ou alliance : tout se règlera par les armes ! La présence d'une carte stratégique ainsi que d'un indicateur de réputation politique laisse espérer le contraire au premier contact, mais le parti pris de faire passer la diplomatie à la trappe n'est pas innocent : le jeu se veut le plus simple d'accès possible. De gros efforts ont effectivement été mis en place pour attirer les joueurs débutants, tant sur le plan de l'ergonomie, avec une envahissante interface « sapin de Noël », que dans le gameplay qui ne demande de gérer que peu de paramètres. Shattered Union vise donc un public ? Un grand, comme on dit ? Oui, en théorie.

Shattered Union

WARGAME BÉNÊT

Union en chantier

Mais voilà, Shattered Union souffre d'un grave problème : il n'est pas fun. Il tendrait même plutôt vers le franchement lourd. On passe en effet plus de temps à se prendre la tête sur des détails qu'à vraiment s'amuser. Ce sentiment est principalement dû à de nombreux soucis d'équilibrage flinguant le gameplay. Tout d'abord, quelque chose ne colle pas au niveau des unités : dans chaque catégorie présente (infanterie, transport, blindés, etc.), on trouvera une arme ultime ne coûtant qu'une poignée de dollars de plus que les autres, ce qui diminue fortement la variété des configurations d'affrontements. Ensuite, le rapport entre mobilité et portée de tir aurait mérité plus d'attention, car en l'état actuel, la plupart des combats se bornent à du « hit & run » primaire. Ajoutez à cela une I.A. faiblarde dont il est facile d'abuser, une gestion hasardeuse des bonus de défense et mélangez un peu, vous obtiendrez des batailles répétitives et rapidement barbant. Quant à la partie stratégique du jeu, lors de laquelle on achète ses unités et où l'on choisit quelle faction attaquer, elle fait un peu pitié tant elle est limitée et mal conçue. Alors, s'il peut se révéler divertissant pendant quelques heures, Shattered Union lasse en un rien de temps et énerve régulièrement. Et pour être honnête, je doute que ça soit la meilleure méthode pour initier les joueurs aux wargames.

Ttask

Pendant que le gros des troupes se masse en un point, il est tout à fait possible qu'un détachement parte capturer les objectifs.



TOUT PUBLIC INTERNET LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo (SUPPORTANT LE SHADER 1.4)
ÉDITEUR 2K GAMES
DÉVELOPPEUR PopTop Software/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En Deux Mots

RÉSOLUTION ORIENTÉ VERS LES JOUEURS DÉBUTANTS, SHATTERED UNION POSSÈDE TROP DE FAILLES DANS SON GAMEPLAY POUR SE MONTRER CAPTIVANT. DOMMAGE, CAR LE CONCEPT INITIAL ET LE BACKGROUND ÉTAIENT PLUTÔT INTÉRESSANTS.

- Scénario réjouissant
- Gros problèmes d'équilibrage
- I.A. à la ramasse
- Dimension stratégique faiblarde

6 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



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

3615 joystick

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

un simple coup de fil pour avancer...

0 892 687 500

0,34€/min

LES RAGDOLLS, CE SONT LES
« POUPÉES DE CHIFFON » UTILISÉES
PAR LES MOTEURS PHYSIQUES
POUR TENTER D'IMITER DES
MOUVEMENTS HUMAINS RÉELS.
LE KUNG FU, C'EST MON POING
DANS TA TRONCHE. OU MON PIED.
OU MA TÊTE. ALLOUETTE.
ET LE RAGDOLL KUNG FU ?
C'EST SIMPLE...



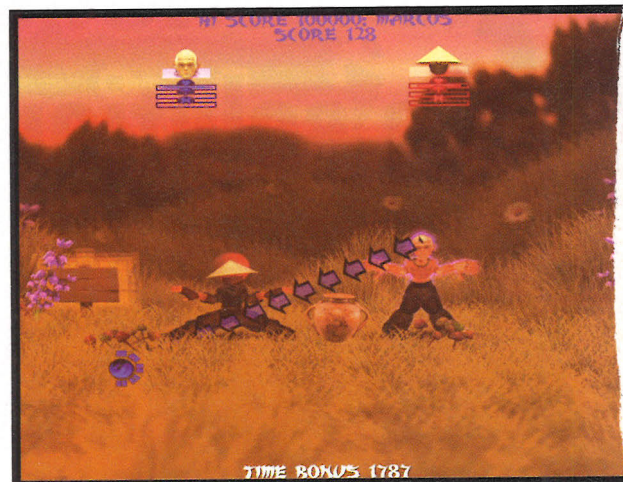
Quelle classe ! « Mark Healey
is my new master now. »



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR INDÉPENDANT ET DISTRIBUÉ PAR VALVE
(VIA STEAM)
DÉVELOPPEUR MARK HEALEY/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Un peu de technique

323 Mo (avec les vidéos en basse résolution) pour l'un des jeux les plus fun de ce mois-ci, c'est honnête. En revanche, la config mini l'est un peu moins : 1,5 GHz et 512 Mo de Ram seraient plus justes. RDKF m'a grave planté le PC une seule fois, et il semble que le netcode pourrait être amélioré, mais dans l'ensemble, vous ne serez pas déçu.



Attention, ça va faire très mal.

Ragdoll Kung Fu

LE RETOUR D'IK +



Oui, bon, c'est un peu confus tout ça des fois...

Imaginez une marionnette dont vous attraperez un des membres (tête, bras, jambe) avec le bouton gauche de votre souris afin de le bouger dans tous les sens. La bestiole est un peu intelligente, si vous la traînez par le bras d'un clic, elle avancera toute seule dans la direction demandée. Et avec un bon élan, vous la ferez sauter, voire voler en boulette Thaï (si elle a mangé assez de champignons... C'est simple, attrapez-les par terre avec la main et portez-les à la bouche !). Bien. Maintenant, essayez avec un clic droit. Oh, la poupée balance un gros coup dans la tronche de son voisin avec l'appendice sélectionné. La torgnole est d'autant plus puissante que vous aurez concentré de Chi. Pour pomper du Chi, c'est simple, il suffit de faire plein de petits cercles avec la souris.

C'est simple !

Après un tutorial et quelques missions, on saute dans tous les sens, on enchaîne les combos en l'air, on casse les pots pour y trouver plein d'armes, du shuriken à la bombe, en passant par le canon posé sur la tête ou le clébard en laisse qui grignote les ennemis. On ramasse des papillons pour gagner des pouvoirs spéciaux, on balance des rochers à la face de hordes de ninjas. On rigole. On est vraiment complètement con. Et c'est bien. Ragdoll Kung Fu possède des défauts de gameplay, évidemment : difficile de sélectionner le bon membre, par

exemple, et rien de plus hasardeux que de parer les coups adverses (sauf en cas de duel sobre, sans acrobaties). Sans oublier les armes un poil trop puissantes. Mais en solo, en LAN ou sur le Net, on se latte comme des ânes et on en redemande. Et le pire, c'est qu'on apprend réellement à maîtriser quelques jolis enchaînements.

Chi Power !

Programmé par une bande de malades talentueux dirigée par un certain Mark Healey (juste un peu Art Director chez Lionhead), ce petit jeu de fou propose (pour environ 15 dollars) un gameplay inventif et addictif, des cinématiques parfaitement crétines avec plein d'insultes dedans et un bon petit rap de blancs. Les vidéos hilarantes rappellent le meilleur de l'amateurisme, façon France Five ou plutôt Atomic Ninja Master (hein, Ato ?), ou mieux encore : le clip de base d'un album des Beastie Boys. Les bras m'en tombent. Rien que pour ça, que faire à part installer Steam et chopper Ragdoll Kung Fu ?

Fumble

En Deux Mots

SI LES BBOYS DÉCIDAIENT DE FAIRE UN JEU, ÇA DONNERAIT RAGDOLL KUNG FU. C'EST BON, C'EST IDIOT, C'EST PAS CHER. JE SUIS COMPLÈTEMENT FAN.

- ☒ Complètement barré
- ☒ Vraiment pas cher
- ☒ Seulement via Steam
- ☒ Quelques mouvements délicats

7

TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT



Si l'ennemi ne finit pas en bouillie, c'est que vous ne savez pas jouer.

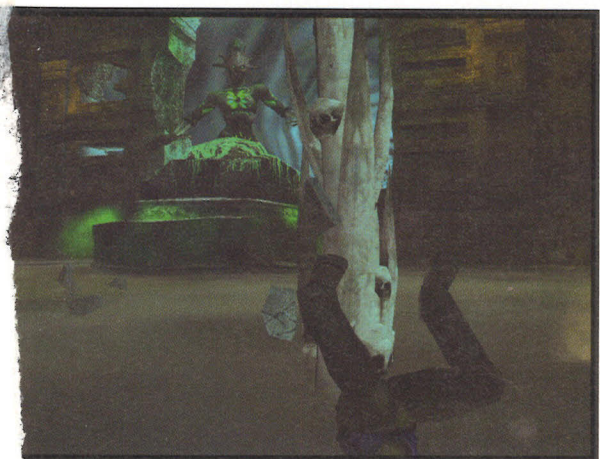
Vannes et finish moves ! Voilà tout le sel de ce titre qui ne possède pas vraiment d'autres intentions que celles de nous faire ricaner bêtement entre deux décapitations. Ash, le héros que vous dirigez à la troisième personne, est armé d'un fusil à pompe sur votre gauche et d'un outil de bûcheron à lame motorisée sur votre droite. Ou bien d'un propulseur de harpon, ou encore d'un lance-flammes. Avec ça, il saucissonne et explose des hordes de zombies, de squelettes, de démons et de trucs indéfinis mais très méchants. Et des boss, bien entendu. Lorsqu'il est très énervé, Ash peut relâcher le Mal qui est en lui. Il se transforme alors en féroce machine à tuer, ce qui, il faut bien l'admettre, ne le change pas beaucoup. Sauf qu'il devient rouge...

Evil Dead Regeneration

MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE

KLATU BARATA NIKTO ! JE ME DEMANDE COMMENT UN FILM AUSSI POURRI QU'EVIL DEAD 3 A PU AUTANT MARQUER LES ESPRITS. N'EMPÊCHE, FUSIL DANS UNE MAIN ET TRONÇONNEUSE À LA PLACE DE L'AUTRE, ASH DEVIENT UN PERSO PARFAIT POUR UN JEU D'ACTION DÉBILE.

Ouch, contre ce genre d'attaque, mieux vaut enfiler un pantalon en kevlar.



L'Arme Fatale

Une des bonnes idées de Cranky Pants tient dans un petit corps doté d'une grande gueule insupportable. Non, ce n'est pas un des monstres d'Evil Dead Regeneration (quoique), il s'agit en fait de votre side kick nabot et surnaturel, nommé Sam. Ash et cet espèce de Joe Pesci mort-vivant passent leur temps à s'engueuler pour notre plus grand bonheur, mais ils doivent rester ensemble pour venir au bout de la mission : déjouer le Nécronomicon, sauver le monde, comme d'hab'. Parfois Ash devra posséder Sam pour se faufiler par certains passages, parfois il devra le protéger, mais le plus souvent il lui demandera de la fermer en appuyant ses mots par un bon coup de pied dans le derrière. Faut dire que Sam est immortel ! On peut donc l'envoyer crever un peu partout d'un shoot bien placé, il réapparaît aussitôt, prêt à souffrir encore. Le gameplay, le joueur et le scénario s'associent pour le massacrer à tours de bras. Simple, mais fun.

Sam suffit pas

Bref, Evil Dead Regeneration, c'est plutôt moche et mal foutu, mais c'est rigolo. C'est rigolo, mais c'est un peu chiant aussi. Un arsenal peu varié, pas assez de finish, des boss un poil trop ternes, des combats trop répétitifs... Dès les premiers niveaux, on se retrouve avec des situations identiques toutes les demi-heures, seul le décor change. Le jeu pose ici

Un peu de technique

800 MHz ? Ça me semble peu tout de même. Rayez et écrivez 1,2 GHz à la place. Sinon le jeu tourne correctement. J'ai bien vu un bug ou deux, mais rien d'inadmissible.



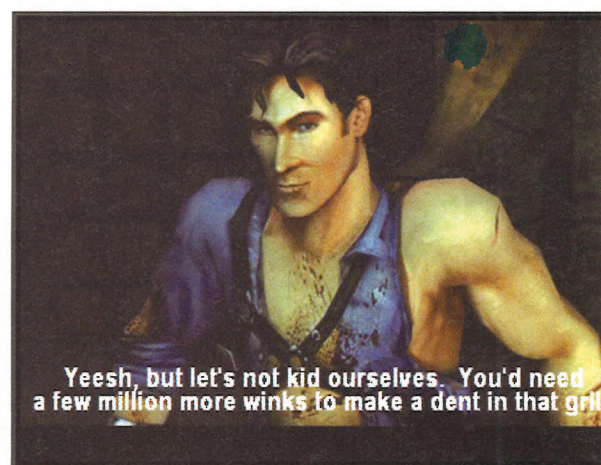
PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo

ÉDITEUR THQ

DÉVELOPPEUR CRANKY PANTS GAMES/ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Yeesh, but let's not kid ourselves. You'd need a few million more winks to make a dent in that grill.

Les animations retranscrivent très bien le jeu d'acteur incomparable de Bruce Campbell (qui fait aussi la voix de Ash).

ou là une nouvelle arme et nous colle ensuite les monstres conçus pour se faire tuer avec. 40 euros pour ça ? Mouais, on attendra la version à 15 euros.

Fumble



En Deux Mots

JE ME SUIS BIEN MARRÉ AVEC EVIL DEAD REGENERATION. NON SEULEMENT À CAUSE DES PUNCHLINES, MAIS AUSSI DU FAIT DE L'ACTION ULTRA BOURRINE. MAIS L'HUMOUR ET LE GORE SONT LES SEULS POINTS FORTS DE CE JEU. UN PEU CHER, POUR SI PEU.

- Le duo de comiques
- Les finish bien violents
- Réalisation de vieille PS2
- Bien trop lassant

4

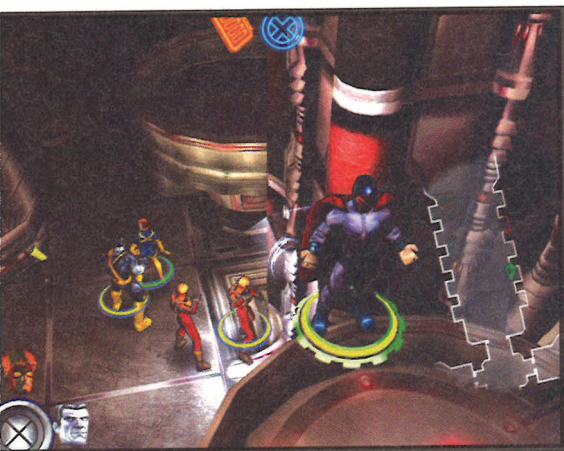
TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

5

INTÉRÊT



Un gros bug dans le déroulement de l'histoire : je rencontre Pyro alors qu'il est déjà dans mon équipe ! Oh et puis on s'en tape après tout.

COMMENT ÇA, UNE BONNE

CONVERSION DE BEAT'EM ALL

CONSOLE SUR PC C'EST AUSSI

IMPROBABLE QU'UNE

ALLIANCE DES X-MEN AVEC

MAGNÉTO ? EH BIEN

DÉTROMPEZ-VOUS ! ET J'AI

LÀ UNE PREUVE QUI RÉFUTE

CES DEUX ALLÉGATIONS.



Hum alors... Les X-Men : Wolverine, Cyclope, Rogue, Pyro... Ah non Pyro, il s'est barré dans la Confrérie. Wolverine ?

Ah je l'ai déjà dit. J'aurais peut-être dû refiler ce test à Faskil, qui ne s'endort jamais le soir avant d'avoir relu l'intégrale des publications Marvel (oui, il dort très peu). Moi, à part les films et deux ou trois jeux vidéo, j'y connais pas grand-chose. En revanche, je sais taper. Bouton 1, bouton 2, pouvoir spécial, projection, ça c'est facile. On attrape un gros rocher avec cette brutasse de Rogue et on le fracasse sur un pauvre sbire qui passait par là. Ou alors Colossus choppe un type, le balance devant Jean Grey, qui le repousse violemment contre un mur avec sa télékinésie. Un joli combo comme celui-ci provoque des dégâts supplémentaires et rapporte plus d'expérience aux personnages. Vous l'aurez compris, X-Men Legends II est un jeu de castagne bien bourrin. Un peu trop bourrin même. Trop brouillon, trop basique dans son gameplay... Mais alors d'une richesse en contenu, fichtre !

Les icônes et certaines illustrations s'avèrent un peu cheap, mais dans l'ensemble, c'est plutôt joli.



X-Men Legends II

PAF BING CRASH BOUM KAPOWWW !

Rise of the Apocalypse

illustrations et autre bonus à débloquer, ni des challenges à relever. Si on ajoute la possibilité de jouer via le Net, que demande le peuple ? Bref, en solo ou en multi, X-Men Legends II c'est un bon scenar, un chouette style graphique, une réalisation sans faille et des heures de bourrage intensif. Pourquoi boudier son plaisir ?

Fumble



En Deux Mots

DU BEAT-EM ALL PAREIL, ON A RAREMENT LA CHANCE D'EN VOIR SUR PC ! O.K., C'EST UN PEU BORDÉLIQUE COMME GAMEPLAY, MAIS DÉBRANCHEZ VOTRE CERVEAU ET RENTREZ DANS LE TAS. MÊME PAS BESOIN D'ÊTRE FAN DES COMICS.

- Ça bastonne sec
- L'évolution des mutants
- L'univers Marvel au top
- Contrôles et combats un peu confus

7

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT

Les 4 fantastiques

Vous dirigez une escouade de quatre mutants interchangeables (presque) à tout moment et choisissez parmi une liste de 16 noms. Ça fait beaucoup. Il faut dire que le professeur Xavier s'est allié à Magneto pour combattre Apocalypse, le premier mutant datant de 5000 ans et un brin puissant. Impossible de vous citer tous les persos jouables, ni la variété de leurs pouvoirs que vous développerez avec un système de leveling à la Diablo. En fait, s'occuper de chacun casse trop le rythme de l'action et on finit par laisser le jeu gérer tout ce boxon, à l'exception d'un ou deux favoris. L'évolution de quatre statistiques (corps, énergie, vitesse, attaque) et la gestion de trois pièces d'équipement rajoutent une couche de RPG à l'ensemble. J'admets que certains de ces super-héros se ressemblent un peu, voire beaucoup, mais il se pourrait que cela ait un impact sur le scénario. Chut, pas de spoilers. Voilà pour la campagne principale, et je ne vous parle pas des persos, écrans,



Si vous perdez votre perso des yeux, continuez de frapper, on ne sait jamais.

ABONNEZ-VOUS !



174
OCTOBRE
2005

à Joystick

Joystick (1 an / 11 numéros)

+ le jeu **KING KONG**® Ubisoft Entertainment (version PC)

71,50 €*

45,99 €**

Total

~~117,49 €~~



pour vous
64 €
seulement

soit 45%
de réduction

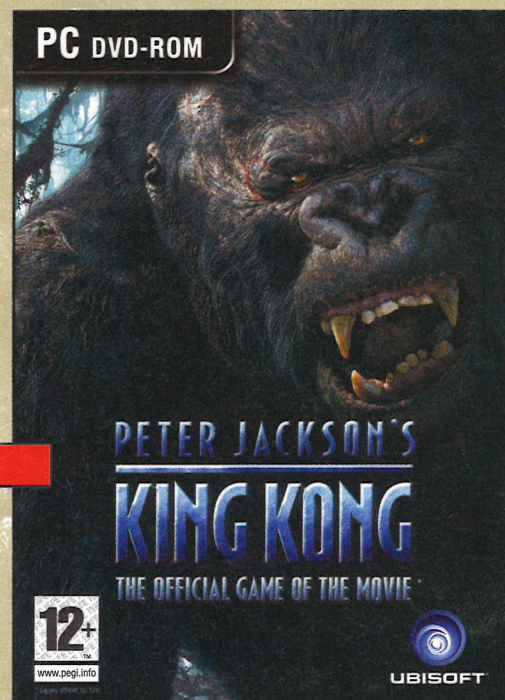


Photo non contractuelle

Retrouvez tous les moments clés du film, les environnements et les créatures officiels. Avec les voix et le visage des acteurs ! Une adaptation époustouflante ! Incarne Jack Driscoll en vue subjective et battez-vous pour survivre dans l'univers hostile de Skull Island. Devenez Kong à la 3^{ème} personne et déchaînez votre furie contre les créatures de l'île.

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved.

* Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

Pl75

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick- Service abonnements - 18/24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ Oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an - 11 n° + le jeu KING KONG® Ubisoft entertainment (version PC) au prix de 64 €*
au lieu de 117,49 € soit une économie de 45 %



Je choisis la version ☐ CD ou ☐ DVD

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

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bleue ☐ n°

Expire le : Cryptogramme :

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Date de naissance :
e-mail :
Téléphone :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ PlayStation ☐ PSP ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ X-Box ☐ DS-Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05) et le jeu KING KONG® Ubisoft Entertainment (version PC), au prix de 45,99 € (+2 € de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/2005, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Sortie du jeu prévue le 17/11/05, délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 ou par mail abofuture@dipin.fr. Les informations qui vous concernent sont destinées à la gestion de votre abonnement Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 complétée par la LOI n° 2005-67 du 28 janvier 2005 tendant à conforter la confiance et la protection du consommateur relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou de suppression des données nominatives vous concernant. Pour l'exercer, adressez vous à : FUTURE- Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19. Adresse e-mail : abofuture@dipin.fr. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case suivante ☐



SYNETIC TENTE DE PASSER
À LA VITESSE SUPÉRIEURE
AVEC CE DEUXIÈME OPUS
DE WORLD RACING. DÉRAPAGE,
PERTE DE CONTRÔLE...
OUF, LE MUR A ÉTÉ ÉVITÉ
DE TRÈS PEU !

Un peu de technique

Vous n'aurez pas de difficulté à obtenir une course fluide avec une config de base. Par contre, si vous désirez profiter des divers effets qu'offre le moteur 3D de World Racing 2, optez pour 512 Mo de Ram et un processeur cadencé à 2,5 GHz.



L'autre côté du pont était un peu loin pour tenter un saut. Du moins avec cette voiture de papy.

Suite d'un titre qui n'est pas resté dans les annales, World Racing 2 poursuit le même chemin que son grand frère. C'est-à-dire celui de la médiocrité. Sans posséder de défauts majeurs qui l'enverraient au stade de bouse, World Racing 2 ne propose malheureusement rien de génial. Des menus pas très sexy aux courses qui manquent cruellement d'intensité, l'ensemble de ce titre reste très classique. Pour s'en convaincre, il suffit de lancer la carrière solo. Cette dernière permet de gérer un pilote afin de débloquent des circuits tout au long de sa progression. Pour cela il suffit d'enchaîner les courses proposant différentes épreuves. Vu et revu. Au moins, Syntetic tente de varier les plaisirs : vous aurez le droit à des courses basées uniquement sur le temps, d'autres dans lesquelles le dernier véhicule est éliminé à chaque tour ou encore des épreuves mettant en avant votre talent à exécuter des dérapages. Le problème est que

World Racing 2

C O U R S E

la difficulté n'évolue pas au fil des courses. D'entrée de jeu, il est nécessaire de remporter les médailles d'or pour progresser dans le mode carrière, ce qui est particulièrement frustrant et oblige bien souvent de rejouer une course que l'on vient de gagner. C'est à se demander pourquoi il existe la médaille de bronze et d'argent.

C'est pas gagné

Le style de pilotage proposé par World Racing 2 est orienté arcade. Pourtant, et malgré une bonne prise en main, la conduite est loin d'être instinctive comme c'est le cas dans un Need for Speed. L'impression de piloter un tank se fait parfois sentir et le plaisir de tourner autour d'un circuit n'est jamais vraiment présent. Du coup, l'ennui prend rapidement le pas sur le fun. Pour casser la monotonie du mode solo, il est toujours possible de défier ses potes en LAN ou sur le Net. Si vous en avez plein et qu'ils jouent tous à WR2, ça peut devenir marrant... Le moteur 3D est quant à lui très correct. Les différents environnements sont plutôt agréables à l'œil, les modèles des véhicules bien réalisés et les dégâts causés par les chocs et accidents sont bien rendus. Mais tout ça ne suffit pas à relever le niveau général : World Racing 2 fait partie de ces jeux de courses basiques qui restent largement à la traîne par rapport aux ténors du genre.

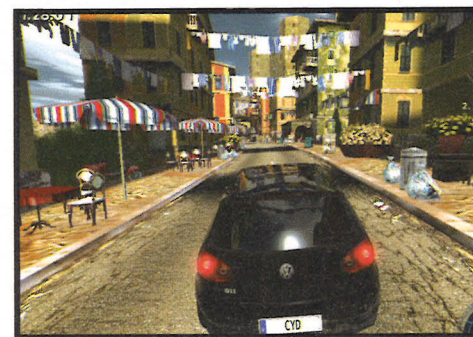
Cyd

Épreuve classique : il faut passer sous des arches en un temps limité. Allez, au suivant.



TOUT PUBLIC INTERNET LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SG DIFFUSION
DÉVELOPPEUR SYNETIC/ALLEMAGNE
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS



En Deux Mots

IL EST ÉVIDENT QUE WORLD RACING 2 NE RESTERA PAS DANS LES MÉMOIRES. SANS ÊTRE FONCIÈREMENT MAUVAIS, CE TITRE NE PROCURE RIEN DE RÉELLEMENT PASSIONNANT. UN JEU DE COURSE DE PLUS, RIEN D'AUTRE.

Environnements plutôt jolis
Difficulté non progressive
Pas très passionnant

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

« QUICONQUE COMBAT
LES MONSTRES DOIT S'ASSURER
QU'IL NE DEVIENT PAS LUI-MÊME
UN MONSTRE, CAR, LORSQUE TU
REGARDES AU FOND DE L'ABYSSE,
L'ABYSSE AUSSI REGARDE
AU FOND DE TOI. » FRIEDRICH NIETZSCHE.



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 32 Mo

ÉDITEUR NOBILIS

DÉVELOPPEUR SURREAL SOFTWARE/ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE



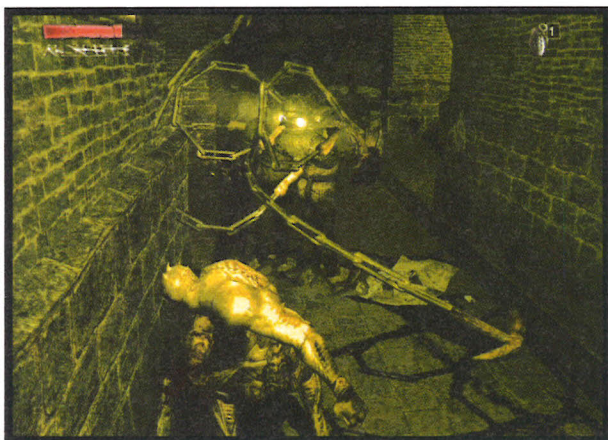
Vous pouvez jouer
en vue subjective
ou à la troisième
personne, selon
vos affinités.

Un peu de technique

Le jeu a été conçu pour tourner sur PS2 et les graphismes n'ont quasiment pas bénéficié du portage sur PC. Techniquement, Ties That Bind a facilement trois ans de retard. Au moins, vous pourrez le faire tourner en haute résolution même si vous avez une vieille bécane.

The Suffering Ties That Bind

CARNAGE ET HORREUR



Lorsque votre jauge de folie est maximum,
vous pouvez vous transformer en bête sanguinaire.



Après avoir massacré votre famille et échappé à la chaise électrique en vous évadant d'une prison de haute sécurité, vous débarquez à Baltimore en quête de votre passé, d'un shotgun et de cartouches. Beaucoup de cartouches ! La ville est infestée de monstres, produits dégénérés des vices et de la folie des hommes : drogue, luxure, cannibalisme, violences conjugales... Votre seule chance : comprendre d'où viennent ces aberrations, recouvrir votre mémoire et trouver des armes. Beaucoup d'armes ! Mais comment échapper à l'horreur lorsque vous en êtes l'incarnation la plus malfaisante ? Pourrez-vous survivre à votre véritable nature ? Êtes-vous destiné à semer la désolation ? Suivant la voie que vous choisirez, Ties That Bind vous proposera trois dénouements différents. Comme dans la plupart des jeux d'horreur, les premières minutes sont les plus éprouvantes : vous sursautez à l'apparition d'un monstre, vous mouillez votre pantalon quand les lumières s'éteignent et que des rires démoniaques retentissent...

Le cauchemar mou

vous les massacrez avec votre semi-automatique, étrangement, la magie disparaît. Malheureusement, le gameplay Ties That Bind est celui d'un bête shoot 3D : les monstres ne sont pas bien malins et ils arrivent par paquet de douze, car malgré leurs physiques de Freddy Krueger, ils sont généralement

Mais lorsqu'une vingtaine d'ennemis vous foncent dessus et que



Laissez parler le démon qui sommeille en vous :
massacrez les innocents !

assez faiblards. Pour le coup, les combats manquent cruellement de finesse : vous laissez le doigt appuyé sur la détente et vous faites des cercles en reculant, en attendant patiemment que les ennemis explosent dans des gerbes de sang. Une fois que vous les avez tous exterminés, vous progressez le long de niveaux linéaires en ramassant les soins que les développeurs ont placés tous les trois mètres avec amour. Résultat : vous ne vous sentez jamais vraiment menacé et vous avez plus l'impression de mourir par manque de chance que par manque de skill. Cette absence de tension est vraiment regrettable, car à côté de ça le jeu propose un univers graphique et sonore remarquable qui aurait pu faire de Ties That Bind un jeu extrêmement violent et dérangeant.

Dr.Loser

En Deux Mots

TOUT COMME LE PREMIER ÉPISODE, TIES THAT BIND EST UN SHOOT THEM UP BIEN BOURRIN QUI SOUFFRE D'UNE RÉALISATION TECHNIQUE VIEILLOTTE ET D'UN GAMEPLAY SOMMAIRE, MAIS QUI BÉNÉFICIE D'UNE AMBIANCE CAUCHEMARDESQUE DE FOLIE.

- Très belle réalisation artistique
- Du sang, DU SANG !!
- Moteur 3D obsolète
- Le gameplay manque de punch

5

TECHNIQUE

8

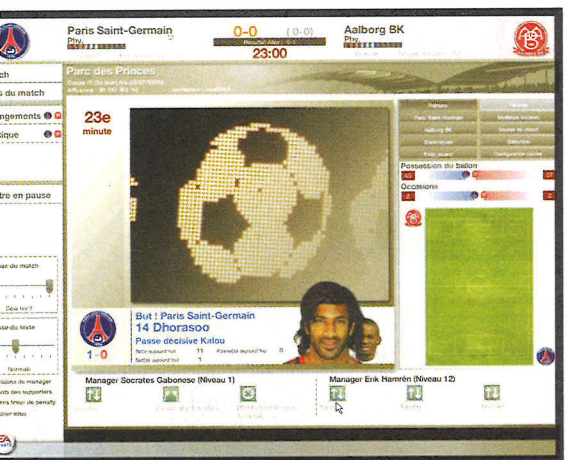
ARTISTIQUE

6

INTÉRÊT

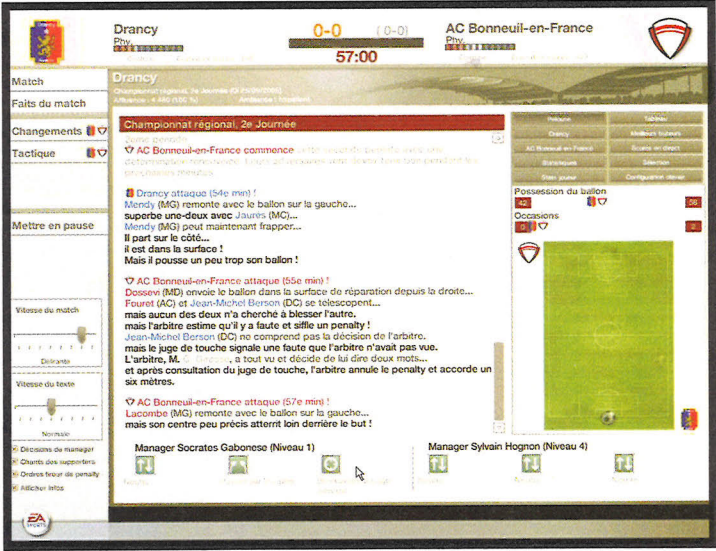
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA SPORTS/CANADA
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX AUCUNE



La présence de licences agrmente les menus de photos officielles. Sympa !

ELECTRONIC ARTS SEMBLE AVOIR
COMPRIS QUE LES JEUX
DE MANAGEMENT ÉTAIENT
UNE AFFAIRE SÉRIEUSE !
DU COUP, LE TRÈS BON FOOTBALL
MANAGER D'EN FACE AURAIT-IL
DU SOUCI À SE FAIRE ?



LFP Manager 06

MANAGER EN HERBE

Jusqu'à l'année dernière, LFP Manager était aux jeux vidéo ce que la Star Academy est à la musique : un produit formaté, destiné au grand public et manquant de coffre. Et si la dernière promotion de la Star Ac propose, comme d'habitude, son lot de pleurnichards et de têtes à claques, LFP Manager 06, lui, n'a plus grand-chose à voir avec ses aînés. Fini le côté Sims qui ridiculisait le genre, avec sa quête de l'âme sœur et l'achat d'une grosse cylindrée ! Cette nouvelle version se concentre avec le plus grand sérieux sur l'essentiel : le foot. Tout ça parce que les éditions consoles (qui rendaient la version PC superficielle) ont été abandonnées et que Football Manager, son seul et unique concurrent, a mis la barre très haut. Les développeurs d'EA Sports ont donc dû innover, tant sur la forme que dans le fond. L'interface a ainsi été repensée et s'articule désormais autour d'un site web, rappelant celui de la FIFA. Une idée rendant la navigation intuitive ! Toutes les infos sont à portée de clic, et on évite les menus à tiroirs dans lesquels on se perdait. La présence de nombreuses licences permet quant à elle de disputer les compétitions officielles du calendrier international, avec les vrais clubs et tous les joueurs de la planète, photos à l'appui. « De la poudre aux yeux ! », diront les mauvaises langues. Eh ben, pas du tout !

Coach me if you can

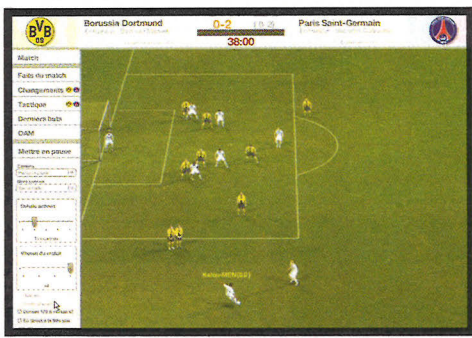
Pour la première fois depuis bien longtemps, LFP Manager ne se résume plus à un habillage soigné. Quelques nouveautés particulièrement intéressantes donnent de la consistance à ce titre. Comme l'Outil d'Analyse des Matches (OAM) qui permet de décortiquer chaque rencontre, en visualisant le placement de vos défenseurs et les courses de tel ou tel joueur, révélant ainsi les forces et les faiblesses de votre équipe. Par ailleurs, le système de notation, aussi incompréhensible qu'un discours de Roger Lemerre, a été abandonné. À la fin de chaque rencontre, une note sur vingt – beaucoup plus explicite – est attribuée aux joueurs. Pour le reste, LFP Manager 06

Un peu de technique

Les jeux de management se distinguent souvent par leur gourmandise, mais LFP Manager reste jouable sur des machines modestes, cadencées à 1 GHz. Cela dit, le confort de jeu est proportionnel à la puissance de votre bécane, notamment en termes de mémoire (512 Mo de Ram sont recommandés).

s'appuie sur ce qui a fait son succès, comme la retransmission des matches en 3D (grâce au moteur d'UEFA Champions League), un mode « Texte » complet (commentaires écrits avec diverses interactions possibles), des briefings à la pause et bien sûr les interviews d'après matches... Bref, tous les défauts des opus précédents ont été gommés. Du coup, le seul défaut de ce titre est de ne proposer aucun mode Online. Pour se confronter à trois autres amis, il faut jouer chacun son tour sur le même PC. Un choix étonnant et plutôt contestable !

Socrates



En Deux Mots

BEAUCOUP MOINS SUPERFICIEL QUE PAR LE PASSÉ, LFP MANAGER 06 EST ENFIN DEVENU UN CONCURRENT SÉRIEUR À FOOTBALL MANAGER, QUI S'EST IMPOSÉ COMME LA RÉFÉRENCE DU GENRE L'ANNÉE DERNIÈRE.

8

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

8

INTÉRÊT

+

Une interface intuitive et bien pensée

+

Un jeu complet, sans grand défaut...

-

MICRO
GRAND PUBLIC

JEUX VIDÉO

INTERNET

CRÉATION
NUMÉRIQUE

ENFANTS

Abonnez-vous en ligne à vos **magazines favoris**

et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque



21 %
D'ÉCONOMIE



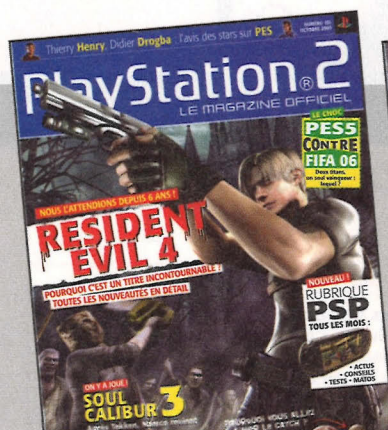
50 %
D'ÉCONOMIE



49 %
D'ÉCONOMIE



52 %
D'ÉCONOMIE



37 %
D'ÉCONOMIE



46 %
D'ÉCONOMIE



49 %
D'ÉCONOMIE



31 %
D'ÉCONOMIE



mes **magazines** favoris.fr

l'adresse favorite
de vos magazines favoris

Boum ! Un obus est propulsé de la Terre vers la Lune. La munition est creuse, à son bord : trois hommes et un poulet. Michel Ardan se réveille un peu tard pour constater la mort de ses amis (rassurez-vous, le poulet est vivant). Comprendre ce qu'il s'est passé fera partie des petites tâches à accomplir pour terminer le jeu. Mais avant de parler de retour sur terre, Michel devra se plonger dans les secrets de la civilisation sélénite. Ces lunaires communiquent avec une poignée de sons et tout autant de symboles primaires, et ils se permettent d'avoir une attitude hautaine à l'égard de la race humaine. C'est avec ça et quelques installations décrépies qu'ils veulent nous impressionner ? Bon, d'accord, Kheops ne possède pas trop les moyens de nous immerger dans un monde vivant avec plein de figurants, donc faut bien trouver des astuces.

Halluciné sans être hallucinant

L'univers étrange proposé par Kheops est certes très limité, mais suffisamment bien pensé pour qu'on ait l'impression d'être perdu dans la masse d'information. Avec un peu de discipline, on comprend que toutes les énigmes rencontrées tournent autour de quelques groupes majeurs : les symboles, les sons, les mathématiques en base 20 et la manipulation

APRÈS LASCAUX, VOICI LA LUNE.
DÉCIDÉMENT, KHEOPS AIME ALLER
AU CŒUR DES CHOSSES. NE VOUS
INQUIÉTEZ PAS POUR VOS
POUMONS, L'AIR NE MANQUERA
PAS. EN REVANCHE, N'OUBLIEZ PAS
VOTRE CERVEAU, SINON
VOUS N'IREZ PAS BIEN LOIN.



L'écran sur lequel vous passerez des heures à essayer toutes les combinaisons d'objets imaginables.



Kheops, ou l'art de faire croire qu'un puzzle tout simple va se révéler terriblement compliqué.

Jules Verne Voyage

au cœur de la lune

AVENTURE EN FAIBLE GRAVITÉ



TOUT PUBLIC

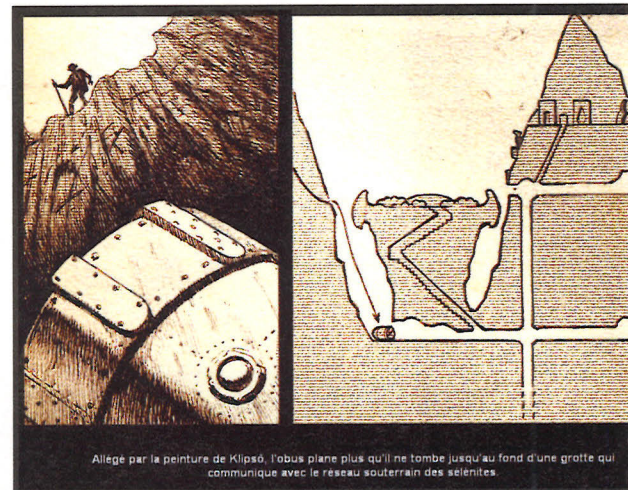
CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 64 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR THE ADVENTURE COMPANY
DÉVELOPPEUR KHEOPS STUDIOS/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

d'inventaire. L'interface et les déplacements case par case ne posant aucun problème, on s'amuse sans contrainte à récolter des fruits, à cuisiner des compotes aux effets bizarres ou à réparer de vieilles machines. Au final, les puzzles sont variés en forme et en difficulté, même si les défauts ne manquent pas : parfois trop lourdingues (l'orgue), parfois trop classiques...

Peut mieux faire

Le réel talent de cette aventure rigolote n'est pas encore suffisamment exploité : il s'agit des différentes manières de vaincre une énigme, ainsi que la présence de puzzles facultatifs, qui ne servent qu'à comprendre un peu mieux le background et à faire monter son score (ici l'intelligence lunaire). On peut donc terminer Voyage sans épuiser toutes les possibilités du gameplay. Cependant, cet aspect du jeu aurait vraiment besoin d'être largement plus étoffé et d'offrir de vrais challenges. Les joueurs lambda pourraient alors profiter du scénario du début à la fin, pendant que les plus acharnés découvriraient les plus épais mystères de l'histoire. Après tout, c'est avec ça qu'on se la pète sur les forums de la communauté.

Fumble



La voix off qui narre l'histoire est parfaitement dans le ton, de même que les illustrations.

Un peu de technique

Toujours pas de passage à la 3D, mais le style graphique de Kheops s'améliore de titre en titre (surtout en ce qui concerne le rendu de la pierre et les persos en 3D...). Le jeu est stable et se manie aisément. Rien de plus à signaler.

En Deux Mots

KHEOPS PERFECTIONNE LE GAMEPLAY DE SES AVENTURES MYST-LIKE, ET VOYAGE AU CŒUR DE LA LUNE SE MONTRÉ TOUT À FAIT SYMPATHIQUE À DÉCOUVRIR. MAIS IL FAUT ENCORE BOSSER SUR CETTE BONNE IDÉE D'IMPLÉMENTER DU CONTENU INDÉPENDANT DE L'HISTOIRE PRINCIPALE. OUI, JE SAIS, ÇA DEMANDE DE PLUS GROS BUDGETS...

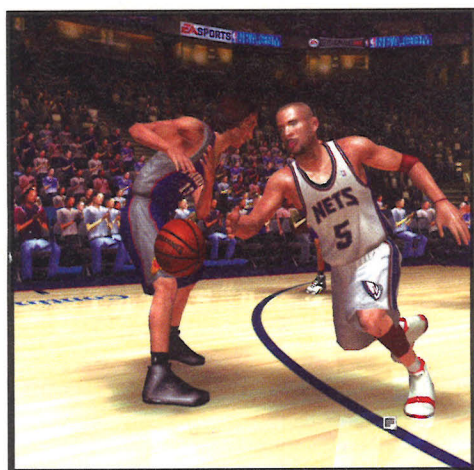
- + Scénario sympa
- + Belle narration
- Quelques énigmes banales
- Encore trop classique

5
TECHNIQUE
7
ARTISTIQUE
7
INTÉRÊT



Je regarde à droite, je passe à gauche...
C'est ça la classe, non ?

QUI A DIT QUE LES BLANCS
NE SAVAIENT PAS SAUTER ?
PERSONNELLEMENT, UN PAD
ENTRE LES MAINS, JE VOUS
PROUVE LE CONTRAIRE.
ET EN ALLEY-OOP MÊME ! COMME
QUOI, MÊME LA LUNE PEUT
BRILLER SUR LE CUL
D'UN CHIEN...



Les un-contre-un ont gagné en intensité,
grâce aux gestes des stars.

Jouer au basket quand on fait 2,16 m, c'est un peu comme courir le Grand Prix de l'Arc de Triomphe avec un cheval de 400 m de long. Y'a triche ! Heureusement, NBA Live rétablit chaque année la balance et permet aux gnomes comme nous de caresser l'espoir d'être un champion. Et accessoirement, de mettre la main au panier sans pour autant se prendre une gifle dans la seconde qui suit. Le rêve de tout homme, en quelque sorte. Après une version 2005 en tout point remarquable, Electronic Arts ne s'est pas contenté d'une vulgaire mise à jour des effectifs et a apporté quelques nouveautés intéressantes en termes de gameplay. Notamment pour rendre plus spectaculaire sa simulation et retranscrire le plus fidèlement possible le côté fantasque des matches de NBA. Ainsi, les plus grands joueurs de la Ligue bénéficient de mouvements particuliers en fonction de leur talent, qu'ils excellent dans la défense au sol ou bien dans les smashes en haute altitude. Une simple combinaison de boutons permet d'activer ces gestes enflammant les foules.

NBA Live 06

P A N I E R G A R N I



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 32 Mo

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPEUR EA SPORTS/CANADA

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

« It's showtime »

Techniquement, NBA Live 2006 s'en tire avec les honneurs, pour peu que l'on possède une config' aussi dopée qu'un cycliste. Les graphismes se montrent exceptionnels, tant au niveau de la modélisation des joueurs que des environnements. Les reflets sur le parquet sont saisissants par exemple ! La bande-son est criante de vérité (cri de la foule, crissements des chaussures, speaker dans la salle...) et George Eddy assure les commentaires français avec Eric Besnard, de Canal+. Reste que les modes de jeu n'ont pas changé depuis l'année dernière. NBA Live 2005 était déjà très complet, avec un mode Dynasty captivant et le All-Star Week-end vous invitant à participer aux concours de smashes. « Que pouvait-il ajouter ? », direz-vous. Eh ben, un mode permettant de créer son avatar et de gérer sa carrière, par exemple ! Avec entraînement, match, pub, interview, etc. comme

La modélisation est sublime. Ici, on reconnaît parfaitement Piétrus.



Un peu de technique

Si la configuration minimale est des plus modestes (1 GHz, 256 Mo), oubliez-la de suite si vous voulez profiter pleinement de ce titre. Pour jouer sur une résolution digne de ce nom et admirer les reflets sur le parquet, doublez la mise ! Et pour un plus grand confort de jeu, optez pour une manette type PS2, comme la Logitech Dual Action.

dans NFL SuperStar de Madden 06. Ça aurait été bien non, EA ? Prenons notre mal en patience : compte tenu du succès rencontré par ce mode novateur, il devrait être implanté dans NBA Live 07.

Socrates

Recr. ag. libres					
Limite salaires	50,00 M	Tayshaun Prince			
Salaires ligues	0	Age	28 an(s)	Poids	98 kg
Salaires équipe	62,08 M	Années pro	4	Montant des	51,82 M
Salaires nets	62,08 M	Taille	2,06 m	Durée des	6 an(s)
Marge	-12,08 M				
Poste(s) disp.	4				
Pos.	Nom	Intérêt	Moy.	Age	Exigences
AR	J. Johnson	88	25	57,26 M	
AS	T. Prince	ATL, CHA	84	26	51,82 M
AS	D. Marshall	76	33	17,18 M	
AS	M. Dunleavy	76	25	40,74 M	
AF	T. Murphy	75	26	33,11 M	

En mode Dynasty, le boss, c'est vous. Bâtissez la meilleure équipe !

En Deux Mots

NBA LIVE EST LE MEILLEUR JEU DE BASKET SUR PC, ET PAS SEULEMENT PARCE QU'IL NE COMPTE AUCUN CONCURRENT. GRAPHISMES, BANDE-SON, JOUABILITÉ... LA RÉALISATION EST EXEMPLAIRE !

- Les arabesques des stars
- Des graphismes au top !
- Des commentaires géniaux
- Pas de mode online !

7

TECHNIQUE

9

ARTISTIQUE

8

INTÉRÊT



Les bombardements sont vraiment très réussis.



ous connaissez probablement Blitzkrieg : entre le titre original, ses extensions officielles, ses modifications et missions vendues par des studios tiers, ses dérivés officieux tournant sur le même moteur, on a eu droit à tout. Blitzkrieg à la plage, Blitzkrieg fait du ski, Blitzkrieg radioactif... Aussi sympa soit-il, aucun produit ne peut conserver sa fraîcheur quand il est exploité à ce point. Pour le deuxième épisode, Nival Interactive a donc tenté de le rajeunir avec un nouveau moteur 3D permettant enfin de zoomer un peu et de changer l'angle de caméra. Divisé en trois campagnes, américaine, allemande et soviétique, le jeu solo introduit également le concept de renforts à réquisitionner durant les batailles. La nature de ces troupes supplémentaires, disponibles en nombre limité, dépend directement des choix du joueur tout au long de la partie. Par exemple, une victoire dans un certain scénario débloque l'artillerie antichar, utilisable par la suite dans d'autres affrontements. La

Blitzkrieg II

R É C H A U F F É

ENCORE UN PEU DE BLITZKRIEG ? ALLEZ, PAS DE MANIÈRES, JE SAIS BIEN QUE VOUS ADOREZ ÇA. ON PEUT EN AVALER DES TONNES SANS JAMAIS GROSSIR ET EN PLUS, C'EST TRÈS BON POUR LA SANTÉ. MANGEZ, JE VOUS DIS. MANGEZ !



Eh non, ça ne leur viendrait pas à l'idée de se planquer...

Un peu de technique

Si le nouveau moteur 3D n'est pas très performant, au moins il se contente de peu : un 2 GHz avec 512 de Ram et une carte vidéo 64 Mo devrait largement suffire.

Plus ça change, plus c'est pareil

Hélas, ceux qui ont joué aux titres précédents remarqueront rapidement que le cœur du gameplay lui-même n'a pas changé : on retombe vite dans la routine. L'écrasante domination de l'artillerie est moins sensible, mais l'infanterie est toujours aussi ridicule, se retrancher n'a aucun effet et des escouades entières se font faucher en trois secondes par la première mitrailleuse venue. Alors que le jeu se vante de mettre en scène plus de 200 unités différentes, il n'est pas aussi détaillé qu'un Codename : Panzers et se retrouve incapable d'en montrer les nuances. On joue donc de la même façon avec toutes, sans se préoccuper des statistiques saupoudrées par-dessus pour faire joli. À quoi bon avoir le choix, si on prend toujours la même unité parce que c'est la meilleure ? Plus grave, on ne remarque aucun progrès au niveau de l'I.A. et du pathfinding, pourtant des grosses faiblesses du jeu précédent. Avec ses graphismes relookés et ses nouvelles missions, Blitzkrieg II peut attirer ceux qui ne sont pas déjà fatigués du premier. Pour les autres, circulez.

Atomic



TOUT PUBLIC



INTERNET 4



LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 320 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR NIVAL INTERACTIVE/RUSSIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Toujours aussi stupide, l'I.A. se suicide inlassablement en attaques scriptées sans espoir.



En Deux Mots

SYMPATHIQUE, MAIS CLAIREMENT INFÉRIEUR AUX MEILLEURS DU GENRE, BLITZKRIEG SOUFFRE EN PLUS D'UNE I.A. MÉDIOCRE ET D'UN GAMEPLAY DÉSÉQUILIBRÉ. IL N'EST PAS MAUVAIS, MAIS ON TROUVE BIEN MEUX.

- + Nouveau moteur 3D
- + Gestion des renforts
- I.A. ridicule
- Infanterie inutilisable

6

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

5

INTÉRÊT

H.B.F.L. GUN DISCOUNT www.hbfl.fr

41 rue mademoiselle 75015 PARIS - Tel/Fax : 01.42.50.25.86

Le spécialiste des pistolets à billes de plastique ou de billes de peinture.

 P-Compact Modèle Lourd 600 g 60 euro	 Super 17C modèle Lourd 630 g 60 euro	 P-Master Modèle Lourd 500 g 60 euro	 Super 17B modèle Lourd 630 g 60 euro	 modèle Lourd 600 g PASKO 92. 60 euro	 Wolf 92 modèle Lourd 630 grammes 60 euros	 CHR 45 40 euros
---	--	---	--	---	---	---

 Mafia Chinoise 23 euro	 P2K 12 euro	 Mini DTC 10 euro	 Baracouda Custom 25 euro	 BBR 15 20 euro	 MICRO-PM chargeur long coup par coup 35 euro	 PM 7000 coup par coup silencieux pointeur laser visée point rouge lg : 40cm + crosse repliable 55 euro
---	---	--	--	---	--	---

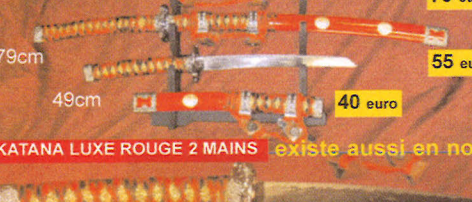
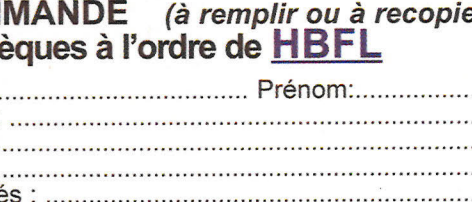
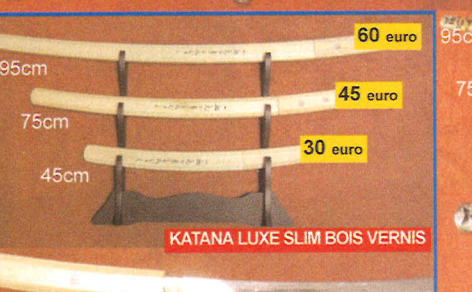
 Coffret double Golden Gun 25 euro	 Coffret double B34 + minigun Cheville 30 euro	 Canon Long 20 euro	 BSL 3000 pointeur laser et silencieux amovible - vendu en coffret 45 euro	 GL-2000 pointeur laser amovible 25 euro	 UZ-1500 pointeur laser amovible 19 euro
--	---	--	---	--	---

 Longueur 36cm env. Chargeur 35 billes armement manuel à la pompe Fusil à pompe court 23 euro	 FUSIL COMMANDO MARINE sangle - système shotgun Longueur 45cm environ 25 euro	 Mitrailleur Soviet Tir au coup par coup chargement à la culasse Long : 48cm environ 50 euro	 Fusil à pompe chromé Long : 68cm environ réservoir de billes grande capacité (+ de 100 billes) 55 euro
--	--	---	---

MUNITIONS					 FUSIL D'ASSAUT US bi pied - coup par coup chargeur avec réservoir intégré Longueur : 98cm env. 75 euro	 Mitrailleur d'assaut tir au coup par coup - modulable en 3 formes Long : 72cm environ 55 euro
 Biberon 1000 billes 4 euro	 Biberon 2000 billes 7 euro	 Grenade 800 billes Système autoverseur 6 euro	 Biberon 1000 billes blanches 12 euro	 Biberon 200 billes peinture 10 euro		

 lunette de protection 5 euro	 VISEE LASER UNIVERSELLE 45 euro	 HOLSTER cordura avec porte chargeur 20 euro	 HOLSTER EPAULE 45 euro	 Fusil a pompe Laser pointeur laser amovible - chargeur de 40 billes environ-cadence de tir infernale - lg : 60cm environ 60 euro	 Fusil Sniper trepied amovible Longueur 68cm - Chargeur 60 billes 35 euro	 SHOOTING TARGET fonctionne avec piles non fournies On abat les cibles, elles remontent automatiquement 20 euros
---	---	--	--	---	--	---

 FUSIL A POMPE LONG puissance phénoménale et cadence de tir infernale lg : 90cm 75 euro	 GILET PAREBILLES 39 euro	 Fusil a pompe d'assaut retour de pompe automatique 70 cm environ 40 euro	 SOVIET SNIPER entièrement démontable Longueur 77cm chargeur avec réservoir intégré véritable lunette grossissante 4x15 45 euro
---	--	---	--

 KATANA LUXE ROUGE 2 MAINS existe aussi en noir 99cm 79cm 49cm 40 euro	 Urban Assault chargement à pompe - Lg : 60cm env Katanas vendus non affûtés 26 euro	 KATANA LUXE NOIR TRESSÉS existe aussi en rouge 95cm 75cm 45cm 30 euro	 EPEE héroïque fantasy 105cm 90 euro
 KATANA LUXE SLIM BOIS VERNIS 95cm 75cm 45cm 30 euro	 KATANA LUXE NOIR TRESSÉS existe aussi en rouge 95cm 75cm 45cm 30 euro	BON DE COMMANDE (à remplir ou à recopier) Libellez vos chèques à l'ordre de HBFL NOM..... Prénom..... Adresse complète : Produits commandés : ☐ Je paye par CHEQUE ou MANDAT POSTE : +7 euro de participation aux frais de port : TOTAL : ☐ Je paye en CONTRE-REMBOURSEMENT à la livraison : +12 euro de participation aux frais de port : TOTAL : Tel : (obligatoire pour un contre remboursement) Je certifie être majeur : Signature	



Attention, d'après Spider-Man, les eaux de l'Hudson ne sont pas le meilleur endroit pour se baigner. À moins de rechercher une mutation ou deux de plus...

OH NON ! PAS UN SPIDER-MAN
TOUT POURRI, TIRÉ D'UNE VERSION
CONSOLE DÉPASSÉE ET PORTÉE
N'IMPORTE COMMENT, ME SUIS-JE
DIT EN VOYANT ARRIVER LE JEU
DE CHEZ ACTIVISION.
QUATRE HEURES APRÈS, J'ÉTAIS
ENCORE EN TRAIN DE VOLER
DE BUILDING EN BUILDING.



Les personnages sont particulièrement bien rendus, sauf Peter qui a vraiment une sale gueule (je déteste).



L'araignée, l'araignée, c'est vraiment un gros enc... Euh non, ça c'est ce que je chantais dans la cour de l'école. Jamais su les vraies paroles de ce dessin animé... De toute façon, maintenant on parle du jeu. O.K., Spider-Man 2, c'était de la daube. Mais si on refile la conversion à Beenox Studio par exemple, hop on se retrouve avec un produit tout à fait réussi malgré les limites des Bobox et autre Pseudeux. Les graphismes ne doivent rien à la technique, mais à un design très stylisé des persos comme du décor. Du coup, le moteur 3D tourne plutôt bien et avec un peu de maîtrise au pad, les mouvements de l'homme arachnéen s'enchaînent avec fluidité et classe. Beaucoup de maîtrise, en fait. Pour un habitué de la souris, c'est pas hyper facile.

Ultimate Spider-Man

T A R Z A N U R B A I N

Au clavier ? Oubliez tout de suite. Bah, vous aurez tout le loisir de vous entraîner durant les séquences en roue libre. Votre terrain de jeu : New York, ses gratte-ciel, ses quartiers pavillonnaires, ses gangs, ses super-vilains.

Le geek et la bête

Le petit côté GTA d'Ultimate Spider-Man propose diverses activités : baston, course et scénario. Les combats ne sont pas super maniables avec Spidey, à cause de sa vitesse qui rend l'action un peu brouillonne à mon goût. Les parcours balisés à terminer en un temps record ou les poursuites infernales sont largement plus fun et difficiles. Enfin, des mini-événements (encore du combat) apparaissent régulièrement sur

le radar. Quand vous en avez effectué un nombre défini, le jeu vous offre une mission destinée à faire avancer le scénario. C'est à ce moment que vous allez pouvoir contrôler Venom, le gros méchant de cet opus. Vous propulser à travers la ville, balancer des voitures dans Manhattan, semer la mort et la destruction... Tellement jouissif que Spidey paraît tout mou à côté ! L'histoire reprend là où les comics se sont arrêtés, donc les fans n'auront pas d'autres choix que de sauter sur cet épisode. Bien vu. L'action est terriblement bien scénarisée et dynamisée par les cinématiques découpées façon B.D. Peter Parker balance plein de vannes et de nombreux personnages font leur apparition (Wolverine, la Torche, Electro...) On a vraiment envie de connaître le dénouement !

Fumble

Un peu de technique

Ultimate Spider-Man n'échappe tout de même pas à quelques saccades ponctuelles. Poussez la config minimum à 1,8 GHz et 1 Go de Ram pour jouer plus confortablement.

En Deux Mots

MÊME SI LES PERSONNAGES AURAIENT MÉRITÉ PLUS DE MOUVEMENTS DE COMBAT, ULTIMATE SPIDER-MAN EST SUFFISAMMENT RICHE, SURTOUT DU CÔTÉ DES POURSUITES ET DE LA NARRATION, POUR SATISFAIRE LES FANS ET LES MOINS FANS.

- ★ Excellent scénario
- ★ Ça bouge drôlement bien
- ★ Combats un peu pauvres

7

TECHNIQUE

8

ARTISTIQUE

7

INTÉRÊT

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo DE RAM
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SPORTS INTERACTIVE/
GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Il est possible de faire des changements tactiques sans interrompre le match. Enfin !



Joueur	Moral	Not M/T	Not	Aucun
Letizi, L	Très bas	6		Expliquer qu'il faut aller chercher la victoire
Mendy, B	Faible	7		Dire aux joueurs qu'ils doivent se reprendre
Armand, S	Faible	6		Vous montrer encourageant
Rozehnal, O	Très bas	6		Montrer aux joueurs que vous comprenez ce que ça fait
Yopes, M	Correct	6		Vous déclarer heureux de la prestation de vos joueurs
Kalou, B	Correct	7		Dire à vos joueurs qu'ils livrent un match de toute beauté
Rothou, J	Correct	6	-	En colère
Basinas, A	Très bas	6	-	En colère
Dhorasoe, V	Faible	7	-	En colère
Pauleta	Faible	6	-	En colère
Zalayeta, M	Faible	5	-	En colère
Alonso, J	Correct			
Bodime Nassim, H	Faible			
M'Rami, M	Correct			
Ardemagni, M	Correct			
Simeniste, D	Faible			

Vous pourriez briefer les joueurs à la pause, et les engueuler s'ils font n'importe quoi.

FOOTBALLEUR RATÉ,
 J'AI CRU CARESSER MON RÊVE
 EN DEVENANT JOURNALISTE
 SPORTIF. MAIS MON AUTISME
 LATENT ME DESSERVANT
 PLUS QU'AUTRE CHOSE, J'AI DÛ
 ME TOURNER VERS UN TRUC
 MOINS SOCIABLE : LES JEUX VIDÉO.
 ENFIN UNE CHANCE D'ÊTRE
 RECONNU DANS LE SPORT !

Kiné, infiltrations, soins à domicile...
 Tout ce qu'il faut pour renvoyer rapidement
 vos joueurs sur le terrain.



Football Manager 2006

CALCULS DÉMENTIELS

Le monde du football est injuste : les joueurs touchent tous des salaires faramineux, alors que le ballon, lui, ne gagne pas un seul centime. Et pourtant, c'est lui qui se prend le plus de coups ! Je vous laisse méditer là-dessus, le temps de trouver comment aborder ce texte... Avec passion, comme le plus fervent des supporters, ou avec dédain, comme ces testeurs ne comprenant rien aux jeux de management ? N'en déplaise à certains, il existe trois catégories de joueurs sur PC : les adeptes du « headshot » à Counter-Strike, les Orcs refoulés à Warcraft et les entraîneurs en herbe à Football Manager 2006. Et ces derniers ne se résument pas à une poignée d'irréductibles... Il n'y a qu'à voir les chiffres de ventes de ce titre : FM 2005 est en effet resté dans le « Top 10 des ventes PC » pendant un an, et dès le 21 octobre, il cédera sa place à sa suite. Il faut dire que Sports Interactive, le studio qui développait L'Entraîneur avant de passer chez Sega, n'y a pas été avec le dos de la cuillère côté nouveautés. Caractéristiques inédites (taille, poids...), stats supplémentaires (celles des arbitres notamment), briefings à la mi-temps, gestion des blessures au cas par cas, etc. FM 2006 se rapproche un peu plus encore de la perfection, et s'est déjà imposé comme le jeu de management le plus réaliste qui soit.

Péché de gourmandise

Toujours dans un souci de réalisme, les développeurs vous ont également affublé d'un contrat. Si vous ne remplissez pas les objectifs fixés en début de saison, il est possible que le club décide de ne pas le renouveler. Idem si vos rapports avec les joueurs sont aussi tendus qu'un string, ou que votre tête ne revient pas aux journalistes, dont l'influence s'est accrue au fil des années. Pour réussir, sur un plan professionnel et sportif, il vous faudra donc

Un peu de technique

S'il est possible de jouer avec une bécane tournant à 800 MHz, mieux vaut tabler sur un processeur cadencé à 2 GHz et sur 256 Mo de Ram minimum pour un plus grand confort de jeu. Ça en étonnera certains, mais ce type de produit a toujours nécessité des PC dopés à mort...

gérer au mieux une multitude de paramètres : les entraînements (beaucoup plus clairs désormais), les tactiques (dont l'élaboration devient un art), les matches (avec des changements en live, sans aucune interruption) et les transferts (toujours au cœur du jeu). Bref, l'intérêt de ce titre s'en voit une fois de plus décuplé pour les fans de la première heure. Et les novices ne sont pas oubliés, un tutorial complet ayant été implémenté. Reste que la gestion d'autant de paramètres génère des dizaines de milliers de calculs, que les PC les plus modestes auront bien du mal à digérer. La gourmandise est un vilain défaut. Et malheureusement, Football Manager 2006 est encore plus goinfre que Fumble, Cyd et Caf réunis. C'est dire...

Socrates

En Deux Mots

TOUJOURS AUSSI POINTU EN TERMES DE MANAGEMENT, FOOTBALL MANAGER 2006 RESTE LE LEADER INCONTESTÉ DE LA CATÉGORIE. LOIN DEVANT L'ENTRAÎNEUR 5, AUJOURD'HUI MORIBOND, ET UNE COURTE TÊTE AU-DESSUS DE LFP MANAGER 2006, CERTES EN NET PROGRÈS, MAIS UN PEU MOINS COMPLET.

- Les briefings à la mi-temps
- L'influence de la presse...
- Des matches très réalistes
- Les temps de calcul !

7

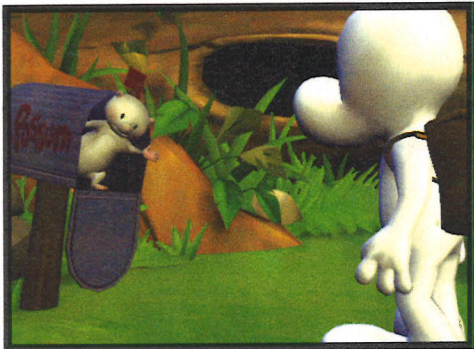
TECHNIQUE

3

ARTISTIQUE

9

INTÉRÊT



Comme tout « point & click » qui se respecte, Bone offre aussi quelques mini-jeux pas trop mal fichus.

Bande dessinée à succès aux États-Unis, Bone a l'insigne honneur d'être le premier jeu d'aventure à sortir des usines Telltale. Ceux-là même qui, murmure-t-on, bossaient actuellement sur le très attendu Sam & Max 2. Là, normalement, vous devriez saliver. Au moins un peu, pour me faire plaisir. Vendu exclusivement sur le web, pour la modique somme de 20 dollars, le titre a toutes les raisons de séduire : un humour acide et décalé, qui n'est pas sans rappeler les meilleures productions LucasArts de la belle époque, et des personnages cartoonésques aussi invraisemblables qu'attachants. Jetés manu militari de Boneville, les trois cousins Bone se paument dans le désert et subissent l'attaque d'une nuée de sauterelles hostiles. Séparés, ils vont devoir explorer des terres inconnues où ils croiseront une tripotée de créatures étranges, comme un dragon

Bone Out From Boneville

A P É R I T I F

CONFIG MINIMUM 800 MHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 16 Mo ÉDITEUR TELLTALE GAMES

DÉVELOPPEUR TELLTALE GAMES/ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

UN « POINT & CLICK » ADAPTÉ D'UN COMICS AMÉRICAIN, RÉALISÉ PAR DES ANCIENS DE LUCASARTS ? O.K. JE SIGNE OÙ ?

Accessible à tous Rigolo C'est un peu court, jeune homme Quelques petits bugs avec les sauvegardes

6

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

5

INTÉRÊT



rouge apathique, un groupe de jeunes opossums fans de « cache-cache » ou une jeune fille au passé mystérieux. Diantre, que d'intrigues en perspective. Sauf que non... Après à peine trois petites heures de jeu, même en ayant plié tous les dialogues et exploré tous les décors, blam : finito ! Ya plus. Circulez. Alors que ça commence à devenir intéressant, le jeu se termine de manière assez abrupte. Ah, comment ça : fin du premier épisode ? La suite début 2006 ? Mouais, un peu fort de café pour ce prix-là, d'autant que rien n'indique sur le site que Bone n'est pas vraiment un jeu complet, mais plutôt une mise en bouche. Alors, certes, c'est très rigolo, mignon tout plein, mais on reste clairement sur sa faim. Les mecs de Telltale ont du talent mais ce sont aussi de gros radins. Dommage.

Faskil

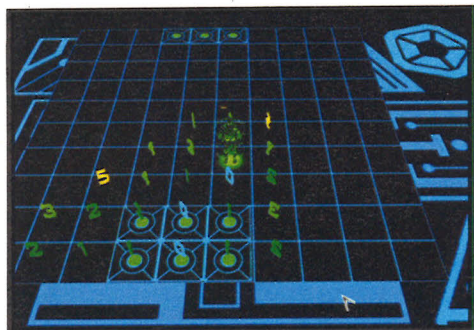
Neuro Hunter

T U E U R D E N E U R O N E S

ZUT, ON A UNE DEMI-PAGE VIDE ICI, FAUT BIEN Y COLLER QUELQUE CHOSE. ALLEZ, N'IMPORTE QUOI.

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo ÉDITEUR DEEP SILVER

DÉVELOPPEUR MEDIAART/ÉTATS-UNIS TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Non, jamais Oui, plutôt

2

TECHNIQUE

1

ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT

Un jour, un programmeur fou s'infiltre dans les locaux de Valve, vole une pré-alpha du moteur graphique d'Half-Life 1 et s'enfuit dans la nuit. Quelque temps plus tard, blindé au LSD et imaginant la silhouette fantomatique de Warren Spector penchée avec bienveillance sur son épaule, le même homme code tout seul l'œuvre de sa vie : Un FPS-RPG futuriste. Non, ce n'est pas le scénario de Neuro Hunter (qui est bien moins crédible), mais simplement l'explication la plus plausible de l'existence de cette chose. De nombreux développeurs ont tenté de suivre l'exemple de System Shock, avec plus ou moins de succès il est vrai, mais le genre ne méritait franchement pas ça. Seuls les personnages de Neuro Hunter peuvent être vus sans grosses séquelles. Le reste de la réalisation fait s'enflammer les cheveux, exploser les dents et fondre les yeux. Les oreilles



Mon dieu, John, je t'avais pourtant dis de ne pas trop jouer à Neuro Hunter !

pourrissent et tombent, les ongles se retournent un par un et le cerveau s'enfuit par les narines. Et maintenant, mon palmarès de la débilité concernant le gameplay. En premier : passer son temps à ouvrir des conteneurs avec des codes aléatoires insupportables. En second : transformer son personnage en décharge ambulante, sous prétexte de « bricoler » des objets inutiles à partir de bouts de ficelle. Et enfin en troisième : le « cyber piratage » basé sur le principe du démineur. Fallait oser. Et le plus rigolo, dans le sens « Ahahah regardez, j'ai une fracture ouverte au bras droit », c'est que Neuneu Hunter se permet de saccader sur mon PC de bourgeois. Cela dit, ce truc doit être jouable jusqu'au bout (j'ai tenu quelques heures quand même...). Après tout, il y a bien des gens qui aiment qu'on les fouette, et plus si affinité.

Fumble

ABONNEZ-VOUS !

174
OCTOBRE
2005

Future
MEDIA WITH PASSION

à

Joystick

2 ans, 22 numéros



pour vous

69 €

seulement
au lieu de 143 €

soit plus de
50 %
de réduction

1 an de lecture gratuite !

BULLETIN D'ABONNEMENT

PM75

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 2 ans - 22 n° au prix de **69 €*** au lieu de 143 € soit plus de 50 % de réduction
Je choisis la version ☐ CD ou ☐ DVD

Future
MEDIA WITH PASSION

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

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bleue ☐ n°

Expire le : Cryptogramme :

(validité minimale : 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Pour mieux vous connaître, merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ PlayStation ☐ PSP ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ X-Box ☐ DS-Nintendo
De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement, merci de compléter les informations ci-dessous : ☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr

Nom* :

Prénom* :

Adresse* :

Code Postal* :

Ville* :

Date de naissance :

e-mail :

Téléphone :

(*) champs obligatoires

* Vous pouvez acquérir séparément chaque n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05 hors n° double & spéciaux). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/2005, en France métropolitaine. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50. Fax 01 42 00 56 92 ou par mail abofuture@diplinfo.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 ☐



BOUH ! Hahaha, il a eu peur.

La DCA remplit le ciel d'explosions, la lumière passe au vert dans la cabine de l'avion, vous vous précipitez à l'extérieur, votre parachute s'ouvre, vous touchez le sol... vivant. Tous vos hommes n'auront pas la même chance. Vous êtes Joe Hartsock, chef de la 2^e escouade de la 101^e Aéroportée. Votre objectif ? Libérer la France ! Par quels moyens ? En ordonnant à votre équipe d'appui-feu de fixer les Allemands par un tir nourri pendant que vous les contournez avec votre équipe d'assaut pour les massacrer au corps à corps. Comment ça, vous avez une



Brothers in Arms Earned in Blood

EN PROPOSANT UNE GESTION
DE SQUAD SIMPLE ET EFFICACE,
BROTHERS IN ARMS APPORTAIT UN
PEU DE RENOUVEAU DANS
UN GENRE SUREXPLOITÉ.
MAIS UNE FOIS LA DÉCOUVERTE
PASSÉE, RESTAIT-IL DE QUOI
REFAIRE UN BON JEU ?

Un peu de technique

D'après Ubisoft, Earned in Blood bénéficie de textures plus fines et d'un effet de HDR. C'est bien beau tout ça, mais avec mon Pentium 3,4 GHz et ma 9800 pro je dois me contenter d'un niveau de détail moyen en 1024x768. La prochaine fois, pensez à optimiser le moteur 3D avant de l'alourdir.

Vous en faites pas si vous mourrez les gars, vous ressuscitez tous pour la prochaine mission.



impression de déjà vu ? Vous faites erreur, soldat ! Regardez bien : vos cheveux sont roux, le char stationné derrière moi est un M10 et j'ai bien cru voir un Allemand changer de position là-bas. Rendez-vous à l'évidence : Earned in Blood est bel et bien un tout nouveau jeu bourré d'innovations dans la plus pure tradition d'Ubisoft !

Elles sont où les nouveautés ?

Autrement dit, il s'agit d'une extension « stand alone » proposant une nouvelle campagne solo, un nouveau mode de jeu en coopératif, une nouvelle arme, un nouveau véhicule, un café, l'addition, ça fera 40 euros. Si vous espériez piloter des chars, combattre autre part qu'en Normandie ou faire joujou avec un mortier, passez votre chemin. La principale innovation vient d'une I.A. légèrement améliorée qui prend parfois l'initiative de progresser sur le champ de bataille pour éviter de se faire contourner trop facilement. Malheureusement, les cartes ne sont pas assez ouvertes, l'ennemi est trop timide et au final le gameplay est presque aussi dirigiste que celui du Brothers in Arms original. À côté de ça, on retrouve tous les défauts du premier titre, à commencer par les armes horriblement imprécises qui ne donnent aucune sensation de puissance. Et que dire de l'absence de moteur physique grâce auquel un Allemand caché derrière une palissade en balsa est indélogeable, même à coup de lance-roquettes ? Finalement, l'intérêt principal du jeu, ce sont ses cinq missions jouables en coopératif, à condition de réussir à trouver des joueurs sur le modèle d'anti-ergonomie qu'est le portail Ubi.com...

Dr. Loser

Earned in Blood est à Road to Hill 30 ce que Doom 2 est à Doom.

PUBLIC AVERTI	INTERNET	LOCAL IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo		
ÉDITEUR UBISOFT		
DÉVELOPPEUR GEARBOX SOFTWARE/ÉTATS-UNIS		
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS		



Tu veux piloter mon char ? On verra dans Brothers in Arms 3, si tu es sage.

En Deux Mots

ENTRE ROAD TO HILL 30 ET EARNED IN BLOOD, SEPT MOIS ONT PASSÉ. LE TEMPS DE CRÉER UNE NOUVELLE CAMPAGNE SOLO, MAIS PAS DE CORRIGER LES DÉFAUTS DU PREMIER ÉPISODE. DIFFICILE D'ACCROCHER À NOUVEAU.

- Mode de jeu multi en coopératif
- Gestion du groupe toujours aussi bonne
- Impression de déjà vu
- Manque total d'innovation
- Impression de déjà vu

6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

LABEL STUDIO TV

LA PREMIÈRE TV INTERACTIVE SUR VOTRE MOBILE SFR 3G !



1 Visionnez directement vos clips préférés

4 Scoops ou Actu ? Miguel vous dit tout dans son journal légèrement givré !

7 Devenez DJ en mixant vous-même !



8 Pilotez une moto le temps d'un jeu !



3 Regardez la chaîne américaine de musique



6 Bienvenue en studio avec 50 Cent...

9 Passer à la télé Filmez vous pour passer sur Label Studio TV

FACILE
VOUS APPELEZ LE 5788

EXCLUSIF
8 PROGRAMMES D'HUMOUR, DE MUSIQUE, DE JEUX, D'INFO...

INSTANTANÉ
VOUS PILOTEZ LES PROGRAMMES AVEC LES TOUCHES DE VOTRE MOBILE

INTERACTIF
VOUS POUVEZ PASSER À LA TÉLÉ !

APPELEZ (*)
DEPUIS VOTRE MOBILE SFR 3G
L S T V
SOIT LE **5 7 8 8**
ET DÉCLENCHER UN APPEL VISIO

TÉLÉCHARGEZ LES SONNERIES HYPERSOUND⁽²⁾ ET LES SINGLES⁽³⁾ UNIVERSAL (POUR LES MOBILES SFR 3G)

Belly Dancer Akon

Écorchée vive Kayna Samet

Signs Snoop Dogg

Every single day Benassi Bros

Inspecteur Disiz Disiz La Peste

Pon de replay Rihanna

Hey sexy wow Lord Kossity

Pas Sans toi M. Pokora

Ass like that Eminem

Jusqu'à la tolérance Ginie Line

Outta Control 50 Cent

Hate it or love it The Game

Don't cha Pussycat Dolls

All about us T.A.T.U

Gold Digger Kanye West

Everybody Martin Solveig

Hollaback Girl Gwen Stefani

Love generation Bob Sinclar

RENDEZ-VOUS SUR LE PORTAIL VODAFONE LIVE DE VOTRE MOBILE SFR
RUBRIQUE : SFR MUSIC

DES MESSAGES DE RÉPONDEURS ENREGISTRÉS PAR DES STARS !

Exclusif ! Patrick Bosso débarque sur PERS !

Jenifer, Chimène Badi, M. Pokora, Lord Kossity... ont aussi enregistré des messages de répondeur pour vous !

+ des centaines de messages fun ou classique !

APPELEZ (*)
DEPUIS VOTRE MOBILE SFR
P E R S
SOIT LE **7 3 7 7**

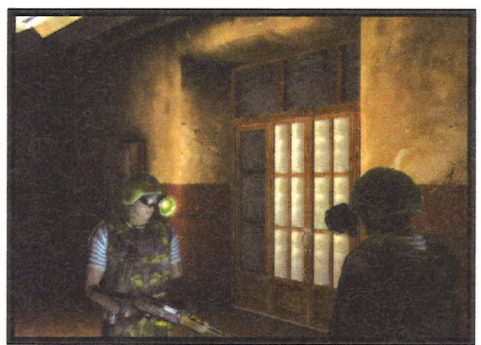
Cold War

JOURNALISME DE CHOC

CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo ÉDITEUR DREAMCATCHER INTERACTIVE INC. DÉVELOPPEUR MINDWARES STUDIOS/RÉPUBLIQUE TCHÈQUE TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

UN JOURNALISTE S'INFILTRE DANS DES BÂTIMENTS POUR ÉCRIRE DES ARTICLES ET TUER DES GENS. UN JEU SUR ATOMIC ? PRESQUE.

Sur fond de menace nucléaire, Matthew Carter, ambitieux reporter américain tente de remporter le Pulitzer tout en empêchant si possible l'URSS de tomber dans les mains d'un tyran légèrement anti-perestroïka. Comme il a appris



le métier à l'AFP (l'Armée Française des Pigistes), le gars enchaîne les interviews à l'AK-47 et tire définitivement le portrait de dizaines de sbires les doigts dans le nez. Le garde de base comme l'élite de la Specnaz ayant l'I.A. d'un pissenlit bonsaï, on ne peut pas dire que notre héros à lunettes typé Gordon Freeman rencontre énormément de résistance. Après tout, quand les ennemis tentent de vous tuer à travers les murs, on ne se demande s'il était nécessaire de programmer toute la partie infiltration qui est censée faire de Cold War un jeu. Donc voilà on tue des gens et on ramasse plein de pièces détachées qui servent à fabriquer en série des gadgets quasi-inutiles puisque un flingue suffit dans la majorité des cas. Pour peu que le joueur dégote plans et dossiers technologiques, il pourra acheter des recettes allant du silencieux en plastoc à la mine d'éther ou l'élastique lance-tout (pièces, mouchards, grenades).



Le plan du niveau complet, avec les portes, les objectifs, les cameras et tout le bazar, est affichable à volonté...

Le background n'étant pas si mauvais que ça et le gameplay assez complet (avec quelques bonnes idées), on se lamente d'autant plus sur la réalisation bas de gamme. Ce n'est pas joli, mal animé, carrément pas peaufiné et absolument pas à la hauteur d'un Splinter Cell 1.

Fumble

Le perso principal journaliste Pourquoi des armes ? I.A. H.S.

5	5	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Powerdrome

AVEC MES RÉFLEXES DE CHÊNE CENTENAIRE, LES WIPEOUT-LIKE SONT UN VRAI CAUCHEMAR POUR MOI. ALORS IMAGINEZ MA SURPRISE LORSQUE JE GAGNE À POWERDROME !



Assez mignon 30 euros seulement Hyper mou du genou Contrôles pas fantastiques

COURSE POUR TACHOPHOBES

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo ÉDITEUR ZOO DIGITAL PUBLISHING DÉVELOPPEUR ZOO DIGITAL PUBLISHING/ROYAUME-UNI TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Virage à droite, booster, booster, virage serré à gauche, je laisse de la carlingue sur le bas côté mais c'est pas grave, la ligne d'arrivée est proche. Booster, booster et... Victoire ! Eh oui encore premier sur un parcours pourtant inconnu cinq minutes auparavant. Quel talent ! Powerdrome est un jeu de course de Pod pur et dur, dans la lignée de Wipeout pourrais-je dire, si ce titre n'était pas précisément le descendant direct d'un des fondateurs du genre : powerdrome « senior », sur ST et Amiga. C'est lui qu'il faut citer ! J'y ai joué en son temps, bon sang. J'étais jeune, beau et célibataire... Maintenant je suis vieux, gras et papa. C'est fou quand même. Remarquez, à l'époque je perdais. Les développeurs ont dû penser le gameplay pour les papys comme moi : circuits lents, pas de bonus bizarres, de sauts incroyables, ni d'armes surpuissantes pour dégommer mes concurrents. Chaque engin volant possède quelques caractéristiques et une jauge de boost qui se remplit tant que je bouffe du circuit en



Durant le championnat, l'I.A. tente parfois de gagner, mais ça ne dure pas très longtemps.

vitesse de pointe. Au mieux, je peux essayer de rentrer dans un adversaire pour l'envoyer valser, mais attention aux dégâts ! Effectuer des réparations en vol provoque immédiatement un fort ralentissement. Déjà que la sensation de vitesse ne me fera pas avoir un infarctus, ça non... Parfois, quand je déclenche un Boost Chain et que mon véhicule part à fond les manettes, oh là là ça va vite ZZzzzzZ. Heureusement, un ou deux virages et une grosse décélération plus loin, je recommence à me traîner à bord de ma gaffomobile. J'admire les décors sympas, je passe la ligne d'arrivée en première position tranquillement, puis je vais me faire une tisane et au lit.

Fumble

7	7	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Disney's Aladdin Chess Adventures

PROF D'ÉCHEC

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo ÉDITEUR NOBILIS

DÉVELOPPEUR FLUENT ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

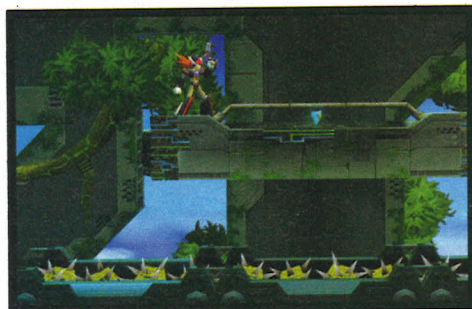
LES ÉCHECS, C'EST GÉNIAL, MAIS JE SUIS UNE BUSE. JE N'AI PAS LA PATIENCE DE PRÉVOIR LES COUPS À L'AVANCE ALORS FORCÉMENT J'ENCHAÎNE LES BOULETTES. MAIS GRÂCE À DISNEY, J'AI L'IMPRESSION D'ÊTRE LE NOUVEAU KASPAROV LOCAL.

Je n'ai jamais vu l'intérêt de pratiquer les échecs sur PC. Je trouve ça froid et austère. Quoi qu'il en soit, les jeux d'échecs continuent d'envahir nos écrans en se vantant d'apporter diverses améliorations au fil des ans : une I.A. de meilleure qualité, une base de données plus riche... Du côté

de Disney's Aladdin Chess Adventures, c'est une autre histoire. Ici, le but est d'amener les novices, et plus particulièrement les enfants, à découvrir cette activité hautement intellectuelle. Le pari est plutôt réussi. Une aventure découpée en plusieurs chapitres permet d'apprendre à bouger les pièces par le biais de diverses épreuves. Pour sélectionner l'une d'entre elles, il suffit de déplacer le curseur de sa souris dans une région aux couleurs de l'univers d'Aladdin. Visuellement, il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard. Même s'il ne s'agit que d'un jeu d'échecs, un effort aurait pu être fait au niveau des décors. Heureusement, les différentes leçons s'avèrent plutôt bien pensées et focalisent toute notre attention. Il faut mettre en pratique des actions précises, comme exécuter un échec et mat en un coup par exemple. Un aspect très puzzle qui rend ce titre assez attractif. En tout cas, c'est nettement plus fun que de se taper de longues parties à la chaîne.



APRÈS UN SUCCÈS MITIGÉ SUR CONSOLE, MEGAMAN X S'EST DIT QU'IL ALLAIT TENTER LE 8/10 SUR PC, COMME ÇA, HISTOIRE DE RIGOLER.



Alors là, attention, faites mega gaffe : pour pas marcher sur les qui-piquent, faut passer par en haut. Subtil, non ?

Bonjour Megaman ! Au revoir Megaman !

5	5	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Megaman X8

MEGARELOU

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 64 Mo ÉDITEUR CAPCOM

DÉVELOPPEUR CAPCOM/JAPON

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

X et ses potes AXL et Zero vont vous entraîner à travers de nombreux niveaux de plateforme, action, tir, boss, boss, bonus, bouton, porte, saut, plateforme, double saut, boss, super-attaque, bonus, saut, tir, tir, coup d'épée, charge, boss, plateforme, ennemi, tir, tir, épée, saut, tir, bonus, bonus, saut, double saut, tir, ennemi, mega attaque, boss, fin. Respirez. Megaman X 8 ne se résume pas qu'à cela en termes de contenu, puisque l'on peut aussi créer des objets et améliorer ses personnages. Certaines séquences prennent la forme de courses poursuites complètement nazes ou d'épreuves répétitives notées selon vos performances. Si vous êtes un mega habitué du genre, vous finirez probablement ce produit formaté purement pour console très rapidement. Les autres mega pleureront devant les contrôles designés par Shiva, qui s'avéreront à l'origine de 75 % de vos erreurs mega mortelles,



Rendez-vous dans la boutique indiquée par la carte afin d'acheter divers objets d'aide. Cela va du sablier permettant de rejouer son tour au parchemin laissant l'ordinateur exécuter le meilleur coup à votre place.

Chose qu'il est possible de faire dans un autre mode de jeu. Il demeure évident que Aladdin Chess Adventures manquera de contenu aux yeux des puristes, mais si vos enfants sont potentiellement attirés par les échecs, c'est un bon moyen de les leur faire découvrir.

Cyd

Épreuves attractives

Le mode Aventure manque de détails visuels

5	5	6
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



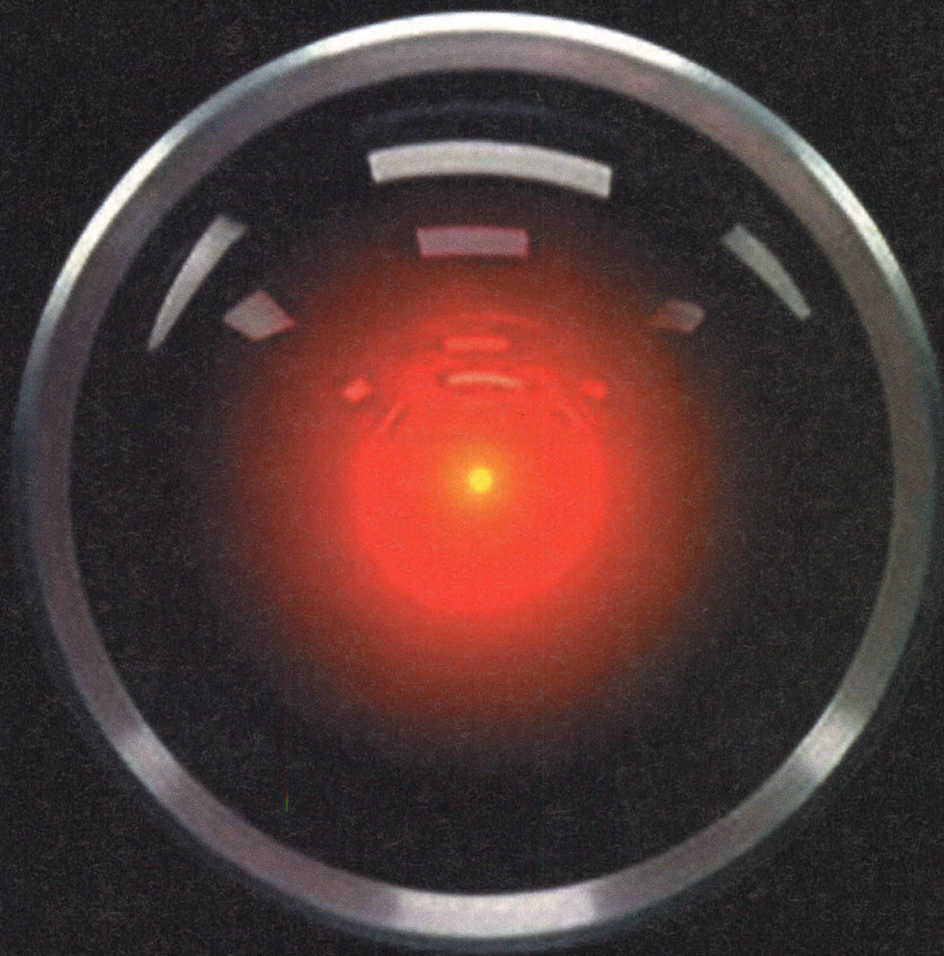
surtout que le jeu n'offre pas beaucoup de « retry ». Rien qu'avec ce terme, on comprend que Megaman entre dans la famille « old school » et appellera aux plus nostalgiques le bon vieux temps où l'on envoyait déjà nos joysticks valser à travers la chambre (pas les magazines, évidemment). Bien que mignons, les graphismes restent mega simplistes et l'affichage en 2D (de décors en 3D, tout de même) n'est carrément pas à la hauteur de ce qu'on peut espérer sur nos gros PC pleins de Ram et de GHz. À réserver au mega fan du bonhomme bleu, et encore... Personnellement, je préfère Astroboy.

Fumble

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

NOS PC NE SONT PAS DES BLONDES

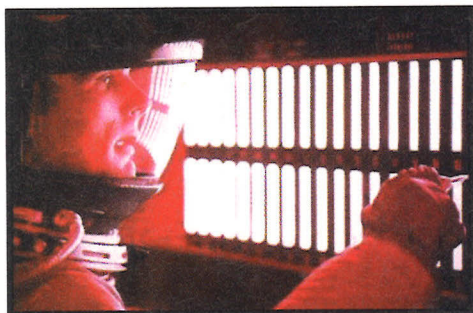
PAR FASKIL



Avec l'apparition de titres de plus en plus réalistes, l'Intelligence Artificielle est devenue un facteur disqualifiant dans les tests de jeux vidéo. L'obligation de singer au mieux les comportements humains est aujourd'hui un impératif incontournable pour les développeurs. Mais concrètement, comment cela fonctionne-t-il ? Quels sont les outils qui rendent nos PC plus intelligents ? Pourra-t-on un jour appliquer cette technologie à des idiots comme Socrates ? Des réponses à toutes ces questions (ou presque) dans les pages qui suivent.

Un super-ordinateur capable de tenir une conversation sensée et même de succomber à des névroses humaines, voilà comment, en 1969, Stanley Kubrick imaginait les machines d'aujourd'hui.

Si les cerveaux informatiques actuels sont encore loin d'atteindre la complexité de Hal (l'Intelligence Artificielle de « 2001 l'Odyssée de l'espace »), le chemin parcouru ces trente dernières années n'est pas négligeable. Et s'il y a un domaine dans lequel cette I.A. a pris de plus en plus d'importance, c'est bien celui des jeux vidéo. Cela tombe bien, c'est notre créneau. Pourtant, malgré les avancées faites depuis l'avènement de notre loisir préféré, l'I.A. est encore trop souvent mise à mal dans les tests : pas assez réactive, trop scriptée, parfois aussi futée qu'une amibe... Les critiques ne manquent pas et reviennent avec la régularité d'un bouclage. Pourquoi un tel constat d'échec ? C'est ce que nous allons tenter de comprendre...



Dans « 2001 l'Odyssée de l'espace », le film de Kubrick, l'I.A. a atteint un tel stade d'avancement qu'elle manifeste des troubles propres à l'esprit humain.

FAIRE SEMBLANT D'ÊTRE INTELLIGENT

Avant toute chose, il est primordial de différencier l'I.A. telle qu'on la retrouve dans les jeux de celle qu'on appelle pompeusement « I.A. académique » étudiée par des mecs en blouse blanche dans des laboratoires où de grosses machines de la taille de semi-remorques font « blip blip » et « scrrrrrrrritch ». Même si les deux champs de recherche commencent petit à petit à se rejoindre, les objectifs poursuivis n'étaient jusqu'à présent pas vraiment les mêmes. Dans le cas de la recherche scientifique, le but avoué est de réussir à rendre la machine aussi intelligente et autonome que l'homme, de telle manière qu'au cours d'une conversation il ne soit plus possible de faire la différence entre les deux. A contrario, dans l'industrie du jeu, l'objectif poursuivi est plus spécifique et restreint : on cherche avant tout à offrir au joueur un certain niveau de challenge en usant d'artifices pour « simuler » l'intelligence. Mais on se doit

D'AUTRES PISTES ?

Dans le domaine du jeu, les techniques utilisées sont extrêmement diversifiées et taillées sur mesure pour chaque titre. Mais, ces dernières années, de plus en plus de titres ont commencé à faire usage de technologies développées du côté de l'I.A. académique. Des titres comme *Creatures* (2001) ou *Black and White* (2001) font usage d'algorithmes génétiques ou de réseaux neuronaux. On peut espérer à terme voir les deux disciplines se rencontrer. L'importance économique de plus en plus grande du jeu vidéo devrait d'ailleurs aider à réduire le fossé qui les sépare. C'est d'ailleurs la volonté d'un grand nombre de chercheurs qui voient dans le jeu vidéo un terrain fertile pour expérimenter de nouvelles techniques d'Intelligence Artificielle.



d'encadrer cette intelligence, de lui donner des limites, histoire de garantir aux game designers un certain contrôle sur le scénario du jeu. Une I.A. qui surprend le joueur, c'est une bonne chose. Si elle en vient à surprendre aussi les concepteurs du jeu, cela craint un peu.

C'ÉTAIT PLUS SIMPLE AVANT

On le voit, l'I.A. telle qu'elle se conçoit dans les jeux est avant tout un élément ultra-spécialisé qui dépend en grande partie de l'environnement. C'est la raison pour laquelle son intégration est très souvent reléguée aux dernières



Age of Empires : une I.A. qui « apprend » et s'adapte à notre manière de jouer.

phases de développement, une fois que le cadre a été clairement défini. Il est nécessaire de disposer de tous les éléments afférents au gameplay pour envisager de doter les PNJ d'un cerveau : quel type de terrain ? 2D ou 3D ? Ouvert ou fermé ? Statique ou dynamique ? Quel sera le champ d'action des PNJ ? Bref, un paquet d'éléments à prendre en compte et qui nécessitent d'avoir clairement balisé le ter-



Mortal Kombat 4 : quand l'I.A. apprend à anticiper les enchaînements que vous utilisez le plus souvent, c'est lourd.

rain avant d'attaquer la programmation de l'I.A. Évidemment, cette complexité est toute récente. Les premiers jeux vidéo disposaient de mécanismes de jeu très simples, résumant l'I.A. à quelques scripts conditionnels. Prenons un exemple que tout le monde connaît : Pac-Man. Dans les aventures du petit grignoteur jaune, l'intelligence des ennemis, les fantômes, peut se résumer à un comportement binaire : ils se déplacent dans un environnement



Black & White : tout le sel de ce titre venait de sa créature « presque » intelligente et autonome.

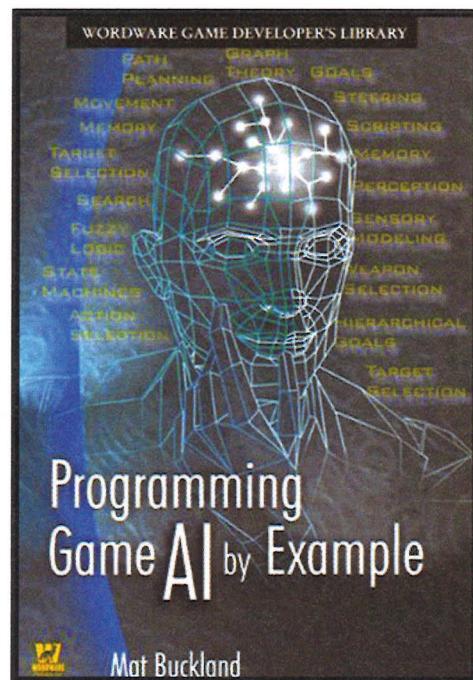
fermé et changent de direction à chaque fois qu'ils croisent un mur. Quand le héros est vulnérable, ils cherchent à lui foncer dessus. Et quand ce dernier a grignoté la petite pilule qui lui permet de les dévorer, ils passent en mode « panique » et s'enfuient. Les quelques lignes de code responsables de l'I.A. dans un titre tel que celui-ci sont donc très simples à coder : il n'y a que deux « états » possibles, dont découlent deux comportements. Mais je ne vous apprendrai rien en vous disant que depuis le gameplay du titre de Namco, on a fait du chemin. D'un environnement simple, fermé et en 2D, on est passé à des aires de jeu dynamiques, à plusieurs niveaux, dans lesquelles les ennemis ont un plus grand nombre de choix possibles que le binaire « attaquer ou fuir ». Aujourd'hui, les PNJ de jeux vidéo doivent pouvoir se comporter sur le terrain comme de véritables joueurs, utilisant le décor à leur avantage

(pour se cacher, par exemple) et doivent également être à même de juger de la viabilité d'une action (« Suis-je assez fort pour attaquer le joueur maintenant ? », « Dois-je recharger mon arme ? »). Autant de paramètres à prendre en compte et à intégrer dans le code. Et pour l'instant, il n'existe pas encore d'algorithme magique qui règle de manière générique et légère toutes ces problématiques. Alors, on ruse...



LA STAR DU PATHFINDING

Tiens, en parlant d'algorithme, il y en a justement un qui mérite qu'on s'intéresse à lui quelques minutes. A* (c'est son petit nom, à prononcer « Ay Stahr » dans la langue de Britney Spears) est ce qu'on appelle un algorithme de résolution de graphes. Même qu'il est le meilleur du genre. O.K., cela ne vous avance pas trop, mais si je vous dis qu'il est utilisé pour tout ce qui concerne le déplacement des unités dans les RTS ? Ça y est, vous visualisez. A* s'adapte parfaitement aux jeux de terrain puisqu'il permet de modéliser les obstacles infranchissables (arbres, montagnes) ou ceux qui seront plus complexes à traverser (colline, fleuve). La particularité de A* vient du fait qu'il est capable de trouver très rapidement le chemin le plus court en estimant deux variables : le coût d'un déplacement d'une case à l'autre, ainsi qu'une estimation du chemin



POINTS DE REPÈRE

En vrac, quelques sites et ouvrages de référence si vous avez envie de creuser ce vaste sujet.

<http://www.igda.org/ai/> : Le site du groupe de travail sur la mise en place de standards pour l'I.A., au sein de l'International Game Developers Association.

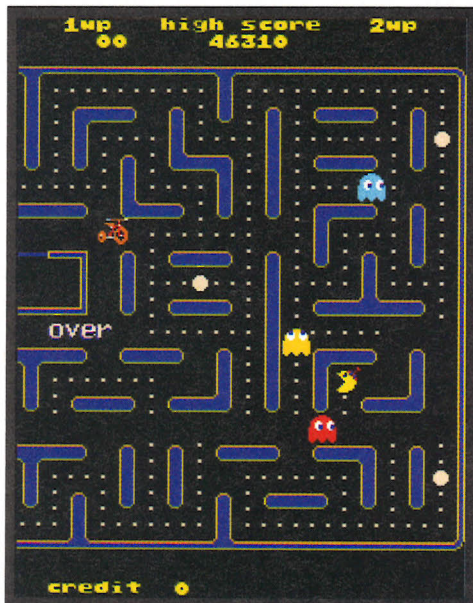
<http://www.gameai.com> : Le site de Steven Woodcock, bourré de tutoriaux et d'infos pratiques.

<http://www.ai-junkie.com> : Le site de Mat Buckland.

<http://www.aiwisdom.com> : Un site dont l'objectif est de recenser tous les articles publiés sur le sujet de l'I.A. dans les jeux.

<http://www.jorkin.com/> : Le site de Jeff Orkin.

Programming Game AI by Example, Mat Buckland, Wordware Publishing Inc., Novembre 2004. AI Techniques for Game Programming, Mat Buckland, Course Technology PTR, Octobre 2002. AI Game Programming Wisdom, vol. 1 et 2, Rabin S., Charles River Media, 2002-2003.



Pac-Man : deux neurones artificiels dans les fantômes, mais déjà beaucoup de fun.

rester à parcourir. Il fait partie de la grande famille des algorithmes récursifs. C'est un peu comme la Star Academy : à chaque tour et de manière cachée, on mise sur le chemin le plus prometteur jusqu'à trouver le parcours optimal. Ensuite, la magie de la récursivité fait que les plus mauvais sont éliminés un à un. En pondérant tous ces paramètres, A* peut déterminer en un temps record le chemin qui sera véritablement le plus rapide.

Bien souvent, on se plaint de certains comportements absurdes dans le pathfinding des jeux, et on pense à tort que la faute en revient à A*. C'est scandaleusement faux ! Prenons l'exemple de Warcraft II. Lorsqu'on sélectionnait au hasard une série d'unités (des guerriers et des ballistes), un seul chemin était déterminé pour le groupe entier. Résultat, bien souvent les plus grosses unités se retrouvaient bloquées. Une meilleure approche serait de déterminer un chemin pour chaque type d'unité, ou alors de manière optimale, un chemin par unité (ce que fait Warcraft III).

Etat Actuel	Condition	Transition
En fuite	En sécurité	Patrouille
Attaque	Plus faible que l'ennemi	En fuite
Patrouille	Menacé ET plus fort que l'ennemi	Attaque
Patrouille	Menacé ET plus faible que l'ennemi	En fuite

Ce tableau est adapté du livre de Mat Buckland « Programming Game AI by Example ».



LA DIFFICULTÉ D'UN CHOIX

Depuis de nombreuses années, main dans la main avec A*, les FSM (pour « Finite State Machines », en français « automates à état fini ») ont été l'autre instrument de choix pour tout codeur d'Intelligence Artificielle. L'idée est de décomposer le comportement d'un objet en une série d'états déterminés. Ainsi, si on prend l'exemple d'une lampe, elle a par défaut deux états : allumée ou éteinte. Et on passe d'un état à l'autre par une pression sur l'interrupteur. Bien entendu, dans le cadre d'un jeu, les choses se compliquent un chouïa (un bot dans un FPS comme Quake pourra par exemple avoir des états comme « Trouver une armure » ou « Chercher à se cacher », parmi bien d'autres). Et plus les mécanismes de jeux sont complexes, plus le nombre de ces états va croître. Si l'on peut se contenter, dans le cas d'un Pac-Man, d'intégrer ces FSM par le biais de simples boucles « si ... alors » (par exemple : si Pac-Man a mangé la pilule, alors le fantôme devient bleu et fuit), c'est un véritable cauchemar à intégrer pour des comportements complexes. On utilise donc plutôt des « tables de transition » qu'un PNJ peut interroger à tout moment pour prendre les décisions qui s'imposent en fonction de ce qui se déroule dans le jeu.



F1 Racing Simulation Championship : d'après Yavin, une des I.A. de jeu de F1 la plus aboutie à ce jour.

ON DIRAIT DES VRAIS

L'une des techniques les plus récentes et les plus prometteuses en terme d'I.A. dans les jeux, c'est ce que nos amis anglo-saxons appellent « emergent behaviours », et qu'on pourrait traduire par « comportements émergents ». Pour tenter de vous expliquer comment cela fonctionne, le plus simple est de prendre un exemple. Dans Les Sims, les PNJ ont la faculté d'apprendre au contact de l'environnement et par rapport à la manière dont le joueur se comporte. Plutôt que de définir dans les personnages les actions qu'ils sont capables d'entreprendre, on code ces informations directement dans les objets. La « télévision » comportera par exemple les différents états dans laquelle elle peut exister (allumée ou éteinte) et les actions qu'on peut lui appliquer (la regarder). En fonction de ces possibilités et des besoins définis pour les différents personnages du jeu, l'I.A. va elle-même décider des actions à entreprendre, de manière plus ou moins autonome. Devant une multitude d'objets ou d'autres PNJ avec lesquels interagir, l'I.A. va alors décider du choix le plus approprié en comparant les besoins du personnage. Au fil



Oblivion : l'une des I.A. les plus prometteuses pour un RPG, à confirmer lors du test.



Forza Motosport (Xbox) : l'Intelligence Artificielle de ce titre permet de créer un pilote virtuel qui apprend à conduire comme vous.

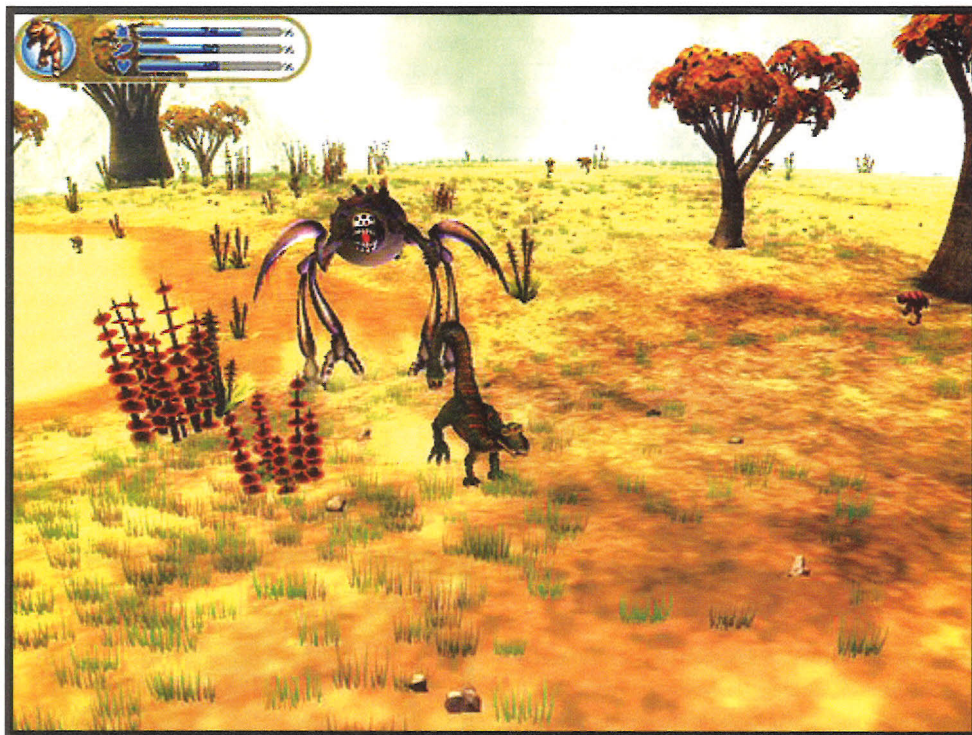
du temps, ces réactions basiques d'assouvissement de besoins vont faire émerger des comportements et donner une vie propre aux différents acteurs du jeu. L'aboutissement ultime d'une telle technique étant la possibilité de faire ensuite interagir les différents PNJ entre eux, pour créer ce que on appelle des « comportements de groupe ». Bien entendu, ces techniques ne sont pas limitées à des titres comme les Sims, on les retrouve également dans des jeux comme F.E.A.R. où les ennemis apprennent à coordonner leurs attaques pour en augmenter l'efficacité.

MAIS... IL TRICHE ?!

Qu'il s'agisse de gérer le pathfinding (l'algorithme A*), de prendre des décisions en fonction d'une situation ou d'un état donnés (grâce aux FSM) ou de s'adapter au mieux à un environnement en « apprenant » à s'y intégrer (grâce au « comportement émergent »), l'objectif n'est pas tant de rendre les PNJ réellement intelligents, mais plutôt de donner au joueur l'impression qu'ils le sont. Toute l'astuce est là : si on réussit à induire le sentiment d'évoluer face à des adversaires qui pourraient être humains, le pari est gagné. Même s'il peut se révéler nécessaire pour cela de tricher. Il n'est en effet pas rare qu'à un haut niveau de difficulté, l'I.A. dispose d'informations qu'un vrai joueur ne serait pas supposé connaître. Cette optique est tolérable dès lors qu'elle ne peut être détectée et ne génère pas de frustration liée à cette injustice. Même si j'avoue souvent abuser de cette excuse pour expliquer mes cuisantes défaites et ma « lose » légendaire, il faut bien reconnaître que dans certains titres, cette triche est plus qu'évidente. Du coup, plutôt que d'offrir au joueur un challenge digne de ce nom, elle ne parvient à générer qu'un sentiment d'impuissance, très loin du fun qu'on est en droit d'espérer. Encore une fois, comme nous le mentionnions en préambule,

APPEL À L'A.I.I.D.E.

L'AIIDE (pour AI for Interactive Digital Entertainment) est une conférence annuelle qui regroupe les chercheurs roulant leur bosse dans le domaine de l'Intelligence Artificielle, qu'elle soit académique ou orientée « business ». Inaugurée en 2005, son but premier est la promotion de la recherche en IA et plus particulièrement sa mise en pratique dans le domaine des jeux vidéo. La prochaine édition se déroulera en juin 2006, en Californie. <http://www.aiide.org>

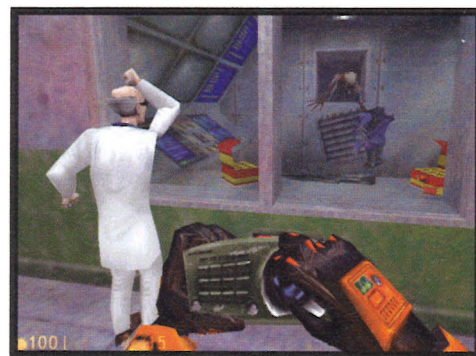


Spore : Will Wright promet des créatures intelligentes qui évoluent spontanément en s'adaptant à l'environnement.

l'objectif principal que doivent poursuivre les développeurs est d'offrir au joueur un challenge amusant, pas d'avoir les PNJ les plus retors.

BAC À SABLE

Si, à l'heure actuelle, le principal obstacle à l'émergence d'une véritable I.A. autonome est essentiellement une question de ressources matérielles, les choses pourraient bientôt évoluer. Avec l'apparition de cartes graphiques de plus en plus sophistiquées, le processeur central s'est vu, au fil des années, débarrassé d'une charge importante. Les cycles de calcul ainsi libérés peuvent à présent être dédiés à d'autres tâches, comme l'I.A. justement. Mais plus de puissance disponible n'est pas forcément la solution pour parvenir à créer des PNJ ultimes. Certains chercheurs pen-



Half-Life : bien que majoritairement scripté, Half-Life fut un des premiers FPS à donner une illusion d'intelligence.



Le poker et son légendaire « bluff » : un vrai casse-tête pour créer des adversaires virtuels crédibles.



Dungeon Keeper : les comportements des créatures reposaient essentiellement sur un long apprentissage.

sent en effet que le plus grand défi que va rencontrer la discipline dans les années à venir sera l'uniformisation : réussir à définir des règles et des algorithmes standard, de manière à créer une I.A. générique, utilisable dans tous les types de jeu au prix d'adaptations minimales. En somme, il faudrait donc qu'à terme, l'I.A. des jeux rejoigne l'I.A. scientifique dans sa recherche d'une formule magique pour reproduire le fonctionnement d'un cerveau humain.

CROISER LES EFFLUVES

Ce courant de pensée est plutôt récent et a déjà donné naissance à plusieurs organismes chargés d'orienter la recherche dans ce domaine. Qui plus est, il s'est avéré que le jeu vidéo pouvait représenter un bac à sable de choix pour expérimenter de nouveaux algorithmes. Peu à peu, la science et le loisir sont donc en train de se rejoindre pour nous offrir dans un avenir qu'on espère proche des jeux disposant d'une intelligence telle qu'ils pourraient carrément être à la base d'une toute nouvelle manière de jouer. Imaginez ce que pourrait donner un RPG dans lequel la machine officierait en tant que maître du jeu, créant de toutes pièces une histoire complexe et cohérente. Des jeux « intelligents » capables de générer eux-mêmes leur contenu narratif. Certains y travaillent déjà. Comme Will Wright avec « Spore », véritable laboratoire



Dark Project : un exemple parfait d'I.A. ambitieuse... Trop, peut-être ?

pour les jeux de demain. On le voit, il est délicat de dresser un portrait exhaustif de ce domaine particulier des jeux vidéo. L'I.A. est encore le plus souvent liée au jeu qu'elle sert et il n'est pas simple d'en dégager des généralités. On pourrait carrément consacrer un hors-série entier sur le sujet, histoire de couvrir de manière plus exhaustive et détaillée toutes les techniques utilisées pour simuler au mieux l'intelligence dans les jeux. Mais je devine déjà le sourire sadique de Caf à la lecture de cette suggestion et mon I.A. à moi me fait savoir que j'aurais peut-être mieux fait de me taire.

REMERCIEMENTS

Pour leur précieuse collaboration à ce dossier, je tiens à remercier Alexander Nareyek, Jeff Orkin et Steven Woodcock. Leur intelligence est loin d'être artificielle.

Interview



Jeff Orkin

Détenteur d'un « Masters of Science in Computer Science », excusez du peu, Jeff Orkin a notamment bossé sur l'I.A. de No One Lives Forever 2 et, plus récemment, sur celle de F.E.A.R. Il siège également à l'A.I.I.D.E. depuis sa création. Inutile de préciser qu'il a des choses intéressantes à dire sur le sujet.

JOYSTICK : De votre point de vue, quelles ont été les avancées les plus significatives en terme d'I.A. pour les jeux ces dernières années ?

JEFF ORKIN : Je parlerais plutôt de tendances que de réelles avancées. Il y a quelques tendances significatives : les systèmes d'apprentissage non scriptés (« unscripted goal-oriented emergent behaviour »), les comportements de groupes et les interactions avec l'environnement. Les jeux de simulation comme SimCity et RollerCoaster Tycoon furent les premiers à explorer les systèmes d'apprentissage, où un paquet de personnages autonomes interagissaient avec d'autres de manière intéressante et souvent imprévisible. Les Sims

coordonner les comportements de groupes, et le joueur peut d'ailleurs observer les personnages communiquer entre eux. Cela amène souvent le joueur à croire que l'I.A. est plus intelligente qu'elle est réellement et observer des comportements qui n'existent pas vraiment.

L'Intelligence Artificielle est l'un des premiers aspects d'un jeu critiqué par les joueurs lorsqu'elle n'est pas de qualité. Pourtant, il ne semble pas que d'un point de vue marketing ce soit une priorité, par rapport aux graphismes.

L'I.A. est une chose difficile à vendre. Il est facile pour les consommateurs d'évaluer la qualité des graphismes en regardant les screenshots au dos de la boîte. Mais l'I.A., c'est quelque chose que vous devez véritablement expérimenter. Les gens du marketing peuvent essayer de la décrire sur la boîte, mais les mots utilisés sont tellement galvaudés qu'ils en perdent tout leur sens.

Steven Woodcock a déclaré dans une interview « Je cherche une I.A. qui n'est pas prévisible, qui peut me surprendre ». C'est effectivement toujours agréable d'être « surpris » par l'attitude d'un PNJ, mais cela ne complique-t-il pas le boulot des game designers ?

Il est primordial d'équilibrer comportement autonome et contrôle du designer. Pour moi, c'est comme faire un film avec de vrais acteurs. Ces acteurs sont beaucoup plus intelligents que les PNJ d'un jeu, mais nous ne leur donnons pas une liberté totale de faire ce qu'ils veulent. Et nous ne donnons pas non plus aux acteurs d'instructions spécifiques pour chaque action qu'ils réalisent. Il y a un scénario et le réalisateur donne des instructions générales autour desquelles les acteurs improvisent. Je pense qu'il faut envisager l'I.A. de la même manière. Les PNJ devraient pouvoir se comporter de manière autonome dans la limite des barrières fixées par les game designers.



Dans NOLF2, les persos vaquaient à leurs occupations. Comme faire la sieste, par exemple.

ont franchi une étape supplémentaire en introduisant des personnages qui tentaient concrètement de satisfaire leurs besoins. Chez Monolith, nous avons appliqué ces techniques aux jeux d'action, en repoussant les limites des interactions avec l'environnement. Dans NOLF2, nous avons peuplé le jeu d'ennemis autonomes dotés d'objectifs qui vivaient réellement dans le monde plutôt que d'y être simplement « posés » en attendant de vous tirer dessus. Nous avons continué à augmenter le niveau d'interaction avec l'environnement dans F.E.A.R. où des ennemis renversent les meubles, rampent sous des obstacles dynamiques et plongent à travers les vitres. Nous nous sommes aussi appliqués à



« Les jeux de simulation comme SimCity et RollerCoaster Tycoon furent les premiers à explorer les systèmes d'apprentissage. »



F.E.A.R. : des ennemis qui renversent les meubles, qui rampent sous des obstacles dynamiques et plongent à travers les vitres.

Selon vous, où en sera l'I.A. dans 10 ans ?

Dans 10 ans, le problème de l'I.A. dans les jeux sera résolu. Non, je déconne. Je pense qu'il est intéressant de jeter un œil sur l'évolution des graphismes de ces trente dernières années et d'essayer de faire un parallèle avec ce qui va se produire pour l'I.A.. Il est incroyable de constater les progrès réalisés par les processeurs graphiques depuis Pac-Man en 1980 jusqu'à F.E.A.R. en 2005, sur une période relativement courte de 25 ans. Je ne pense pas que les progrès en I.A. iront aussi vite, parce que l'I.A. est quelque chose de relativement plus abstrait. On commence à peine à réaliser quel genre de nouveaux « game designs » vont être possibles avec des personnages dont l'I.A. est capable de gérer des problèmes en temps réel. Du coup, je pense qu'on va voir apparaître de nouveaux types de jeux dans les dix prochaines années.

Qu'en est-il des cartes d'accélération pour I.A. seraient les équivalents de cartes 3D pour les graphismes ?

Il n'y a aucun doute sur l'apparition, dans le futur, de hardware dédié à la gestion de l'I.A.. Le problème en ce moment, c'est que tout le monde approche l'I.A. de



différentes manières, du coup il n'est pas évident de savoir ce que ce hardware devrait accélérer. Il va d'abord falloir s'entendre sur ce qu'on implémente en software avant de l'accélérer en hardware.

Dans le domaine de la recherche, quelles sont aujourd'hui les interactions entre l'I.A. pour les jeux et l'I.A. « académique » ?

Les deux champs deviennent de plus en plus interdépendants. Pendant de nombreuses années, l'I.A. académique n'avait aucun sens dans l'industrie du jeu, parce que les graphismes consommaient la quasi-totalité de la puissance des processeurs et laissaient peu de ressources disponibles pour le reste. Aujourd'hui, les graphismes sont majoritairement gérés par du hardware dédié et les specs des PC et des consoles ont continué de gonfler de manière significative. Cela offre beaucoup plus d'options pour l'I.A.. Un exemple concret de cette synergie est cette nouvelle conférence annuelle qui a démarré en juillet 2005, l'A.I.I.D.E. (voir encadré).



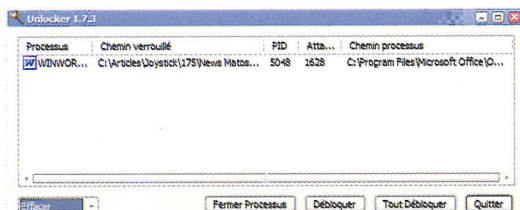
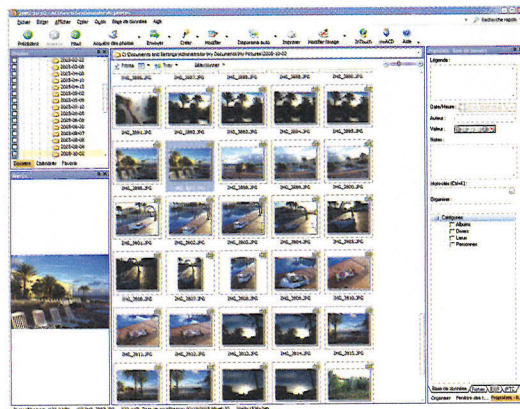
Des PNJ intelligents dans WoW ? Cela compenserait le paquet de boulets qu'il faut s'y farcir tous les jours.

Et du côté des MMORPG ?

Je ne joue pas aux MMORPG. J'ai trop d'amis qui sont accros à WoW. Just say « No ! ». Plus sérieusement, ce qui est excitant avec les MMORPG, d'un point de vue de l'I.A., c'est la persistance. Un des plus gros défis pour inculquer des techniques d'apprentissage à une machine repose sur la courte durée de vie des personnages contrôlés par l'I.A.. Un MMORPG offre l'opportunité de voir cette I.A. vivre plusieurs jours, plusieurs semaines, voire plus longtemps et d'apprendre ainsi de son interaction avec de nombreux joueurs. Sur une longue période, l'IA pourrait ainsi apprendre à mieux se battre ou même à mieux discuter avec les joueurs humains pour parvenir à les convaincre qu'elle est humaine, et non mécanique.

Décidément, les nouveautés se bousculent dans ce numéro de Joystick. Entre un ACDsee charmeur et des extensions pour le semillant Firerox, il y a de quoi faire.

S'ajoutent aussi des logiciels indispensables et développés par de petits Français. Preuve en est que la créativité est toujours au rendez-vous dans nos vertes prairies.



Applications en cours d'utilisation, DLL systèmes, rien ne résiste à Unlocker !

DES UTILITAIRES À LA MODE

ACDsee

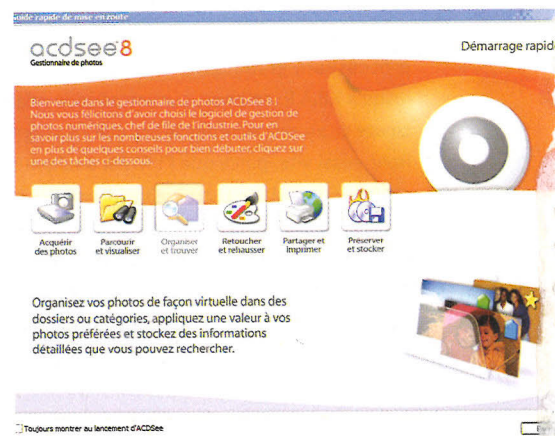
Entre ACDsee et moi, c'est un peu « je t'aime, moi non plus ». Une relation intermittente, entachée par de bons gros ratages. Mais au final, l'amour triomphe toujours et cette version 8 en est la meilleure preuve. La version 7 avait marqué un tournant dans la lignée, un véritable retour aux sources. Plus simple, plus claire, et surtout moins gourmande, cette mouture présentait des arguments solides (faisant oublier l'affreuse version 6). Restait quelques lourdeurs tout de même : la gestion des vidéos et autres fichiers audio n'était pas au mieux, si bien que la visionneuse rapide s'emmêlait les pinceaux dans les répertoires au contenu mixte. Des ralentissements gênants et parfois même des plantages. Les petits gars d'ACDSystems semblent l'avoir compris puisque la version 8 amoureusement baptisée « Gestionnaire de photos » corrige la boulette. On peut croiser WMV et MP3 sans craintes, on passe d'un type de contenu à l'autre sans cette petite boule au cœur caractéristique à l'opus 7. Outre ces considérations de principe, les fonctionnalités n'ont pas été oubliées. On parlera surtout de réorganisation sous forme de « scénarios d'utilisation » : retouche, acquisition ou organisation. On notera tout de même la possibilité d'ajouter de la musique sur les diaporamas, la gestion des méta données IPTC (pour les professionnels) et l'apparition d'une brosse de réparation d'image pour effacer les défauts. Son résultat est

L'arrivée du champ de recherche en haut de l'écran est une bénédiction.

- VERSION : 8
- ÉDITEUR : ACDSystems
- LICENCE : Shareware
- URL : www.acdsee.com

d'ailleurs bluffant, largement au niveau de l'outil équivalent proposé par le roi Photoshop. La recherche de photo est également améliorée et l'on ne pourra pas rater l'arrivée de cette fonction en haut à droite de l'écran, à la sauce iTunes. Difficile de trouver quoi que ce soit à lui reprocher à part la suscitée barre de recherche qui ne reste pas collée à la droite de la fenêtre lorsqu'elle est redimensionnée. Avouez qu'une histoire d'amour qui ne vous coûtera que 49 dollars, cela ne se croise pas tous les jours...

Dès son ouverture, ACDsee annonce la couleur : les utilisateurs novices apprécieront.



Unlocker

Il n'y a rien de plus insupportable que les gens qui essayent de penser à votre place. Quoiqu'en y réfléchissant, quand ce sont des logiciels qui vous imposent leurs idées, c'est encore pire. Windows fait partie de ces lourds en vous empêchant de supprimer certains fichiers qu'il croit (à tort ou à raison) utilisés par une application. Je vous avais proposé dans un numéro précédent d'utiliser le

- VERSION : 1.7.3
- ÉDITEUR : Cedric Collomb
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://ccollomb.free.fr/unlocker/>

transcendant Process Explorer pour trouver les applications rebelles. Pas mal, mais pas parfait. Dans le cas où c'est une DLL qui bloque le fichier (typiquement la prévisualisation d'une vidéo dans l'explorateur), il sera totalement impuissant. Unlocker permet d'éradiquer le problème d'un clic droit. On fera donc un gros bisou bien baveux à son auteur pour ce petit miracle.

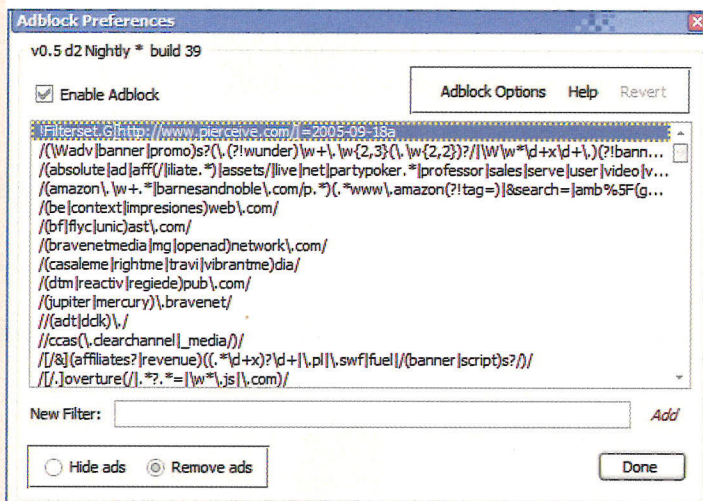
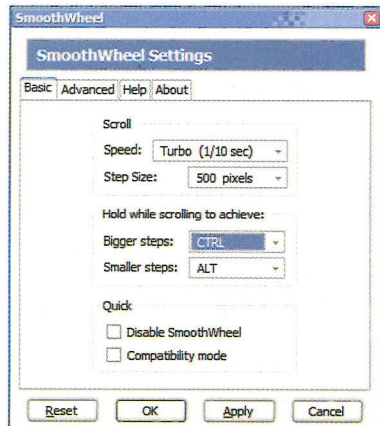
Google	Gmail - Inbox
mouette	209,000 results
mouettes	167,000 results
mouettes genevo...	1,140 results
mouette bridal	1,090 results
mouette de mer	32,600 results
mouette tridactyle	9,450 results

Avec les suggestions de Google Toolbar, on trouve rapidement ce que l'on veut ! Chacun ses passions...

Firefox Les extensions qui facilitent la vie

Après un succès d'estime dû en grande partie à l'immobilisme de Microsoft sur son Internet Explorer, le brouteur Firefox continue son petit bonhomme de chemin. Sa version bêta 1.5 apporte une foultitude de nouveautés, de la rapidité et une meilleure gestion des plateformes alternatives (les utilisateurs de Mac en seront ravis). Mais c'est aussi par le biais de ses extensions que le petit poucet du Web évolue à grands pas. Créées par des développeurs tiers, elles apportent des fonctionnalités additionnelles qui deviennent vite incontournables. D'autant qu'il y en a pour tous les goûts. Google par exemple propose avec sa Toolbar quelques améliorations majeures par rapport au champ de recherche fourni par défaut. À l'image de son site Google Suggest, elle vous suggère des termes additionnels pour vos recherches en ajoutant même le nombre de documents correspondants. Assez intéressant et très rapide. Encore plus indispensable : Adblock. Les anglophones l'auront compris, cette extension filtre les abondantes publicités qui polluent les pages Web. On peut les supprimer manuellement d'un clic droit, mais fort heureusement lorsqu'on lui ajoute Filterset.G, la quasi-totalité des publicités disparaissent d'un coup, sans rien faire. Cela inclut également les publicités textuelles de Google. Pas mal... Notez qu'il est possible en prime de « cacher » les publicités plutôt que des les supprimer. Pour ceux qui auraient mauvaise conscience. Les extensions permettent aussi de parfaire sa connaissance des langues. Un double clic sur un mot et magie des temps modernes, Dictionary Tooltip vous en affiche sa définition, proposant même des traductions de l'anglais vers le français. Il est un peu limité côté langues alors si vous voulez dépasser l'anglais, gTranslate fera parfaitement l'affaire en ajoutant des l'allemand, l'italien, le portugais, l'espagnol, le japonais, le chinois et même le coréen. Parfois, les extensions améliorent sensiblement l'existant. Par défaut, tous les fichiers et images sauvegardés le sont dans un seul dossier et l'on peut, ponctuellement, en proposer un autre. Avec « Save link in folder » et « Save image in folder », on ajoute deux options supplémentaires au menu contextuel de Firefox. On pourra ainsi créer une multitude de dossiers dans lesquels on pourra ranger facilement ses fichiers. Je termine par ma petite préférée : SmoothWheel. Elle permet de customiser le fonctionnement de la roulette de la souris. Bien qu'amplement corrigé depuis les premières versions de Firefox, son fonctionnement reste parfois assez cryptique après des années d'utilisation d'Internet Explorer, beaucoup se plaignant par exemple de sa lenteur. Avec SmoothWheel, chacun pourra l'adapter selon ses besoins. Scroll proportionnel à la taille de la page, taille fixe en pixels, vitesse de défilement, tout est configurable. On pourra même accélérer ou ralentir ponctuellement la vitesse de défilement en appuyant sur une touche.

Complètement configurable, SmoothWheel vous réconciliera avec le fonctionnement de la roulette sous Firefox.



Les règles proposées par Adblock sont extensives, quel bonheur de naviguer de la sorte...

Où les trouver ?

Google Firefox Toolbar : [HYPERLINK](http://toolbar.google.com/firefox/index.html)

<http://toolbar.google.com/firefox/index.html>

Smoothwheel : [HYPERLINK](http://smoothwheel.mozdev.org/)

Dictionary Tooltip : <http://www.rjonna.com/ext/dictionarytip.php>

Adblock : <http://adblock.mozdev.org/>

Adblock FilterG : <http://www.pierceive.com/>

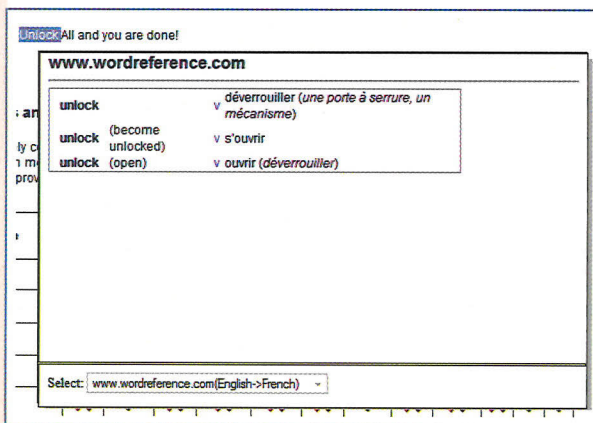
Save link in folder : [HYPERLINK](http://www.achimonline.de/mozext/saveimageinfolder_about.php)

http://www.achimonline.de/mozext/saveimageinfolder_about.php

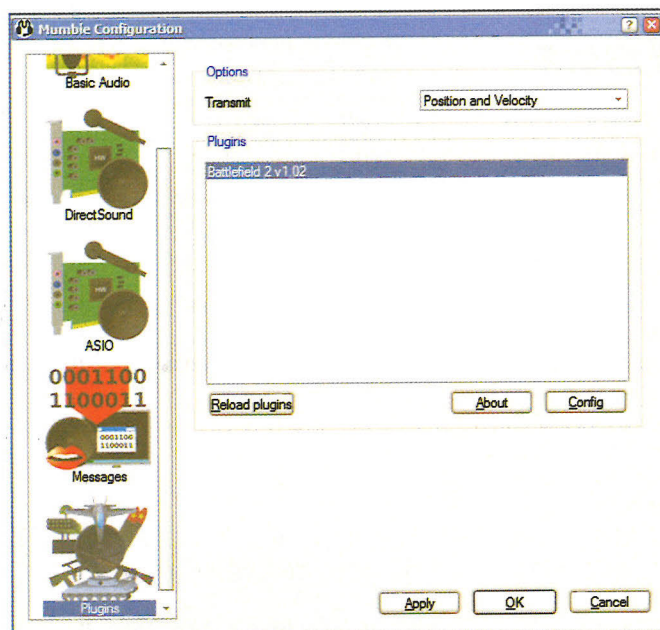
Save image in folder : [HYPERLINK](http://www.achimonline.de/mozext/saveimageinfolder_about.php)

http://www.achimonline.de/mozext/saveimageinfolder_about.php

gTranslate : <http://www.aditel.org/~ptomas/extensions/>



Dictionary Tooltip propose également des traductions contextuelles de l'anglais vers le français.



Par défaut, Mumble propose un plugin pour le positionnement 3D des joueurs dans Battlefield 2. D'autres sont en cours de développement.

Mumble

- VERSION : 0.9.0
- ÉDITEUR : Thorvald Natvig
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://mumble.sourceforge.net/>

Si la plupart des jeux en ligne actuels permettent de discuter en utilisant son clavier, la quasi-totalité négligent complètement la question de la discussion audio. Et pourtant, quoi de plus naturel ou de plus pratique, surtout pour les FPS bien rapides. On a souvent d'autres usages à faire de son clavier. Bien entendu, des logiciels tiers existent, comme par exemple le vétéran TeamSpeak. Mumble va cependant plus loin. Non seulement il ajoute le support de codec audio très performant, des fonctionnalités de suppression de bruit pour rendre les voix plus audibles et une latence très réduite. Le clou du spectacle vient de la possibilité d'obtenir pour certains jeux un positionnement des voix dans l'espace, pour ceux qui sont équipés d'un kit d'enceintes multi-canal. Une fonctionnalité encore jeune mais que l'on ne manquera pas de suivre. Un véritable bonheur à côté duquel il serait bête de passer !



Que c'est dur parfois, la vie d'un testeur matos...

- VERSION : 6.15
- ÉDITEUR : Antonio Da Cruz
- LICENCE : Freeware
- URL : www.photofiltre.com/

PhotoFiltre

Les développeurs français sont à la fête ce mois-ci. Après Unlocker, c'est Antonio Da Cruz qui nous propose un logiciel de retouche photo gratuit pour une utilisation personnelle. Côté fonctionnalités, il fait fort puisque l'on retrouve des outils de retouche vastes (découpage, flou, clonage...) ainsi qu'une série de filtres assez faramineuse. L'organisation des menus n'est d'ailleurs pas sans rappeler celle de Photoshop, ce qui ne gâche rien. Avec une prise en main très simple, PhotoFiltre sera parfait pour corriger les petits défauts de ses photos numériques que ce soit des problèmes de contraste ou de luminosité. Il remplacera avantageusement dans votre logithèque le shareware PaintShop Pro ou son clone gratuit et dont personne n'a compris l'interface, The Gimp. Du beau boulot.

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :

BSPlayer 1.22
Media Player
Classic 6.4.8.4
VLC 0.8.2

• Lecteurs audio :

iTunes 5.01
Winamp 5.1
Foobar 2000 0.8.3

Deliplayer 2.50

• Mailreaders :

Outlook 2003
Mozilla Thunderbird
1.0.6

• NewsReader :

Pan 0.14.2.91
Newsleecher 2.3
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet :

Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.1
MSN 7

• Anti lourds :

Spamihilator 0.9.9.10
POPFiler 0.22.2
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1

Autoruns 8.13

• Downloaders :

FDM 1.8
FlashGet 1.65
WinBITS 0.9

• Customisation :

Desktop Sidebar 1.05.94
StyleXP 3.11
Y'Z Dock 0.8.3

MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :

FlashFXP 3.2
FileZilla 2.2.14b
SmartFTP 1.5.988

• Browsers Web :

Mozilla Firefox 1.0.7
Netcaptor 7.5.4

• Browsers d'images :

ACDsee 7.0.102

Xnview 1.80

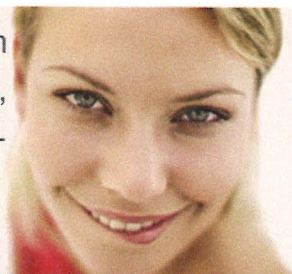
FastStone 2.15

• Tweakers :

X-Setup Pro 7.1
Startup Control Panel
2.8
Customizer XP 1.8.5



Eurotape.lu, le spécialiste de la vente en ligne de DVD-R, DVD+R, CD-R, CD audio, Cartes mémoire, cartouches encre, mémoire flash...



DVD-R DVD+R CD-R CD audio Cartouches Encre Mini Disc K7 Vidéo Accessoires Périphériques

le spécialiste en DVD-R, DVD+R, CD-R, CD audio, Cartes mémoire, cartouches encre, mémoire flash...

RECHERCHE :

GO

CARTOUCHE D'ENCRE

à partir de
1 €



50 CD-R 80 **VERBATIM**

VITESSE 48X

700 Mo

13€ les 50

0,26 €
pièce



-13%

sur tout le site *

*pour tout paiement par



50 DVD-R **BULKPAQ**

VITESSE X16

4.7 GB/120min

9,50€ les 50

0,19 €
pièce



50 CD-R 80 **PHILIPS**

VITESSE 52X

700Mo

11€ les 50

0,22 €
pièce



Tél. 00 352 265 30 650

(0,15€/minute)

Fax 00 352 265 30 651

www.eurotape.lu

EUROTAPE, 68, rue Mulhenweg - L-2155 Gasperich /Luxembourg

Quoi de Neuf

par Caféine



Logitech G15

Pas beaucoup plus grand qu'un modèle multimédia classique, ce clavier « spécial joueurs » à la construction impeccable se distingue surtout par sa partie gauche : on y trouve un pavé de 18 touches programmables, permettant d'assigner des macros, le tout avec 3 banques différentes (54 macros possibles donc). On passe d'une banque à l'autre rapidement grâce aux touches M1 à M3. MR permet de programmer ses macros rapidement, j'y reviendrai.

La classe en LAN

Le clavier dispose d'un rétroéclairage d'un bleu très classe. Même les touches média qui entourent le bouton rotatif de contrôle du volume s'éclairent. Seules les touches d'affichage de l'écran LCD ne sont pas illuminées. Écran LCD ? Hé oui, on n'arrête pas le progrès. Cet écran dispose de plusieurs fonctions : affichage de

l'heure/date, de la charge CPU de votre machine (bi-processeurs gérés), du pourcentage de Ram occupé, ou du morceau de musique que vous écoutez (fonctionne avec plus d'une demi-douzaine de softs). Et c'est loin d'être terminé : le SDK qui gère cet écran devrait être libre, ce qui permettra à tout le monde de proposer ses plug-in. Y compris Logitech qui devrait enrichir les fonctions de base rapidement. En prime, ce clavier 100 % USB fait office de hub et deux prises USB sont disponibles à l'arrière. Mais ma fonction favorite est sans conteste le verrouillage de la touche Windows. Un gros bouton permet de totalement désactiver cette saloperie pour jouer tranquille. Je suis grossier mais combien de fois avez-vous planté ou perdu une partie à cause d'un retour sur le bureau dû à un dérapage sur la touche Billou ? Trop de fois, je sais. Merci Logitech, depuis le temps qu'on attendait ça. Dernier détail technique : le toucher du clavier est très agréable. Silencieux, soft sans être mou, il devrait ravir la majorité.



Pour le moment, les fonctions avancées du LCD ne sont pas prêtes, mais Logitech compte bien convaincre les fans et développeurs de leur utilité.

Mémoire d'éléphant

Il est temps de revenir sur les touches macros. Il est donc possible de programmer trois fonctions sur chacune d'entre elles, chaque profil étant assigné à un jeu en particulier (plus un profil par défaut). Les temps de pression, intervalles entre deux touches et autres finesses sont gérées. Il est possible de composer son profil à l'avance ou de le programmer à la volée pendant le jeu grâce à la touche MR. Ça sera moins précis, mais c'est ultra pratique pour assigner rapidement les trois pouvoirs de son héros de DotA (voir rubrique Réseau) sur des touches faciles d'accès. Le plus dur consiste à se rappeler où est programmé quoi. Un souci classique avec ce genre de périphérique. Mais contrairement à ses concurrents comme le Zboard et autres tentatives plus ou moins réussies, le G15 a pour lui d'être avant tout un vrai (et bon) clavier. Avec lui, pas de problème pour discuter dans World of Warcraft et, avec un peu de pratique, le gain d'efficacité est réel. Une grande réussite !

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 80 EUROS TTC

Même s'il n'est pas parfait dans cette première version, le logiciel de gestion de macros est déjà très complet.





FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : ENVIRON 50 EUROS TTC

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 35 EUROS TTC



Genius Ergo 520

FABRICANT : GENIUS
SITE WEB : WWW.GENIUS-EUROPE.COM/FR
PRIX : ENVIRON 30 EUROS TTC



abonnez-vous !
à joystick

**et recevez en cadeau
un tapis de souris Joystick !**

* Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à :
Joystick Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

2 ans / 22 n^{os} de Joystick - **70 €**

au lieu de 143 €*, soit **4 MOIS DE LECTURE GRATUITE !**

JE CHOISIS : l'édition CD ☐ l'édition DVD ☐

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

☐ Chèque bancaire

☐  n° _____
cryptogramme _____ Expire le : ____/____/____ (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville : _____ Code postal : | | | | |

Tél : _____ Date de naissance : | | | | | 19 | | |

e-mail : shahid@shahid.com

Quelle console utilisez-vous : ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox ☐ DS Nintendo
De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux (au 01/01/2005). Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31/01/2005. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail : aboture@lapresse.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 ☐.

de Neuf
Quoi

Grandia

DU RPG SOLO AU MMO

Square Enix a annoncé le développement de Grandia Online. Bien connu dans le monde de la console, ce RPG va donc devenir un MMO au même titre que Final Fantasy XI. Après sa sortie sur PC, Grandia Online devrait voir le jour sur Playstation 3 et Xbox360. Malheureusement, aucune date de sortie n'a été annoncée et aucun site officiel n'a été mis en ligne. Ce qui laisse le temps à certains de découvrir cet univers magique sur console avant de goûter aux joies du massivement multijoueur.



ÉDITO

L'ÉVÉNEMENT DU MOIS EST BIEN ENTENDU L'ANNONCE DE LA PREMIÈRE EXTENSION POUR WORLD OF WARCRAFT. MAOH VOUS A D'AILLEURS RAMENÉ TOUT UN TAS D'INFOS CONCERNANT CET ADD-ON. EN ATTENDANT, ON A DE QUOI S'OCCUPER AVEC DAY OF DEFEAT, DYSTOPIA OU ENCORE DOTA, LE MOD LE PLUS POPULAIRE POUR WARCRAFT III.

City of Villains

DEUX POUR LE PRIX D'UN

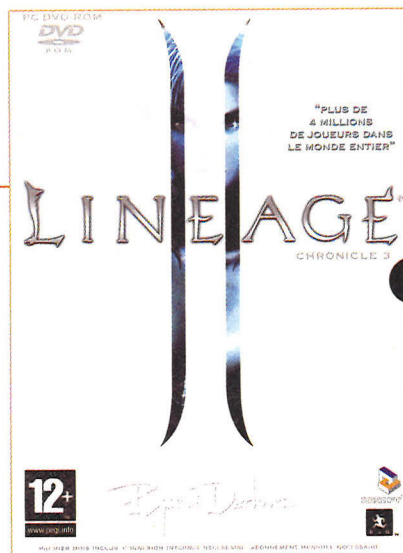
Les modalités concernant l'abonnement de City of Villains ont enfin été annoncées par NCsoft. Les nouvelles sont d'ailleurs plutôt bonnes puisque l'éditeur a pris la décision de n'exiger qu'un seul abonnement (12,99 euros) pour les deux titres, City of Heroes et City of Villains. Les heureux possesseurs de CoH n'auront qu'à acheter la boîte de CoV comme s'il s'agissait d'une simple extension. Il faut garder en tête que les deux titres sont tout de même indépendants. Ça devient vraiment compliqué leur histoire d'add-on qui n'en est pas vraiment un. Sans parler du temps nécessaire pour monter deux personnages en parallèle...



Lineage II

ENFIN UN PLAN MARKETING POUR L'EUROPE

Bien que Lineage II bénéficie du support d'un très grand nombre de joueurs en Corée, ce MMO n'est pas aussi populaire en Occident et tout particulièrement en Europe. De plus, avec la montée en puissance du nombre d'abonnés pour World of Warcraft, NCsoft se devait de réagir. Pour la fin de l'année, NCsoft Europe a donc décidé de promouvoir son titre phare en sortant une nouvelle version contenant la mise à jour « Chronicle 3 : Rise of Darkness ». Ce nouveau packaging sera disponible le 14 octobre en Europe mais seulement le 2 décembre pour la France. SG Diffusion, chargé de la distribution pour l'Hexagone, explique cette différence de date : « NCsoft nous a avertis très tard de la mise sur le marché de cette nouvelle version, il nous



faut un certain délai pour être référencé dans les magasins ». Sachez également que Lineage II ne sera toujours pas traduit en français et aucun nouveau serveur européen ne sera ouvert. Outre cette nouvelle mise en rayon, un mini-site sera mis en ligne diffusant une vidéo promotionnelle tirée du clip de The killers (actuellement diffusé sur MTV2) réalisé avec le moteur du jeu. Ce plan marketing coïncide avec la sortie prochaine de la quatrième Chronique. Reste à espérer que tous ces efforts ne soient pas vains et que Lineage II séduise de nouveaux joueurs sur le Vieux Continent.

Control Monger

FPS GRATOS

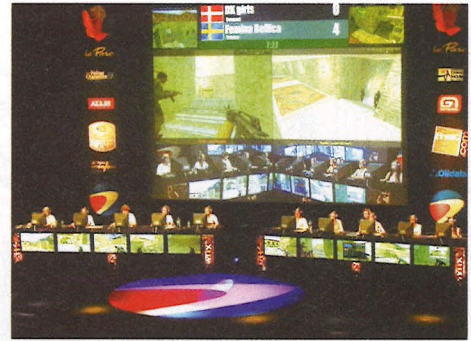
Tout le monde le sait, un développeur ça aime... développer ! La preuve, les créateurs du MMO Freeworld, prévu pour 2006, ont consacré leur temps libre à la conception d'un FPS nommé Control Monger. Évidemment, il ne rivalise pas avec les ténors du genre et ce n'est pas le but. Actuellement, ce titre est totalement gratuit et téléchargeable à cette adresse www.controlmonger.com. Par la suite, les développeurs prévoient de passer à la vitesse supérieure en proposant une version MMOFPS de Control Monger pour le début 2006. L'achat du fichier client sera alors obligatoire. Néanmoins, aucun système d'abonnement mensuel ne sera mis en place. En voilà une bonne initiative... Et si Blizzard nous pondait un petit Starcraft 2 pendant son temps libre ? Ça serait cool non ?



eSport

BEST OF THE BEST

Les World Cyber Games, un des événements les plus importants du sport électronique, se tiendront à Singapour du 16 au 20 novembre 2005. Pour vous donner une idée du phénomène, rien de tel qu'une série de chiffres provenant de l'édition 2004 : plus d'un million de participants au niveau mondial (des qualifs à la finale), 3 millions d'euros de dotation totale et 2,5 millions de spectateurs. Ça calme. Dans le même registre, la date pour la quatrième édition de l'ESWC (Electronic Sports World Cup) a déjà été annoncée. Le rendez-vous est donc pris pour la semaine du 27 juin au 2 juillet 2006. Cet événement se tiendra à Paris au Palais Omnisports de Bercy. Pas moins de 800 joueurs professionnels sont attendus. Les meilleurs se partageront les 400 000 dollars de prix, ça laisse rêveur.



Ryzom Ring

L'AVENIR DE RYZOM EST ENTRE VOS MAINS

Décidément, tous les développeurs se sont passé le mot pour communiquer sur l'extension de leur MMO. Lineage II et sa quatrième chronique, WoW et son premier add-on et enfin, Ryzom avec son Ryzom Ring, R2 pour les intimes. Grâce à cette extension, Nevra va permettre aux joueurs de créer et vivre leurs propres scénarios. Une idée ambitieuse et réellement novatrice dans le milieu des MMO, ça fait du bien. Lors de la présentation de R2, nous avons pu constater la facilité avec laquelle il est possible de se balader dans les environnements que l'on peut mettre sur pied soi-même. S'amuser à invoquer des créatures, à prendre possession des PNJ pour dialoguer en temps réel, etc. Les outils qui seront mis à disposition du public offrent une grande liberté d'action. Il sera même possible pour les plus doués d'ajouter des scripts pour donner un peu plus de vie à leur histoire. Plusieurs joueurs peuvent même se partager les tâches de Maître du Jeu afin d'être plus réactifs face aux actions des participants qu'ils ont invités dans leur scénario. Les multiples possibilités offertes par Ryzom Ring devraient ravir tous les accros de roleplay. Sachez tout de même que cette extension n'est pas prévue avant le premier trimestre 2006, mais elle sera gratuite. Seuls les joueurs désirant une place permanente sur le serveur afin de créer leur petit univers devront déboursier quelques euros. Un tarif qui n'a pas encore été défini par Nevra. Si le cœur vous en dit, vous pouvez toujours goûter à l'univers de Ryzom (www.ryzom.fr) en l'essayant gratuitement pendant 7 jours.



Plan of Attack

NOUVELLE VERSION

La bêta 4 de Plan of Attack vient tout juste de voir le jour. Au menu des réjouissances, correction de bugs en tout genre, une nouvelle map nommée Blaze, des textures d'armes toutes neuves, et divers autres changements visant à peaufiner ce beau bébé. Rappelons que ce mod pour Half-Life 2 oppose deux factions qui s'affrontent pour accomplir divers objectifs. Vous devez choisir une classe et gagner des points d'expérience pour améliorer vos talents. Pour ceux qui ne possèdent aucune version, vous devrez télécharger (www.planofattackgame.com) le fichier d'installation pesant 197 Mo.



Tactical War

LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE A DÉBUTÉ

Alors qu'une grande majorité de FPS et de mods ne cessent d'utiliser la Seconde Guerre mondiale comme contexte, Tactical Wars se lance dans la troisième guerre mondiale. Ce mod (<http://tw.bfworld.net>) prévu pour Battlefield 2 permettra de piloter divers véhicules terrestres et aériens.

Naturellement, Tactical War restera un mod « réaliste » dans lequel s'affrontent diverses factions. Tout ça semble assez prometteur et devrait sortir à la mi-décembre.



Download

TÉLÉCHARGEZ DES FILMS EN TOUTE LÉGALITÉ

Durant une conférence portant sur le thème du piratage, le président d'Universal, Bob Wright, a confirmé que les internautes auront bientôt la possibilité de télécharger les productions des Studios Universal. Tout ça sera évidemment protégé afin d'éviter la redistribution massive et la copie. Comme on s'en doute, ce système ne sera pas gratuit, mais pour l'instant aucun tarif n'a été annoncé. Mais qu'à cela ne tienne, nous en serons plus très prochainement puisque ce service devrait être mis en place à la mi-décembre ou début 2006 au plus tard.

Defense Alliance 2

EN ATTENDANT UT2007

Unreal Tournament 2004 n'est pas encore mort et enterré. La preuve, des mods de qualité sortent encore dessus. Certes, il n'en reste pas des tonnes mais il est évident que le populaire Defense Alliance 2 sort du lot. Le classique deathmatch est mis, une fois de plus, de côté pour nous diriger vers des parties très axées sur le teamplay. Chaque équipe a des objectifs à accomplir : attaquer ou défendre une base selon votre équipe. Chaque membre doit incarner une classe spécifique (medic, sniper...) et jouer intelligemment son rôle. Je sais, ce n'est pas non plus méga original, mais si votre boîte de UT2004 prend la poussière, c'est à essayer d'urgence. Dispo depuis le début octobre, Defense Alliance 2 peut se télécharger à cette adresse : www.planetunreal.com/da/. Bonnes batailles !



Build & Fight

CONQUÉRIR LE MONDE DE SON BUREAU

Build & Fight n'est autre qu'un jeu de stratégie jouable exclusivement sur Internet. Pour créer son empire et le gérer, il suffit de se rendre sur ce site www.buildandfight.com/fr, puis de s'inscrire. Ce qui prend environ deux minutes. Par la suite, tout se déroule de manière relativement instinctive. Vous disposez d'un certain montant en début de partie avec lequel il faut acheter des bâtiments afin d'augmenter sa production de ressources et créer des unités de combats. Toutes les infos, production et consommation journalière, se consultent et se gèrent sur la page web. Il est même possible

de voir la représentation de sa base en 3D via une fenêtre en flash. Si vraiment vous êtes paumé dans les différentes actions à réaliser, vous pouvez toujours consulter la FAQ. Sachez que Build & Fight est gratuit, mais les développeurs ont mis à la disposition des joueurs impatientes un système permettant d'acheter des ressources via le téléphone (audiotel), la carte bancaire ou par Paypal. En tout cas, ce titre s'avère vraiment attractif lorsque l'on met son nez dedans. En plus, c'est carrément facile d'y jouer au boulot sans se faire griller, enfin surtout pour vous. Nous, on est carrément obligé de jouer pour travailler. Trop dur. Tiens, du reste il est l'heure de réquisitionner les autres pour un DotA, à plus tard.

COLDPLAY

TWISTED LOGIC TOUR 2005
coldplay.com



EUROPE2

17/11 MARSEILLE - Le Dôme
18/11 TOULOUSE - Zénith
28/11 LYON - Halle Tony Garnier
29/11 PARIS - Bercy **COMPLET**

Locations www.europe2.fr,
au 0 892 780 720 (0,34E/mn)
et points de vente habituels.

Dystopia

PETITE VIRÉE EN CYBERSPACE

TEAM DYSTOPIA VIENT DE METTRE EN LIGNE LA PREMIÈRE VERSION DE SON MOD (DÉJÀ PATCHÉ DU RESTE). L'ENSEMBLE EST PLUTÔT RÉUSSI ET DEVRAIT RAVIR TOUT CEUX QUI VEULENT SHOOTER AVEC AUTRE CHOSE QU'UN AK-47 ENTRE LES MAINS.

Laissons de côté la dizaine de mods mettant en scène la Seconde Guerre mondiale, pour nous diriger vers l'univers futuriste de Dystopia. Cette Total Conversion pour Half-Life 2 vient de voir le jour et propose une version démo contenant une seule map. C'est peu, mais suffisant pour voir ce que Dystopia a dans le ventre. Ici, deux factions s'opposent, les Punks et les Corps (Corporate Security Forces). L'objectif des Corps est d'empêcher les Punks de s'infiltrer dans leur camp pour y détruire une sorte de base de données géante nommée Data Core. Que vous soyez de l'une ou l'autre faction, il faut impérativement sélectionner une classe (Light, Medium ou Heavy), une arme de prédilection et des implants. Ces derniers fournissent différents avantages, comme, entre autres, un radar donnant la position de l'ennemi, une vision thermique, le camouflage... Il faut savoir que chaque classe ne



Visuellement, Dystopia propose quelques effets assez convaincants. En animation, ce mur transparent est vraiment envoûtant.

peut pas obtenir le même nombre d'implants et que certaines combinaisons sont impossibles. Mais parmi les dix choix offerts, il faut absolument qu'un membre de votre équipe dispose de l'implant CyberDeck, qui permet au joueur de s'infiltrer dans un réseau informatique pour aider ses compagnons.

UNE AUTRE DIMENSION

C'est grâce à ce système nommé Cyberspace, que Dystopia prend tout son intérêt. Une fois à l'intérieur du réseau, la vision change totalement. Les bâtiments froids et modernes laissent place à un rendu en fil de fer. Outre l'aspect visuel, la notion de déplacement est totalement différente. Il n'y a pas de notion de sol et de plafond et la gravité est inexistante. Il faut déplacer son personnage jusqu'à des serveurs pour hacker les systèmes adverses et permettre, par exemple, d'ouvrir des portes spécifiques. Ceci dans le but d'aider vos compagnons à progresser au travers les lignes ennemies. Dystopia offre vraiment un côté rafraîchissant parmi tous les mods que nous avons pu voir ces derniers temps. La prise en main est relativement simple. Il suffit d'une ou deux parties

ENVIE D'ESSAYER ?

Dystopia ne compte pas en rester à ce coup d'essai. Il devrait même se peaufiner dans les mois à venir avec la mise en ligne de nouvelles versions. Parmi les prochaines améliorations, il devrait être possible de piloter des véhicules et d'obtenir une vue à la troisième personne. En attendant, vous n'aurez même pas besoin de télécharger Dystopia puisqu'il est dispo sur notre DVD. Vous pouvez toujours vous rendre sur le site officiel (<http://dystopia-game.com/>) pour profiter du guide de jeu au cas où vous seriez vraiment paumé.



Un petit tour dans le cyberspace. Il faut avouer que, la première fois, c'est plutôt déroutant.



Il bouge encore ? Allez, une dernière petite rafale pour la forme !



Cyd



MATERIEL.NET

Pour les passionnés, par des passionnés

- + 0% PUB
- + 0% SPAM
- + 0% POPUP
- + 0% BANNIERES
- + 100% HARDWARE
- + 100% SERVICES



Configuration PC ELITE

1299 €

- > Processeur AMD Athlon™ 64 3500+ révision Venice
- > Carte graphique nVidia GeForce 7800 GT PCI-E 16x 256 Mo
- > 1024 Mo de mémoire & disque dur 200 Go SATA
- > Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe
- > Graveur DVD 16X double couche NEC ND-4550
- > Souris optique Logitech MX 518 d'une précision de 1600 dpi
- > Ensemble 5.1 Creative Inspire P5800



Hyundai ImageQuest L90D+

Une finition et un rendu exceptionnels !

Dalle TFT à matrice active au temps de réponse de 8 ms, connectique VGA et DVI-D, fonction pivot.

399 €



Kit Upgrade PC BRAVO

229 €

- > Processeur AMD Sempron™ 3000+ 64 bits à 1,8 GHz
- > Carte mère DFI LanParty UT nF3 250Gb :
- Chipset nVidia nForce3, FireWire 400, LAN Gigabit
- > 512 Mo de mémoire DDR



Club 3D Nouveau

PCI-Express Club 3D GeForce 7800 GT

Chipset GeForce 7800 GT, 256 Mo de RAM DDR-3, PCI-Express 16x, 2 sorties DVI-I, rendu 128 bits, filtrage anisotropique jusqu'à 16x et compatibilité HDTV.

419 €



CREATIVE®

Sound Blaster X-Fi XtremeMusic

Le summum de la carte son grand public !

Carte son certifiée THX, décodage DTS-ES™ et Dolby® Digital EX, EAX® ADVANCED HD™ 5.0, X-Fi 24-bit Crystalizer™ et X-Fi CMSS™-3D

119 €



Nouveau

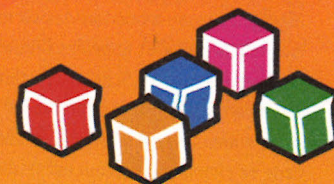
PCI Avermedia AVerTV Hybrid+FM

D'un rapport performance/prix à toute épreuve, cette carte au format PCI vous permet de recevoir sur votre PC la télévision numérique (TNT) ou analogique mais aussi la radio FM

89 €

Bénéficiez d'une réduction immédiate de 10 € avec le code 5626-46NJ-KVGOGP *

Achats 100% sécurisés
+ de 7 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

* Réduction valable pour toute commande d'un montant minimum de 200 € passée sur le site Materiel.net jusqu'au 30 novembre 2005.

Lineage II

CHRONICLE 4 SCIONS OF DESTINY

LE TEMPS A SOUVENT UN RÔLE NÉGATIF SUR LA MAJORITÉ DES TITRES. POUR LES JEUX ONLINE, C'EST L'INVERSE. LA PREUVE, UN AN ET DEMI APRÈS SA SORTIE, LINEAGE II NE S'EST JAMAIS PORTÉ AUSSI BIEN.



La nouvelle licorne invoquée par l'Elemental Summoner permet, entre autres, de réduire le temps de recharge des sorts.

C'est amusant de voir que les deux MMO les plus joués au monde sont Lineage II et World of Warcraft car presque tout les oppose. Le titre de Blizzard est axé grand public et propose une évolution facile basée sur le fun. Alors que Lineage II de NCsoft s'adresse aux hardcore gamers qui ne craignent pas d'évoluer avec de nombreuses contraintes : tous les serveurs sont full PvP (c'est-à-dire que tout le monde peut taper n'importe qui hors des villes), le système de mort entraîne une perte de points d'expérience et la possibilité de perdre une partie de son équipement qui coûte une fortune. Bref, la vie dans le monde d'Aden n'est pas rose. C'est aussi ce qui rend ce titre intéressant, tout comme la dimension politique qu'il offre à haut niveau. Mais il n'est pas évident de garder les joueurs en haleine durant des mois, voire des années. C'est pour cette raison que les développeurs ont prévu d'implémenter à intervalles réguliers, grosso modo tous les six mois, des extensions gratuites appelées Chronicle. La quatrième, nommée Scions of Destiny, vient tout juste de débarquer en Corée et propose d'innombrables changements au jeu d'origine. Évidemment lorsqu'on parle de changements, tout est relatif. Certains d'entre eux peuvent paraître révolutionnaires pour une partie de la communauté, personnellement j'operais pour un « c'est pas trop tôt ».



C4 permet enfin aux joueurs de se marier en s'habillant de leurs plus beaux vêtements.

ÇA SE BONIFIE AVEC LE TEMPS

L'interface de Lineage II est largement perfectible, ce n'est un secret pour personne. NCsoft apporte bon nombre de changements à ce niveau pour faciliter la vie des joueurs. L'icône qui apparaît au sol après avoir cliqué pour déplacer son personnage a été entièrement retravaillée et s'avère plus visible. Les différentes fenêtres de chat (groupe, commerce, clan...) peuvent être séparées pour une meilleure clarté. Un chrono décomptant la durée des buffs a été implémenté. Outre cela, d'autres modifications qui paraissent anodines viennent changer la vie des joueurs au quotidien. Désormais, un personnage mort n'a plus à faire partie d'un groupe pour être ressuscité et toutes les races peuvent crafter des objets. Les nains restent tout de même les meilleurs forgerons puisque les autres races sont apparemment limitées à la création d'accessoires, de potions et d'encres servant aux tatouages. On peut même voir la venue de nouveaux parchemins qui permettent de se téléporter



Trois nouveaux familiers font leur apparition. Ils grandissent au fil de leur niveau en accomplissant certaines quêtes.



Un Dark Elf équipé en Grade S, c'est quand même la grande classe.

vers une ville précise quelle que soit la localité du personnage dans le monde. Chose appréciable vu que le territoire s'agrandit, ce qui donnera l'occasion aux meilleures guildes de s'affronter pour la conquête de nouveaux châteaux. Côté créatures, l'annonce la plus excitante est l'apparition de vampires, dont un raid boss qui apparaîtra uniquement la nuit. Évidemment, les suceurs de sang seront plus faciles à affronter que Valakas. Ce dernier n'est autre qu'un dragon de feu qu'il faut aller chatouiller avec plein d'amis, genre plusieurs centaines. Alors autant être bien équipé. C'est peut-être pour ce genre de chasse que NCsoft a ajouté le nouvel équipement Grade S (le top disponible actuellement). Côté design, les développeurs se sont lâchés. Les armures et armes



Un des nouveaux châteaux à conquérir. Un challenge qui ravira les plus grosses alliances.

sont magnifiques. C'est beau à en crever, ça donne envie, ça fait baver mais pour les posséder, vous pourrez commencer à sécher les cours ou poser un congé sans solde ! De longues semaines de farming pour obtenir les matériaux nécessaires à la création de ces objets sont inévitables.

NO LIFE

Mais l'artisanat ne deviendra pas votre unique passe-temps. Car la liste des améliorations n'est pas terminée ! Exemple, le niveau maximum passe de 75 à 78. Si vous ne saviez pas comment occuper votre année sabbatique, vous avez maintenant une piste... Sachant qu'il faut plusieurs semaines pour passer de 74 à 75, ça laisse rêver. Un troisième changement de classe peut être réalisé pour votre personnage par le biais d'une quête à partir du niveau 76. Ce changement permet d'obtenir de nouvelles compétences. La liste est bien évidemment trop importante pour la détailler sur deux pages, mais sachez que le nécro et les classes de Summoner ont subi d'excellentes améliorations. Ça sent le reroll ! Il est même possible d'enchanter des pouvoirs pour les rendre plus puissants. Pour cela, il faut dépenser, entre autres, des points d'expérience et des points de compétence. Mais attention, rien n'est simple dans Lineage II : il y a un risque d'échec comme c'est le cas lorsque l'on essaye d'enchanter une arme et qu'elle finit



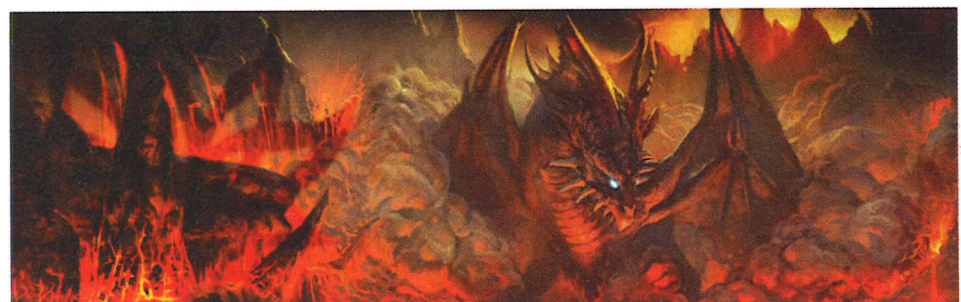
Étant donné que le serveur Test C4 n'est accessible qu'aux Coréens, les screenshots proviennent de divers sites de fans et du site officiel coréen (<http://lineage2.free.fr>, www.lzblah.com, www.lineage2.co.kr).

par se briser. Mais ça n'empêchera pas certains de persévérer pour devenir les meilleurs de leur serveur.

ÉTOILE FILANTE

Afin de faire du bien à son ego, NCsoft a mis en place un système permettant aux joueurs de devenir des héros. Ne vous emballez pas trop vite car les places vont être très limitées. Devenir héros sera réservé à un personnage de chaque classe, donc 31 par serveurs. Pour résumer simplement les modalités à remplir pour accéder à ce statut, sachez qu'un tournoi nommé

Si NCsoft avait rendu jouable la race des vampires, les trois-quarts des joueurs auraient créé un nouveau perso.



ALORS, ÇA MORD ?

Avec l'arrivée de Chronique 4, Lineage II se dote d'un nouveau sport national : la pêche. Après avoir appris des compétences spécifiques et être muni de l'équipement nécessaire, vous pourrez commencer vos parties de pêche. Le système semble relativement dynamique et permet de récupérer des matériaux de craft en plus des poissons. Espérons que d'autres activités de la sorte soient implémentées dans l'avenir. Mais surtout que les joueurs prennent le temps de les découvrir. Lineage II est tellement contraignant et long qu'il est souvent préférable d'organiser des groupes efficaces pour cumuler un max de points d'expérience.

Grand Olympiad rassemblera les nobles (titre obtenu en réalisant une quête sous certaine condition) afin de déterminer les héros du mois. Deux types de compétitions seront proposés : une qui opposera les personnages de la même classe et l'autre sans aucune restriction de classe. Certes, tout ça est fort attrayant, mais on imagine bien que seuls quelques joueurs acharnés auront accès à ces ajouts. C'est aussi ce qui fait le charme de Lineage II, tout le monde n'y investit pas le même temps et ça se voit. Il ne reste plus qu'à attendre la mise en service du serveur test US. Pour l'instant, aucune date officielle n'a été annoncée pour la sortie de cette chronique en Occident, mais les rumeurs parlent de décembre.

Cyd

Warcraft III

DEFENSE OF THE ANCIENT

AH MAGINA, MON HÉROS PRÉFÉRÉ. AVEC LUI, JE NE ME FAIS PAS QUE DES POTES. IL CRAME LA MANA DE SES VICTIMES À CHACUN DE SES COUPS, IL SE TÉLÉPORTE DÈS QUE ÇA SENT LE SAPIN... À VRAI DIRE, LE FAIRPLAY, CE N'EST PAS VRAIMENT SON TRUC. DU COUP, IL N'A PAS BEAUCOUP D'AMIS, IL EST TRISTE. EN MÊME TEMPS, LES PERDANTS, ÇA RÂLE TOUT LE TEMPS, ALORS BON.



Certains objets nécessaires à la création d'armes se trouvent dans des magasins cachés sur la map, cherchez bien partout.

Nous vous avons déjà parlé de Defense of the Ancient, DotA pour les intimes, il y a un peu plus d'un an lors de sa sortie. Depuis tout ce temps, ce mod pour Warcraft III a bien évidemment évolué. Des bugs ont été corrigés, des héros modifiés et le gameplay ajusté pour des parties encore plus fun. Afin de nous replonger au cœur de l'action, nous avons subi une initiation plutôt musclée mais fort sympathique au GoodGame Club (www.goodgame.fr). MonsieurLâm, en animateur accompli, a d'ailleurs été un fort bon coach,



Ne perdez pas trop de temps à sélectionner votre héros même si vous avez le choix parmi 36 avatars pour chaque camp. Révissez sur www.dota-allstars.com pour les connaître !



Les chemins principaux sont protégés par des tours ennemies. Détruisez-les pour avancer sur la base adverse.

et il faut avouer qu'il n'aura fallu qu'une ou deux parties pour nous rendre accros à cette drogue qu'est DotA. De prime abord, le concept peut paraître basique. Deux équipes composées au maximum de cinq joueurs s'affrontent dans le but de détruire la structure principale située au cœur de la base adverse. Des vagues de créatures, dirigées par l'ordinateur, partent régulièrement de chaque camp afin de tenter une percée dans les lignes ennemies. Votre rôle en tant que héros consiste à défendre ou attaquer selon les situations. À vous de réagir intelligemment au moment opportun. Pour gagner en puissance, chaque membre doit alors cumuler un maximum de points d'expérience et d'argent afin de développer ses pouvoirs et s'équiper avec divers objets.

DOTA FACE

Derrière ce gameplay classique se cache une véritable mine d'or en guise de choix et possibilités de jeu.

Il faut savoir qu'il existe plus d'une soixantaine de héros aux compétences différentes. Ne parlons même pas des dizaines d'objets que le joueur peut créer ou simplement acheter. Ne perdez pas trop de temps dans les boutiques car en face, personne ne vous fera de cadeau. Les parties de DotA sont intenses, longues (souvent plus d'une heure) et demandent une concentration de la première à la dernière minute de jeu. Les habitués du genre n'hésitent pas à se filer de l'argent pour obtenir un objet puissant rapidement et développer certains pouvoirs pour améliorer l'efficacité d'un coéquipier. Ici, le jeu en équipe est primordial, et les bourrins finissent vite pas se calmer. Il faut dire que la mort vous soulage de plusieurs pièces d'or et vous empêche de rejoindre la partie pour une durée plus ou moins longue selon le niveau de votre héros. Lorsqu'on se fait dessouder au niveau 25, je peux vous garantir qu'on a le temps de boire un café et de rager devant son PC les yeux rivés sur le compte à rebours. En même temps, on réfléchit à toutes les saloperies qu'on va faire subir à son assassin. Les fourberies dans DotA, ça devient naturel au bout de quelques minutes de jeu. On se planque, on frappe dans le dos, puis on fuit en écoutant son adversaire vous traiter de tous les noms. Y'a pas à dire, les parties en LAN sont bien plus conviviales. Mais il est évident que se connecter à Battle.net pour trouver des joueurs est plus pratique. D'ailleurs, vous pouvez toujours vous rendre sur ce channel IRC (#dotapickup.euro sur Qnet) où vous serez quasiment sûr de trouver du monde à toute heure. Quant aux petits malins qui s'amusent à se déconnecter parce qu'ils pensent perdre, sachez qu'ils finissent sur une Banlist. Battez-vous jusqu'à la mort !

Cyd

Day of Defeat Source PAS DONNÉ LE LIFTING

UN DES MODS DE HALF-LIFE LES PLUS POPULAIRES EST ENFIN REMIS AU GOÛT DU JOUR POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DE TOUS. MAIS IL FAUT AVOUER QUE POUR UN PEU MOINS DE 20 DOLLARS, NOUS AURIONS AIMÉ QUELQUE CHOSE D'UN PEU PLUS CONSÉQUENT.



Allez les gars ! On se motive, un petit débarquement à l'ancienne là. Passez devant, je vous suis.



J'aime bien le bazooka. C'est sûr qu'il ne faut être pris par surprise, mais pour déloger un ennemi planqué c'est plutôt pas mal.

Ça y est, Day of Defeat est enfin disponible dans sa version « source » via Steam. Ce mod pour Half-Life 2, dont le contexte est la Seconde Guerre mondiale, s'avère être un des plus aboutis du genre. Deux camps, les forces de l'axe et les alliés, s'affrontent pour prendre le contrôle de plusieurs points éparpillés dans l'environnement. Avant de se lancer tête baissée dans le champ de bataille, il faut choisir sa classe : unité de support, assaut, mitrailleur, etc. Afin d'éviter que des petits malins s'amuse à créer des teams de campeurs, le nombre de classes par équipe est limité. Autant vous dire qu'il y a la queue pour sélectionner le sniper. Ici, il n'est pas nécessaire de tuer un maximum d'adversaires pour remporter la victoire. Mais il faut bien avouer que l'équipe possédant le plus de « kills » domine souvent la partie. En tout cas, les habitués du genre ne devraient pas être dérouter par le gameplay de Day of Defeat Source. La prise en main est simple et ne demande pas d'apprendre des dizaines de commandes pour débiter. Par contre, il n'est pas forcément évident de rester en vie lors des premières parties. Tout dépend de votre niveau de jeu et surtout du talent des

adversaires. Mais on apprend vite à trouver les petits coins, sombre de préférence, permettant de jouer de sales tours à ses ennemis.

ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE QUI GAGNE

Malgré des parties au rythme dynamique, Day of Defeat Source n'apporte rien de réellement nouveau. La principale amélioration reste la qualité du moteur. Visuellement, c'est très réussi avec des textures et des modèles de personnages vraiment agréables à regarder. Par contre, au niveau du moteur physique, il n'est pas vraiment exploité. Il sert principalement à profiter de l'animation des corps qui sont propulsés sur plusieurs mètres suite à une explosion. Bien que DoDs soit très agréable et les parties relativement fun, les 19,95 dollars qu'il est nécessaire de déboursier pour en profiter peuvent paraître un peu excessifs. Sans parler de ceux qui ont acheté le pack gold ou silver de HL2 et qui attendaient depuis 1 an... N'oublions pas qu'à l'heure actuelle seulement cinq maps sont disponibles. Ce qui est tout de même un peu léger vu le nombre de mods gratuits disponibles sur le net.

CYD

ET LA LUMIÈRE FUT !

Au niveau du HDR (High Dynamic Range), Day of Defeat n'en abuse pas vraiment. C'est même plutôt discret puisqu'au premier abord il faut s'attarder sur les éléments du décor pour apercevoir le changement de teinte et de lumière. Par contre, il faut avouer qu'il y a un léger abus au niveau de la torche. Cette dernière projette une lumière d'une telle intensité qu'on arriverait presque à s'aveugler en la pointant sur un mur.



Guild Wars PvP DE COMPÉTITION

PLUSIEURS MOIS APRÈS SA SORTIE, GUILD WARS RESTE UNE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE D'AFFRONTEMENTS JOUEURS CONTRE JOUEURS. CE TITRE EXCLUSIVEMENT ONLINE SE LANCE MÊME DANS LA COMPÉTITION INTERNATIONALE. QUE DU BONHEUR !



Bien sûr qu'on a le droit de taper à plusieurs sur une seule cible. C'est la guerre, on fait ce qu'on veut.

C'est officiel, Guild Wars a dépassé le million d'exemplaires vendus entre l'Europe et les États-Unis. Depuis sa sortie en avril dernier, le titre d'ArenatNet ne cesse d'attirer de nouveaux joueurs. Il faut dire qu'il a tout pour plaire ce Guild Wars : un monde médiéval fantastique au visuel impressionnant et une prise en main rapide. Rappelons qu'il ne s'agit pas d'un MMORPG même s'il est jouable uniquement sur Internet. Aucun abonnement mensuel n'est donc requis pour s'éclater. Bien que ce titre possède une aventure solo convaincante, il faut garder en mémoire que les affrontements entre joueurs (PvP) s'avèrent être son attrait principal. D'ailleurs, lors des batailles, le talent des joueurs prime sur le niveau du personnage. Un aspect qui n'est pas pour déplaire à la communauté. Pour satisfaire la soif de découverte des joueurs expérimentés, ArenaNet a mis en ligne une extension gratuite à la rentrée. Nouvelles quêtes, armes et armures, rééquilibrage des talents et nouveaux territoires à explorer. Tout ce contenu, qui vise principalement les hauts niveaux, a permis de redonner un coup de fraîcheur au titre.

CHAMPION DU MONDE

Mais ce n'est pas tout, ceux qui veulent de la compétition vont être ravis d'apprendre qu'un tournoi mondial est organisé. Les qualifications ont débuté

le 1^{er} octobre pour une durée de trois mois.

Au terme de cette période, les meilleures guildes d'Europe, des États-Unis et de Corée s'affronteront dans des matches régionaux. Les deux meilleures guildes de chacun des trois continents s'affronteront à Taiwan en février pour définir qui sera le champion du monde. Avant le début des qualifications, Guild Wars a été mis à jour afin d'apporter d'importantes modifications au niveau de l'équilibrage des compétences. Malheureusement, ce patch a plutôt eu comme effet de déconcerter la majorité des joueurs. Si certains prennent le temps de découvrir toutes ces nouveautés, d'autres devaient revoir l'efficacité de leur combo de sorts



Taper sur des archers qui restent au contact, j'adore.



quelques jours avant le début des qualifications. Alors forcément, ça n'a pas amusé tout le monde. Quoi qu'il en soit, quelques mois après sa sortie, Guild Wars reste une référence pour ceux qui désirent se lancer dans un titre où l'esprit de compétition est élevé. Les nombreux patches améliorant l'équilibre de compétences et apportant leur lot d'événements rendent ce titre très vivant. Pour le reste, il faudra s'armer de patience jusqu'à la première moitié de 2006 qui verra la venue du second chapitre. Ce dernier contiendra, entre autres, la suite de l'histoire principale. Si avec tout ça, vous ne savez pas comment vous occuper, on ne peut plus rien faire pour vous.

Cyd

Plus que quelques secondes avant le début des hostilités. Ça commence déjà à buffer.



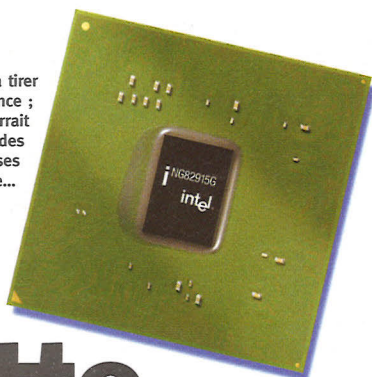


Acheter sur Internet n'est pas un privilège ...
Dépenser moins en est un.

<http://www.1000ordi.fr>

L'informatique au juste prix, service compris

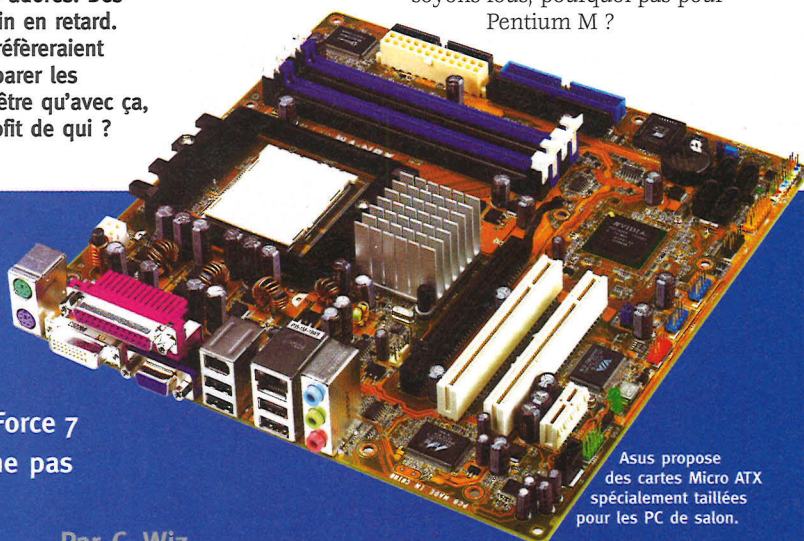
L'i915G d'Intel va tirer sa révérence ; l'Américain pourrait même utiliser des puces ATI sur ses cartes mère...



Intel jette l'éponge !

Rassurez vous, Intel n'abandonne pas le monde des processeurs, il fait cependant une croix sur ses chipsets à puce graphique intégrée. Un retrait provisoire qui n'est pas une première : le géant s'était déjà retiré de ce marché hautement compétitif lorsqu'il n'était plus vraiment au niveau. Soyons honnêtes, les dernières puces GMA ont mal vieilli et l'intégration des pixels shaders n'aura pas suffi. Que ce soit en termes de performance, de fonctionnalités ou de qualité d'image, elles sont largement dépassées. Officiellement chez Intel, on souhaite laisser la place à ses partenaires adorés. Des noms comme VIA, SiS et surtout ATI – nVidia étant, de son côté, un brin en retard. Officieusement, on dit plutôt que ce sont les clients OEM d'Intel qui préféreraient utiliser des puces graphiques un poil plus féroces. C'est qu'il faut préparer les machines d'entrée de gamme à l'arrivée de Vista. Allez, qui sait, peut-être qu'avec ça, Intel va perdre sa place de numéro un des puces graphiques... Au profit de qui ?

Râler, parfois, ça a du bon. Regardez, il a suffi que je me plaigne du retard pris par ATI sur sa nouvelle génération de puces 3D, pour qu'elle débarque enfin. Une avalanche de cartes, avec pas moins de quatre déclinaisons de leur nouvelle architecture. De quoi faire trembler les GeForce 7 de nVidia ? Attendez, vous ne pensiez tout de même pas que j'allais vous dévoiler la réponse dans l'édito...



Asus propose des cartes Micro ATX spécialement taillées pour les PC de salon.

Par C_Wiz



**Trop,
c'est
trop !**

La simplicité n'est pas canadienne. Alors qu'ATI lance sa nouvelle série de puces X1000, la bonne vieille gamme X800 s'étoffe avec l'arrivée de trois nouvelles cartes : X800 GT, X800 GTO, et même une très cryptique X800 GTO². Les rouges sont coutumiers du fait : on se rappellera avec amertume du lancement des 9800 Pro 128 bits, aux dénominations trompeuses qui avaient fait enrager plus d'un acheteur. Pour ATI, il faut se débarrasser au plus vite des stocks de X800 pour faire de la place dans les étals à ses nouveaux-nés, quitte à plonger les acheteurs dans le brouillard... La X800 GT est équipée de 8 pipelines graphiques et se décline au choix avec 128 ou 256 Mo de Ram. Comme si tout cela ne suffisait pas, les fréquences des puces mémoire varient de 350 MHz à 490 selon les modèles. La simplicité même. Ces cartes viennent faire concurrence au 6600 GT de nVidia, ATI remplaçant son X700 qui n'a jamais vraiment séduit les consommateurs. L'autre nouveau modèle, baptisé GTO, est en fait une version « ralentie » du X800 Pro. Les esprits

assidus auront donc deviné qu'elle dispose de 12 pipelines avec une fréquence processeur de 400 MHz (contre 475 pour la version Pro, vous suivez toujours ?). Le maître mot de ces cartes est recyclage, ce qui fait qu'on retrouvera au choix des puces R423 (les X800 gravés en 0,11 micron) ou des R480 (la puce des X850 gravée en 0,13 micron). Ce dernier ayant une meilleure propension à l'overclocking. Et comme si ATI n'en faisait pas assez, son ami de trente ans, Sapphire, nous propose une GTO². Lastuce ? C'est en fait une GTO certifiée comporter une puce R480. Ce qui veut dire, pour ceux qui ont totalement décroché, que les bidouilleurs pourront réactiver les 4 pipelines manquants et transformer ces cartes en des ... X850 XT ! Je ne me lancerai pas dans une explication des prix de ces cartes, de peur de perdre le peu de santé mentale qu'il me reste. Nous remercierons donc chaleureusement ATI pour ces nouvelles dénominations sur lesquelles plus d'un client potentiel va s'arracher les cheveux. D'ailleurs, je crois que je commence à perdre les miens...

SLI et Crossfire dans un bateau



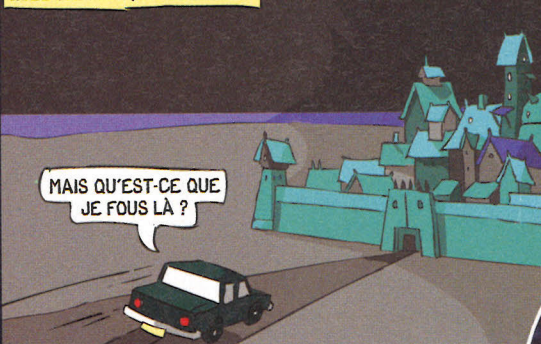
A défaut de bateau, c'est Intel qui met d'accord nos deux grands amis de la 3D, avec sa future puce pour cartes mère, l'i975X. Ce chipset sera introduit en début d'année prochaine avec les nouvelles déclinaisons de Pentium D (les Pentium 4 dual core). Il disposera de deux ports PCI Express, qui supporteront au choix la technologie double carte d'ATI (le Crossfire dont je vous raconte tout quelques pages plus loin et le désormais bien connu SLI de nVidia. Plutôt bien vu de la part du numéro un du processeur, qui disposera ainsi d'une plate-forme sans équivalent dans le monde AMD. De quoi se refaire une place dans le cœur des joueurs ?



Des pilotes à deux têtes

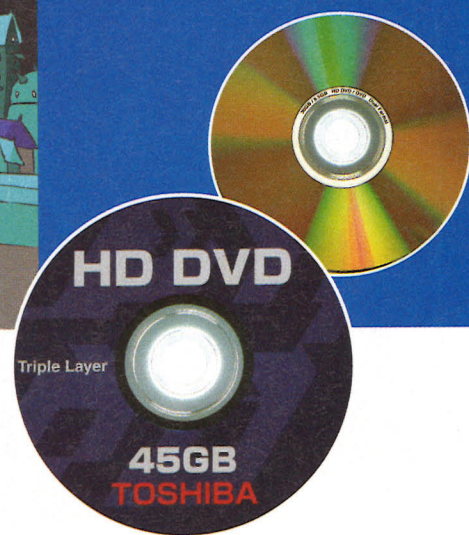
Dans le monde du rallye, cela pourrait être bien utile d'avoir deux têtes pour arriver à suivre la route. Mais nous sommes dans la rubrique Matos de Joystick, il s'agit ici d'un tout autre type de pilotes : ceux des cartes 3D. Nos amis de nVidia ont choisi le lancement des X1000 d'ATI pour dévoiler leur nouveaux pilotes de série 80. Avec du neuf pour les utilisateurs de SLI, on peut enfin mixer sans souci des cartes 3D de constructeurs différents, pour peu qu'ils soient de la même famille. De quoi susciter, peut-être, quelques vocations à la mise à jour. D'autant que – autre bonne nouvelle – il n'est plus nécessaire de redémarrer la machine pour activer et désactiver le SLI. Mais, la grande nouveauté de ces pilotes, outre quelques améliorations de performance, concerne le support des processeurs dual core. Si les jeux font pour l'instant l'impasse sur cette nouvelle technologie, nVidia fait un premier pas dans leur sens. Les pilotes graphiques sont en effet très gourmands, ils doivent interpréter toutes les instructions DirectX sur le processeur principal, recompiler les shaders et bien entendu, tenter d'optimiser le tout. Cela signifie-t-il pour autant que les performances dans les jeux vont doubler ? Point du tout, les drivers ne font pas encore ce genre de miracle. Les améliorations n'apparaîtront que là où le processeur bride les performances. En pratique, dans les cas les plus favorables, on peut tout de même gagner au moins 15 %. On ne va pas cracher dessus. D'autant qu'ATI reconnaît travailler sur une technologie similaire, mais avoue qu'elle ne sera pas prête avant quelque temps...

QUELQUE PART, NULLE PART...



Mariage brisé

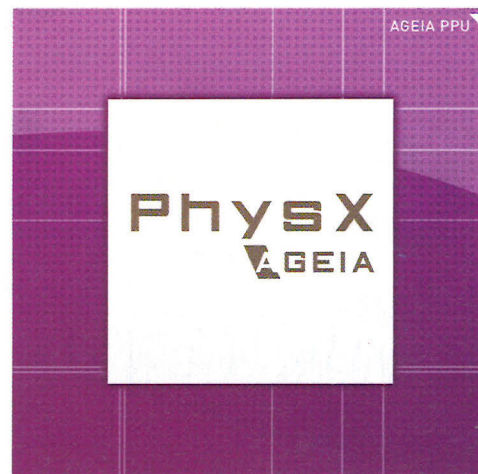
Le mois dernier, j'évoquais avec vous la fin des pourparlers entre Toshiba et Sony pour la guerre de succession au format DVD. Les deux géants de l'industrie sont inconciliables et tentent de s'attirer les faveurs d'autres grands du cinéma et de l'informatique. On pensait le Blu-ray avantagé par sa présence dans la future Playstation 3, mais c'était sans compter sur l'arrivée de deux mastodontes du côté de Toshiba. C'est officiel, Intel et Microsoft préfèrent le HD-DVD. Pour Microsoft, rien de surprenant : on sait que l'Américain a longtemps flirté avec l'idée d'un tel lecteur pour sa Xbox 2, se ravisant en dernière minute pour des questions de coûts et de disponibilité. Pour Intel, c'est déjà plus nouveau : il tente par tous les moyens de faire oublier qu'il est un pionnier en matière de DRM (ces protections des contenus numériques qui vont nous rendre la vie pénible d'ici un à deux ans), en scandant qu'il préfère la technologie de Toshiba. Cette dernière inclut en effet, dans ses spécifications, l'obligation d'autoriser l'utilisateur à avoir une copie de sauvegarde. Chose à laquelle Sony se refuse pour l'instant. L'arrivée des deux géants est peut-être un détail pour vous, mais pour les grands noms du cinéma, cela fait grandement pencher la balance. Si bien que la Paramount, jusque-là vendue à la cause du Blu-ray, annonce qu'elle encouragera finalement en parallèle les deux formats. Ça sent le roussi...



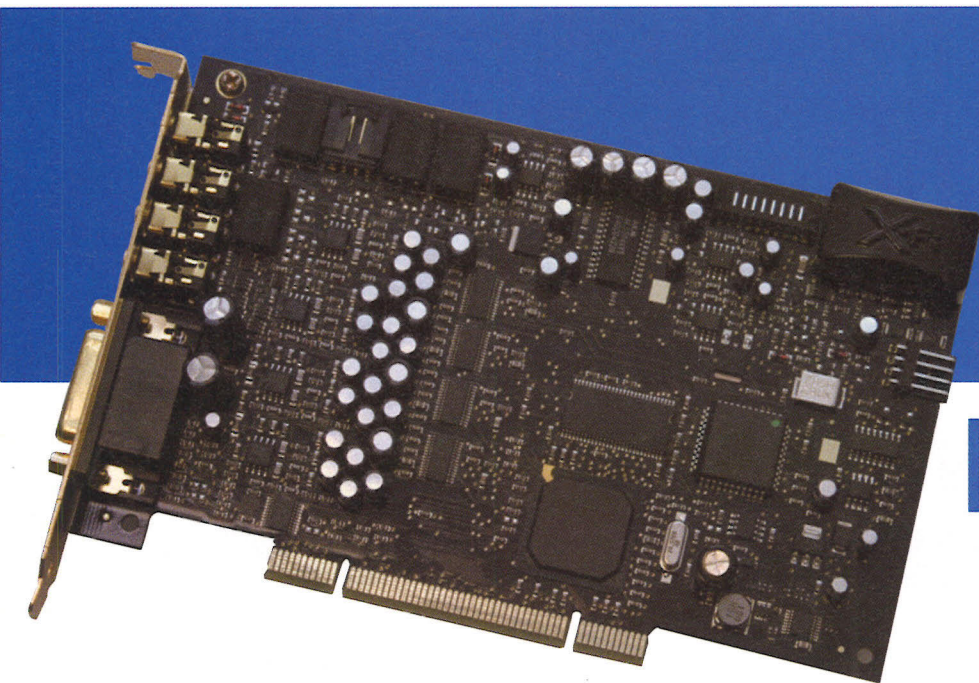
Casse-toi, tu PPU

Décidément, la gestation des puces physiques devient chaque jour plus complexe. Pour rappel, ces fameux PPU (Physics Processing Unit) serviront à améliorer les interactions entre les joueurs et l'environnement qui les entoure dans les jeux, à l'image de ce qu'a fait Valve dans Half-Life 2. AGEIA rallie à tour de bras les éditeurs autour de sa solution logicielle de modélisation, l'astuce étant que les calculs pourront être déportés sur une carte disposant d'un PPU. Outre une réduction de la charge sur le processeur principal, le PPU pourrait aussi être utilisé pour créer des modélisations plus réalistes et influencer directement sur le gameplay. Le petit poucet de la physique s'est même offert le support de FutureMark, bien connu pour ses benchs 3D. Cependant, du côté des constructeurs de puces

3D, on ne l'entend pas forcément de cette oreille. Lors de la présentation du X1800, ATI s'est vite empressé de trouver une nouvelle utilité à sa technologie Crossfire : utiliser la deuxième carte graphique pour effectuer des calculs physiques. Interrogé sur ce sujet, un ingénieur d'ATI nous a confié que cela pourrait s'effectuer de deux manières. La plus transparente consisterait à utiliser des shaders (les programmes des puces graphiques) pour effectuer les calculs. Ce n'est pas forcément très pratique, étant donné que DirectX limite fortement ce que l'on peut faire avec ces puces. C'est pour cela que les Canadiens souhaitent, d'ici le début de l'année 2006, proposer aux programmeurs un moyen alternatif d'accéder à la puissance de calcul très spécifique des GPU (pour les curieux, je vous en dis plus dans le test



des X1800). Une chose est sûre, les grands noms de la 3D n'ont pas forcément envie qu'une partie du budget qu'on leur consacre aille dans la poche de quelqu'un d'autre. Allez, soyez beaux joueurs les gars, il faut savoir partager...



De pire en pire

Parfois, je me demande si Creative ne prend pas ses derniers clients pour des truffes. Notre sentiment sur le X-Fi était déjà très mitigé : beaucoup de puissance théorique pour au final offrir moins de fonctionnalités que les puces HD Audio d'Intel. Le passésisme de Creative prend une signification toute particulière aujourd'hui : les X-Fi sont incapables de sortir un son multi canal sur les kits d'enceintes haut de gamme de leur propre marque. Pour bien comprendre ce phénomène, rappelons que dans le monde

réel, les seuls formats d'encodage multi canaux qui sont acceptés aussi bien par les kits d'enceintes à ampli intégré que par les amplis haut de gamme sont le Dolby Digital et le DTS. Dans le cas des jeux, plutôt que d'offrir un encodage Dolby Digital en temps réel (chose que proposent même les puces Realtek et C-Media), Creative effectue le décodage sur la carte son puis transmet le signal par un connecteur propriétaire enrobé sous le nom de « Digital Din ». C'est d'ailleurs le seul moyen sur certains kits d'enceintes haut de gamme

d'obtenir du son 5.1 dans les jeux, le DTT3500 ne dispose par exemple que de deux entrées stéréo. Exit donc la voie centrale et le caisson de basse. Il ne faudrait surtout pas que le client achète une carte son ailleurs. Déjà amplement détestable, cette pratique marketing devient pathétique lorsque malgré la présence d'un connecteur compatible Digital Din sur les X-Fi, celui-ci est incapable de produire un son multi-canal. Et comme si tout cela ne suffisait pas, comme par hasard un des modèles de la gamme X-Fi est épargné : il s'agit bien entendu de l'Elite Pro, le plus cher de la gamme qui se négocie à un peu plus de 300 euros... Purement scandaleux.

PLXmania.com

le high-tech à prix imbattables, services compris

Faites vos jeux !

Pack **PLX** n°1



Sony PSP Value Pack

+ Casque PlayGear Mod
+ Memory Stick 1 Go PRO DUO GAMING

349€ au lieu de 364 €

Pack **PLX** n°2



Sony PSP Value Pack

+ Etui PlayGear Pocket
+ Casque PlayGear Mod
+ Memory Stick 1 Go PRO DUO GAMING

364€ au lieu de 384 €

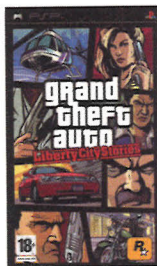
Pack **PLX** n°3



Sony PSP Value Pack

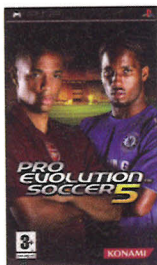
+ Haut parleur PlayGear Amp
+ Memory Stick 1 Go PRO DUO GAMING

377€ au lieu de 402 €



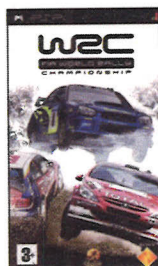
Grand Theft Auto : Liberty City Stories

49,99€



Pro Evolution Soccer 5

46,99€



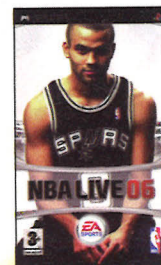
WRC (World Rally Championship)

48,99€



SSX On Tour

46,99€



NBA Live 06

46,99€

Et aussi plus de 2 000 références en stock sur PC, PS2, Xbox, GameCube, DS, GBA !

Plus de 2,5 millions de clients nous ont déjà fait confiance



Avec la carte **VIPix** bénéficiez d'avantages exclusifs*

0 frais de port
pendant un an chez Pixmania

7% de remise immédiate
sur plus de 2 000 produits

► **8 Points Retrait Pixmania en France**
Paris, Boulogne, Lille, Lyon, Marseille, Nice, Rennes et Toulouse

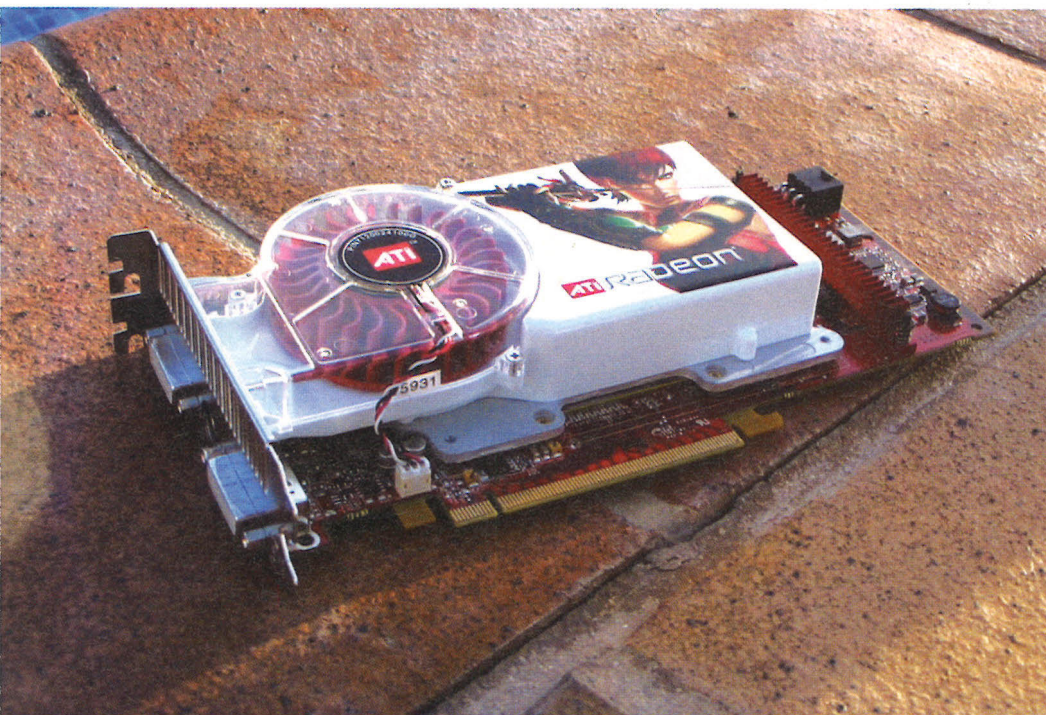
► **Livraison en 24H**
Option Chronopost France Métropolitaine

► **0 892 700 104**
0,34 € TTC / MN

**Frais de
port offerts****

Réservé aux lecteurs de Joystick sur tout
le catalogue jeux vidéo avec le code

joystick0511

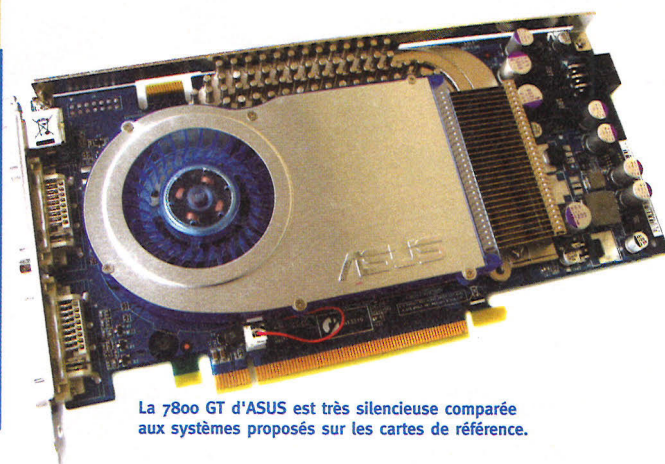


ATI Radeon X1300, X1600 et X1800

GRAND MÉNAGE D'AUTOMNE

Après de longs mois de gestation, ATI nous révèle enfin sa nouvelle architecture. Un renouveau total avec quatre cartes 3D qui couvrent une large gamme de prix. De quoi mettre en péril la suprématie de nVidia et de son GeForce 7800 ?

C_Wiz



La 7800 GT d'ASUS est très silencieuse comparée aux systèmes proposés sur les cartes de référence.

L'accouchement du R520 aura été douloureux. Attendu au mois de mai, le nouveau GPU d'ATI accuse plusieurs mois de retard. Et c'est assez rare pour le signaler, ATI l'a admis publiquement : un bug sur le modèle le plus haut de gamme empêchait la puce de fonctionner aux fréquences attendues. Un paradoxe lorsqu'on sait que le R500 de la Xbox 2 n'a connu aucun problème. Mais revenons aux origines de cette puce, car



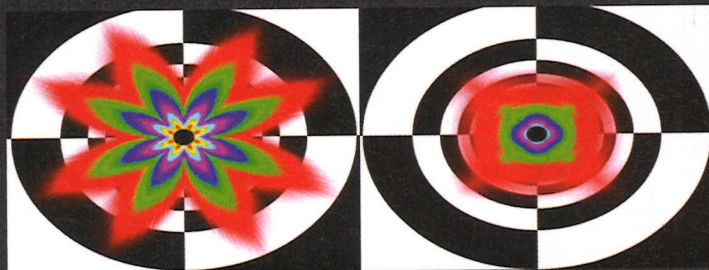
chez ATI, on aime capitaliser sur l'existant. Depuis le succès du Radeon 9700 Pro, les Canadiens n'ont cessé de raffiner et d'améliorer leur architecture. Nous avons eu droit au 9800, et plus récemment aux X800 et X850. Des puces compatibles DirectX 9 qui ont apporté un bon rapport entre performances et évolutivité : même aujourd'hui, un 9700 n'est pas ridicule dans les jeux du moment. On ne peut pas en dire autant des générations de puces concurrentes. Entre-temps, nVidia s'est repris, faisant oublier l'erreur des GeForce FX avec son GeForce 6 qui a apporté le support d'une nouvelle fonctionnalité phare : le shader model 3.0 (SM 3.0 pour les intimes).

Shader Model 3.0

Bien que nVidia ait tenté de faire passer cette évolution pour une révolution, au final, le SM 3.0 n'apporte que peu de nouveautés.

Il permet surtout aux programmeurs de contrôler un peu mieux ce qui se passe dans le GPU en leur offrant la possibilité d'ajouter des conditions dans leurs programmes graphiques (les shaders) pour les rendre plus performants. Le concept est simple, on vérifie une série de conditions (« suis-je bien en train de calculer l'ombre de mon personnage ? ») avant de se lancer dans des calculs inutiles. Plus de flexibilité donc, mais en aucun cas une qualité d'image supérieure. Si certains patches de jeux ont apporté dans un premier temps un rendu graphique amélioré en utilisant soi-disant le shader model 3.0, bien rapidement les développeurs de jeux ont abdicqué sous la pression

PLUS DE QUALITÉ



À gauche, le filtrage classique optimisé, à droite, le filtrage « haute qualité ». Les couleurs représentent les niveaux de qualité des textures. En clair, le nouveau mode préserve les détails en gardant plus longtemps les textures les plus précises, tout en supprimant les optimisations « d'angle ».

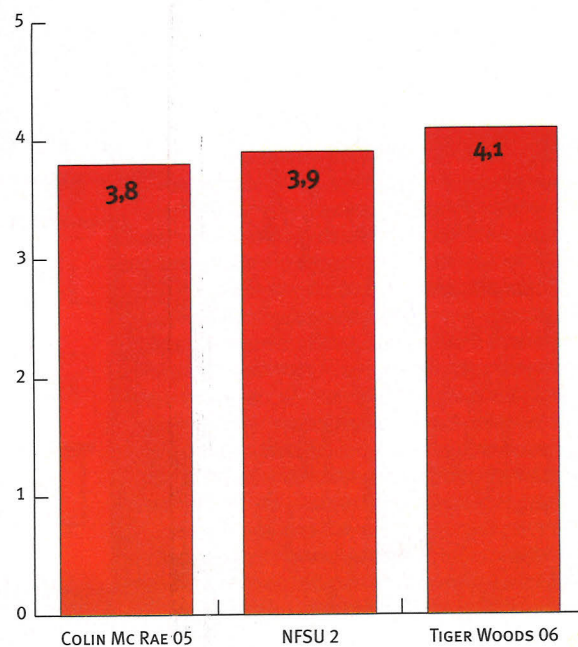
Lors du test des GeForce 7800, nous nous étions étonnés de voir que nVidia avait « optimisé » son filtrage anisotrope avec pour conséquence d'en réduire la qualité. Un problème qui a été corrigé, les 7800 revenant au niveau des 6800. ATI prend avec ses X1800 une direction tout autre : si le mode de fonctionnement par défaut est identique à celui des X800 (dont la qualité était légèrement supérieure à celle des cartes nVidia), un mode de fonctionnement « haute qualité » fait son apparition. Ou plutôt sa réapparition puisque ce filtrage ressemble à s'y méprendre à celui utilisé par nVidia du temps de ses GeForce 4. L'ironie est totale. Le coût sur les performances est variable selon les jeux, ce qui fait que l'option est désactivable au besoin. Une très bonne initiative qu'il faut saluer.



Dans les jeux actuels, la 6600 GT garde l'avantage par rapport à la X1300 Pro.

ACCÉLÉRATION VIDÉO : À REVOIR

Les nouvelles Radeon disposent toutes d'un nouveau moteur de gestion vidéo baptisé Avivo. Il regroupe le décodage de certains formats vidéo ainsi que des fonctionnalités avancées de désentrelacement. Tout n'est pas parfait sur ce point puisque, lorsque l'on tente de lire une vidéo au format WMV en 1080p, des artefacts apparaissent à l'écran.



PERTES ENGENDRÉES PAR L'ACTIVATION DU MODE DE FILTRAGE ANISOTROPE HAUTE QUALITÉ (EN %)

JOUR BIEN, AMI JOURNALISTIQUE !
MOI FREDICHSTAN, PRESSE-AMI DE STUDIOS GALOUG GAMES.
VENEZ, BANQUET ET JEU ATTENDENT VOUS !



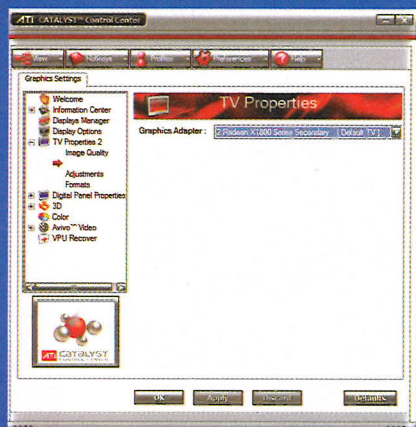
des joueurs. On pouvait faire aussi bien avec les cartes de génération précédente. Le marketing, parfois... C'est aujourd'hui au tour d'ATI de prendre la vague des shader models 3.0. Le Canadien a tiré la leçon des erreurs de son concurrent. Au mieux, elle apportera des gains de performances dans les jeux qui sauront vraiment l'exploiter. ATI en profite tout de même pour annoncer fièrement qu'avec le recul, ils ont pu créer une implémentation bien meilleure que celle de nVidia. On les imaginait difficilement dire le contraire... On pourrait croire qu'ajouter le support des « branchements » ne requiert pas beaucoup de modifications dans les GPU. En pratique, c'est tout le contraire : les pipelines de nos puces graphiques sont taillés pour traiter les instructions comme elles viennent, et l'ajout de branchements pose un certain nombre de problèmes. Voyez-vous, les pixels ne sont pas traités un à un dans les pipelines, ils sont évalués par lots (environ 1024 pixels pour les GeForce 6 et 7). Pour que les performances soient optimales, il faudrait que tous les pixels de ce groupe prennent la même « route » au niveau du branchement. Car si cela n'est pas le cas, il faudra exécuter deux fois le code du shader, afin de tester les deux cas possibles. Ce qui veut dire qu'au final, au lieu de profiter d'une accélération, les performances décroissent.

ATI
en a une
petite

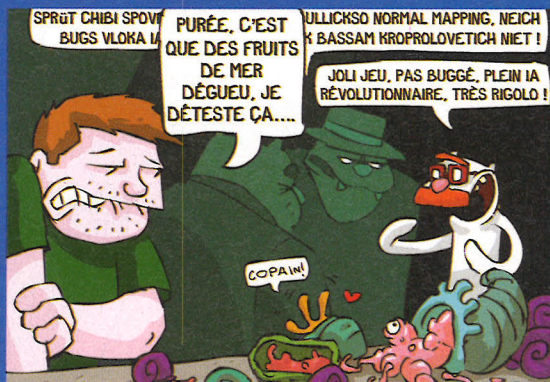
La solution d'ATI sur ce sujet est relativement audacieuse : pour que les branchements soient véritablement efficaces, il faut que les blocs de pixels traités soient les plus petits

Y A-T-IL UN PILOTE DANS L'AVION ?

C'est la question que l'on pourrait se poser lorsque l'on voit l'évolution ces derniers mois du Catalyst Control Center d'ATI. Partant d'une bonne intention, ce panneau de contrôle cumule un certain nombre de tares qui le rendent frustrant pour les utilisateurs. La version qui nous a été fournie pour ces tests restera malheureusement dans les annales avec une série de bugs assez pénibles. C'est dommage, très dommage et c'est d'ailleurs un sentiment partagé par les ingénieurs matériels d'ATI : les dernières versions des pilotes en date ne rendent pas justice aux avancées faites au niveau du hardware. Espérons qu'ATI va réagir rapidement, car nVidia finalise de son côté un panneau de contrôle particulièrement rapide et réussi : la comparaison risque d'être très douloureuse.



Un clic dans le menu de gauche, 30 secondes de chargement... et un écran vide. L'un des trop nombreux bugs du CCC.

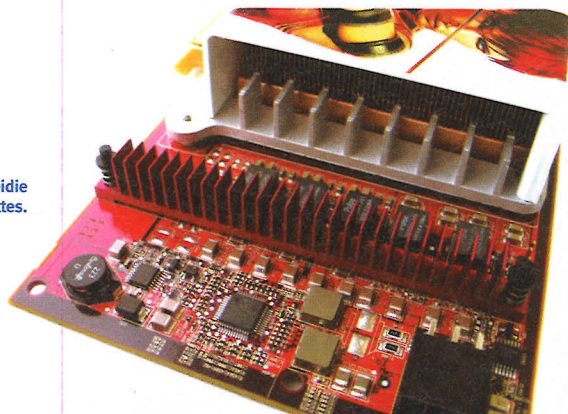


Selon les résolutions, la X1600 XT parvient à touter la 6800 GT de nVidia.

Le système de refroidissement blanc iPod du X1800 XT fait beaucoup moins de bruit que celui des X850 XT.



L'alimentation des X1800 est refroidie par une série d'ailettes.



L'idée est de pouvoir maintenir, aussi bien en lecture qu'en écriture, un flux de données constant. On notera que ce contrôleur mémoire se veut très flexible, ATI peut donner une priorité à chaque accès dans le but d'améliorer les résultats. Des modifications qui prendront place petit à petit au niveau des drivers, les X800 avaient bénéficié d'une optimisation semblable il y a quelques mois.

Du côté de la précision, là aussi ATI n'a pas fait les choses à moitié. Tous les calculs s'effectuent maintenant sur 32 bits, contrairement à la précision 24 bits utilisée par les X800. Notez également que contrairement à nVidia, les X1800 n'utilisent pas de précision partielle 16 bits. Ce mode est en fait utilisé sur les GeForce pour compenser une limitation des registres (les cases mémoire dans lesquelles le GPU stocke ses résultats temporaires) : il n'y en a que 4 par pixel. Passer en mode 16 bits permet donc de doubler leur nombre, et nVidia tente de le faire le plus souvent possible au niveau de son compilateur. Chez ATI, les registres n'ont jamais véritablement été une limitation. Au nombre de 12 sur les X800, les X1000 en utilisent 32 par pixel, à partir d'un pool partagé entre plusieurs threads. Dans tous les cas, leur nombre exact est largement supérieur à ce qui se passe sur les GeForce.

Parmi les autres nouveautés, on trouve la gestion des textures en mode 16 bits à virgule flottante (on parle de FP16). Ces textures offrent des détails plus importants et apportent une meilleure réponse à la lumière. Résultat,

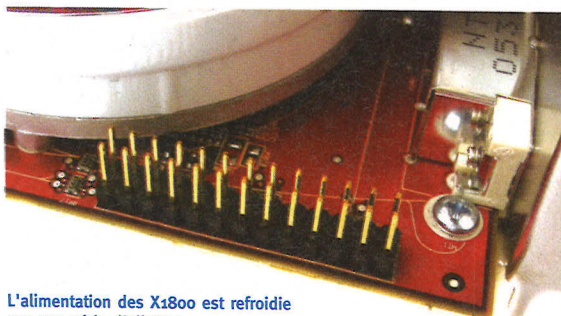
on peut créer des éclairages plus réalistes avec des effets dits de « blooming » ou de « color bleeding ». On utilise alors le terme générique de HDR (High Dynamic Range) pour regrouper toutes ces fonctions. Notez qu'il n'existe aucun standard en la matière, et il faudra pour chaque jeu que les développeurs adaptent leur code pour fonctionner à la fois sur les cartes ATI et les cartes nVidia. L'architecture des nouveaux Radeon permet d'utiliser en prime de l'anti-aliasing en sus du HDR, chose impossible avec les GeForce. Sur le papier, c'est très intéressant, tant les hauts contrastes obtenus par le HDR créent des contours nets qui ne demandent qu'à être lissés. En pratique, la chute de performances risque d'être assez forte. Nous le vérifierons lorsque les premiers patches de jeux supportant le HDR d'ATI apparaîtront.

Nouvelle reine de la 3D ?

Avec seulement 16 pipelines, il est légitime de se demander si l'architecture d'ATI peut rivaliser avec les 24 pipelines du GeForce 7800 GTX de nVidia. Le X1800 cumule plusieurs atouts. L'ultra threading permet de maximiser l'utilisation de ses unités de calculs, le memory ring assure des accès mémoire constants et les hautes fréquences de fonctionnement font le reste. Car à



625 MHz pour le GPU et 750 pour la mémoire, ATI peut facilement creuser l'écart. Dans les jeux très gourmands en shader comme Battlefield 2 ou F.E.A.R., le GeForce reçoit une véritable correction. Pour Doom III par contre, il n'y a pas de miracle. Les Canadiens travaillent sur une réécriture totale de leur pilote OpenGL depuis plus d'un an. Il leur reste apparemment beaucoup de travail puisqu'on ne le verra pas apparaître avant le début de l'année 2006. Dommage qu'une fois de plus, ce soit le logiciel qui trahisse le matériel. Globalement, l'architecture d'ATI montre de très bonnes initiatives. Le choix d'une taille de thread très petite (16 pixels), l'utilisation de l'« ultra threading » et l'optimisation du contrôleur mémoire font que le X1800 dépasse sans peine le haut de gamme actuel de nVidia. Pour ceux qui souhaitent disposer de la carte la plus rapide, la X1800 XT, qui sera disponible début novembre pour la « modique » somme de



L'alimentation des X1800 est refroidie par une série d'ailettes.

AU-DELÀ DES JEUX

Bien entendu, l'intérêt premier des cartes graphiques se situe dans leur capacité à faire tourner les jeux. Cependant, dans un but de diversification, les grands noms de la 3D s'intéressent de plus en plus aux initiatives qui tentent d'utiliser les GPU pour d'autres types de calculs. Les processeurs graphiques sont très spécialisés et ne sont capables d'être performants que sur un type très précis de traitements. Lorsqu'il s'agit de travailler sur des matrices, ou d'effectuer des opérations mathématiques en boucle, tout va bien. Par contre, lorsqu'il est nécessaire d'effectuer de nombreux branchements, ils sont très peu efficaces. ATI propose à ce sujet une fonctionnalité assez inédite, la possibilité d'écrire à tout moment un résultat dans la mémoire graphique. Une idée inspirée du Shader Model 4.0 qui pourrait largement améliorer l'utilisation que l'on peut faire des GPU. Car actuellement, pour faire travailler ces puces, les universitaires qui se sont penchés sur le sujet utilisent OpenGL. Une méthode complexe et globalement inefficace. ATI propose de changer cela en donnant un accès total aux fonctionnalités de ses GPU en passant par une couche d'abstraction matérielle (HAL) qui sera dévoilée début 2006. Un fait plutôt rare tant les constructeurs sont réticents à partager une quelconque information sur leurs architectures de bas niveau, que ce soit pour préserver les secrets de leurs puces ou bien par crainte de procès. ATI avait déjà amorcé le mouvement en donnant à Microsoft un accès total à la puce graphique de la Xbox 360, chose à laquelle s'était toujours refusé nVidia pour la première Xbox. Nous ne manquerons pas de suivre l'initiative d'ATI et nous ne pouvons que souhaiter que nVidia emboîte le pas. Tout cela offrirait une plus grande lisibilité envers leurs architectures respectives.

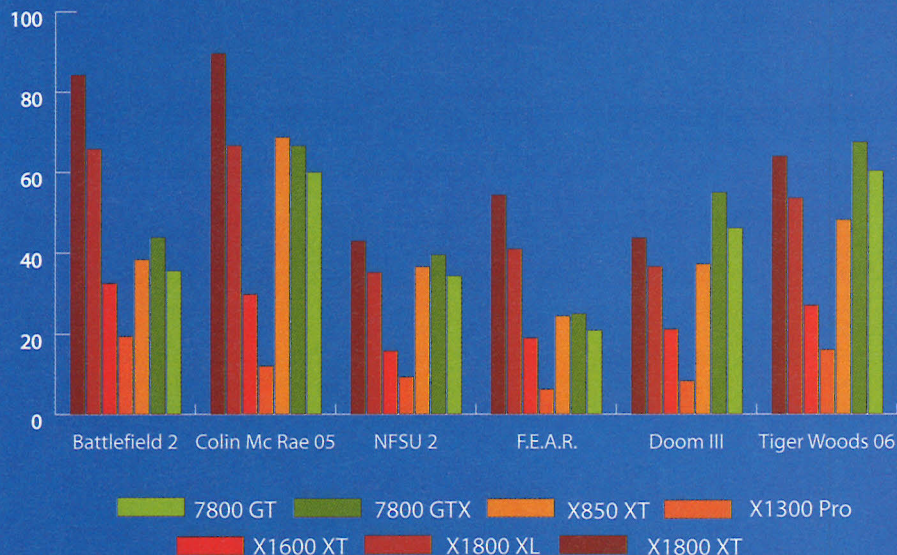
RÉSUMÉ DE LA NOUVELLE GAMME

	X1300 Pro	X1600 XT	X1800 XL	X1800 XT
Fréquence GPU	600 MHz	590 MHz	500 MHz	625 MHz
Fréquence RAM	400 MHz	690 MHz	500 MHz	750 MHz
Quantité de RAM	256 Mo	128/256 Mo	256 Mo	256/512 Mo
Pipelines	4	12	16	16
Prix estimé	149 euros	199/249 euros	449 euros	499/549 euros

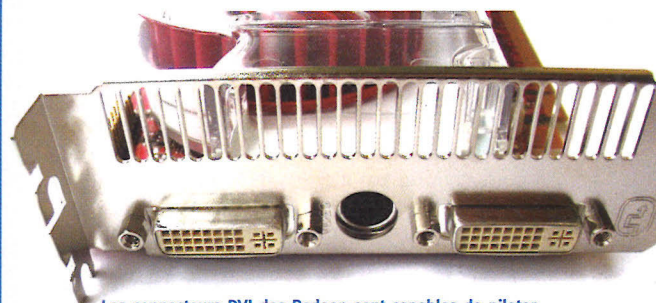
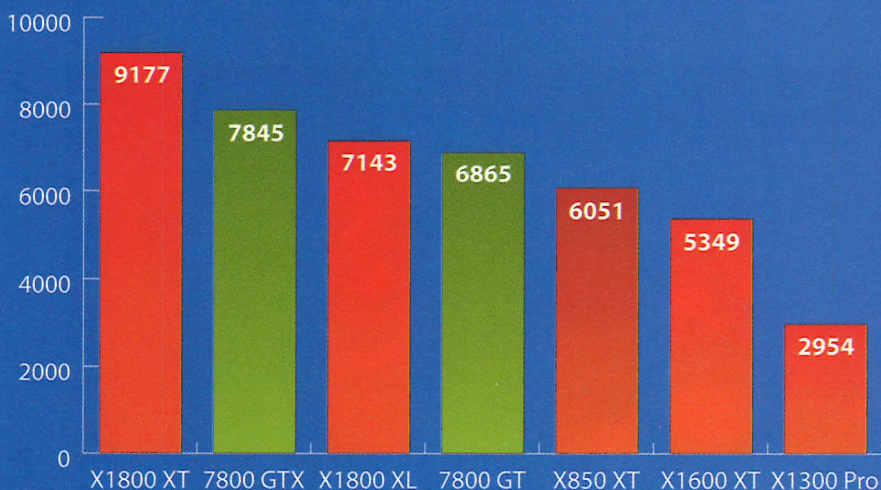
500 euros, reste la valeur sûre. Le positionnement de la X1800XL peut par contre surprendre. Ses performances sont souvent assez proches de celles de l'ancien haut de gamme d'ATI que l'on trouve dans le commerce pour une centaine d'euros de moins. Mention spéciale à la X1600 XT qui, pour un prix assez attractif (249 euros) s'en tire plutôt pas mal dans ces hautes résolutions.



JEUX EN 1600X1200 4AA/8AF

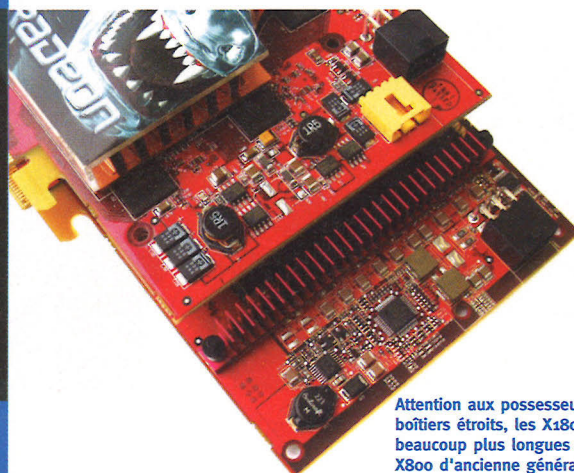


3D MARK 2005 (1024x768)



Les connecteurs DVI des Radeon sont capables de piloter des écrans « Dual DVI » comme l'Apple Cinema Display et ses 30 pouces de diagonale. Non, je ne craquerai pas.

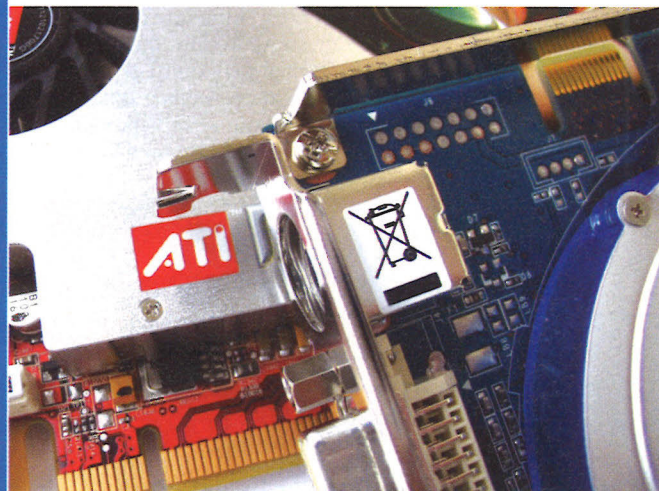
Bien entendu, il faut essayer de voir au-delà des performances actuelles et se risquer au difficile jeu des prédictions. Laquelle des architectures semble la mieux taillée pour supporter les jeux à venir ? Laquelle des architectures dispose de la plus grosse marge de progression ? À nos yeux, ce sont les nouveaux Radeon qui ont devant eux le plus gros potentiel d'évolution, leur capacité à traiter rapidement les branchements pourrait faire la différence à l'avenir. Tout ceci devra cependant être confirmé par le biais de pilotes capables d'utiliser



Attention aux possesseurs de boîtiers étroits, les X1800 sont beaucoup plus longues que les X800 d'ancienne génération.

au mieux le matériel, ce qui n'est clairement pas le cas actuellement. Il serait dommage que tant d'innovations soient gâchées par un driver mal figolé, surtout qu'ATI avait réussi ces dernières années à faire oublier ses mauvaises habitudes de l'époque Rage 128.

Était-il vraiment besoin de préciser que, même en cas de défaite, il ne faut pas mettre ses GeForce à la poubelle ?



PANY

**Voici
le prix
mini mini**

469 € ttc

Geforce 7800 GTX
PCI Express x16
256 Mo GDDR 3
VIVO + 2xDVI



***Geforce
7800 GTX***

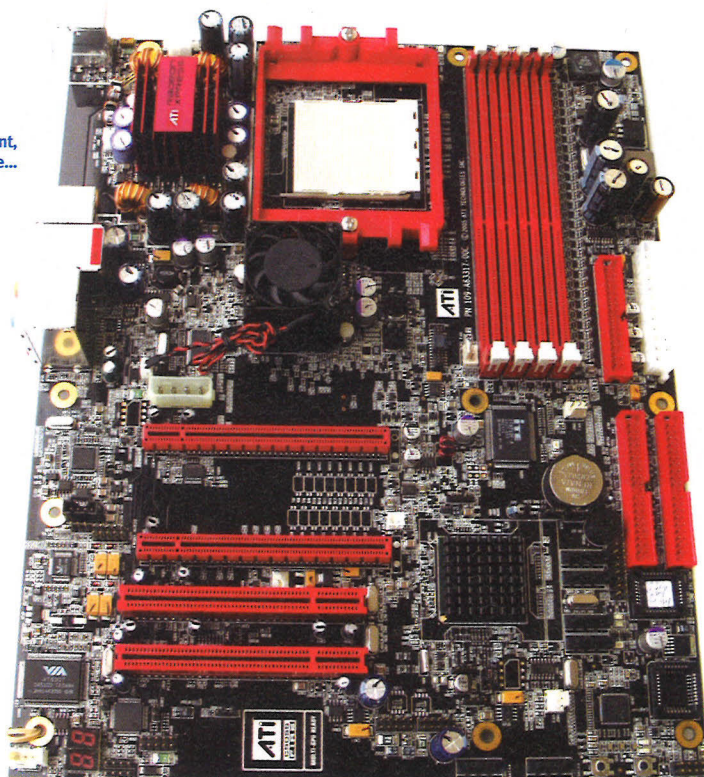
**ASUS 7800 GTX est dispo selon
votre souhait, ce sera très bien aussi en SLI.**

PANY 4 rue Crozatier 75012 Paris

Tél.: 01 43 40 23 73

www.pany-direct.com

Esthétiquement,
la carte mère est réussie...



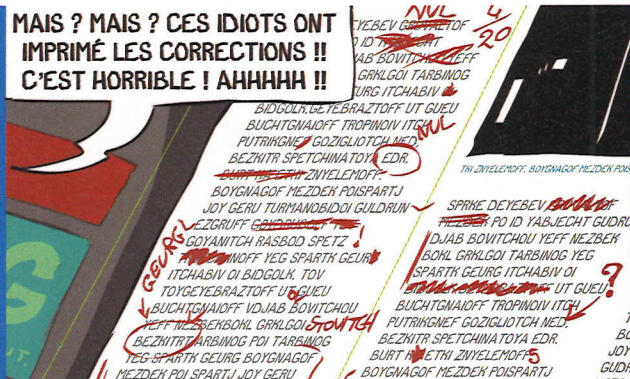
ATI Crossfire

ELLE EST D'AILLEURS ?

Retards, précipitations et problèmes techniques, voici comment nous pourrions définir la naissance mouvementée du Crossfire. À quelques jours de sa disponibilité dans le commerce, la technologie multi cartes 3D d'ATI a-t-elle réussi à surmonter les démons qui rôdaient autour d'elle ?

C_Wiz

MAIS ? MAIS ? CES IDIOTS ONT
IMPRIMÉ LES CORRECTIONS !!
C'EST HORRIBLE ! AHHHHH !!



Announced fin mai, la technologie multicartes 3D d'ATI s'est fait attendre. Censée être disponible début juillet, puis fin août, c'est finalement au mois d'octobre que nous aurons pu la tester. 4 mois de retard, un poil moins que pour le SLI de nVidia, celui qui a tout déclenché. Car chez nos amis canadiens, le lancement par son grand concurrent d'une technologie permettant d'utiliser deux cartes 3D a été une surprise. Un ovni tellement mis en avant par nVidia qu'ATI s'est résigné à proposer une solution concurrente : le Crossfire.

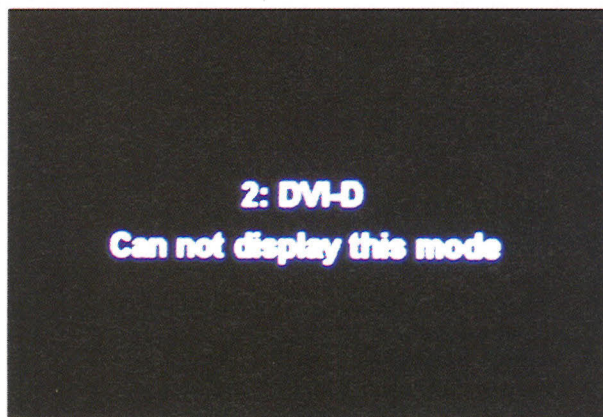
Ce n'est pas la première fois que les rouges flirtent avec l'idée d'utiliser plusieurs GPU pour effectuer le rendu 3D. Les plus vieux d'entre nous se souviennent sans doute d'un fameux Rage Fury MAXX, techniquement intéressant mais complètement inefficace dans la pratique. Pilotes précaires, lags et bugs en tout genre, l'expérience fut douloureuse pour les Canadiens qui n'avaient pas vraiment envie de s'y remettre. Seul le

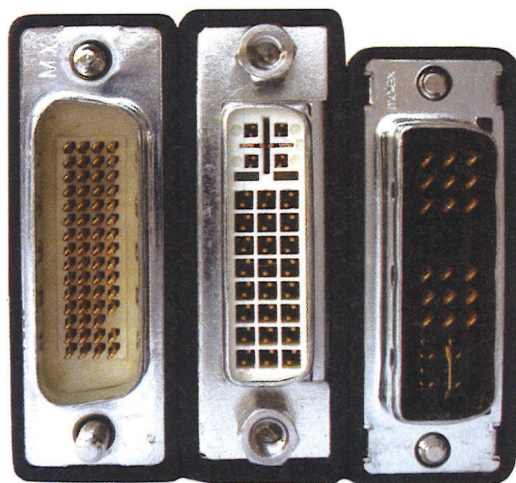
monde professionnel a eu droit par la suite à des technologies multicartes, notamment pour les simulateurs de vols.

Vite,
une
idée !

Devant le retour du SLI, il a fallu trouver rapidement une solution. Interconnecter deux cartes graphiques n'est pas si simple : il faut non seulement partager le calcul, mais surtout recomposer l'image. Dans ses solutions professionnelles, ATI utilise un boîtier externe pour synchroniser les signaux. Une solution qui aurait été vue comme peu élégante face au connecteur interne du SLI. Car ATI n'avait pas le choix, impossible de se contenter de la communication entre les ports PCI Express, beaucoup trop lente. Impossible également de greffer en dernière minute un connecteur sur les cartes existantes. Non, la seule solution était d'utiliser un connecteur externe pour ramener le signal vidéo d'une carte à l'autre. À l'image de ce que 3DFX faisait pour son SLI, à une nuance près. Pas de problème de qualité ici, ce sont les connecteurs numériques DVI qui sont utilisés pour transporter le signal. Reste à recomposer l'image : impossible de le faire sur le GPU comme le fait nVidia. ATI a donc greffé un jeu de puces additionnel sur des cartes « maîtresses ». C'est d'ailleurs une des particularités du Crossfire : contrairement au SLI, on ne peut pas joindre deux cartes classiques, il faut absolument disposer d'une carte maîtresse équipée du jeu de puces « compositing engine ».

Crossfire en 1920 par 1200.





La X850 XT Crossfire Edition est reconnaissable grâce à son entrée dédiée.

Le câble Crossfire en bref. De gauche à droite : connecteur Crossfire, sortie DVI, Entrée DVI pour la carte-esclave.

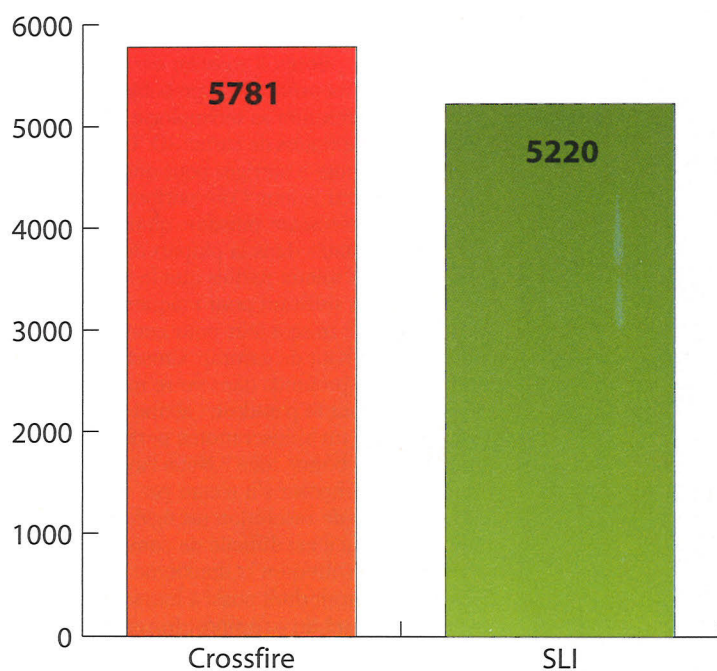


Utiliser une puce externe pour recomposer les images apporte un certain nombre d'avantages. Tout d'abord en termes de performances : contrairement au SLI, ce n'est pas le GPU qui s'occupe de recoller les morceaux. Ensuite, cela permet un peu plus de créativité en matière de découpage du travail, comme nous le verrons plus tard. Au final, c'est surtout l'utilisation du DVI qui pose problème dans ce choix, puisque l'on se retrouve très limité dans les modes d'affichage. C'est un des gros points noirs de cette solution, on ne peut pas en pratique dépasser le 1600 par 1200 en 60 Hz. Une fréquence de rafraîchissement qui refroidira les possesseurs d'écrans CRT, limitant la solution aux écrans plats à la bonne taille. Car si la norme DVI permet en théorie de repousser ces limites (les fameux modes 1920 x 1200 utilisés sur les écrans 24 pouces Dell), le jeu de puces du compositing engine en est incapable. Inutile de dire que ces limitations réduisent fortement l'attrait d'un Crossfire, que l'on espérait un peu plus apte à cohabiter avec les configurations existantes.

Super Tiling : un avantage ?

L'une des forces du Crossfire vient de sa capacité à utiliser différents modes de rendus. On en retrouve trois principaux, le premier consiste à calculer en alternance les images sur l'une des deux cartes. C'est ce mode qui est censé permettre les meilleures performances dans la théorie. Un scénario qui n'est malheureusement pas universel, certains jeux utilisant les images calculées précédemment pour créer des effets. Dans ce cas, on se contentera de calculer

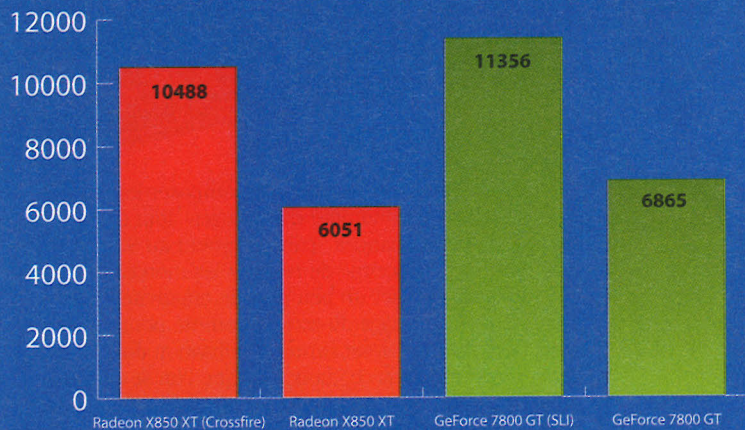
une moitié de l'image sur chacune des cartes, tout comme chez nVidia. Pour essayer d'optimiser un peu plus le rendu, ATI propose un mode baptisé «super tiling», l'image est alors découpée sous forme de damier, afin de répartir plus précisément la charge entre les cartes. Un moyen idéal pour éviter les écueils classiques où le haut de l'écran est laissé au ciel, alors que les détails les plus complexes à calculer se situent sur la partie basse.



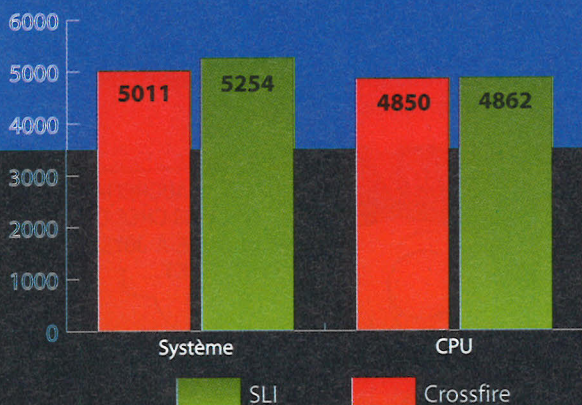
3D Mark 2005 : Score processeur

Nouvelle carte mère

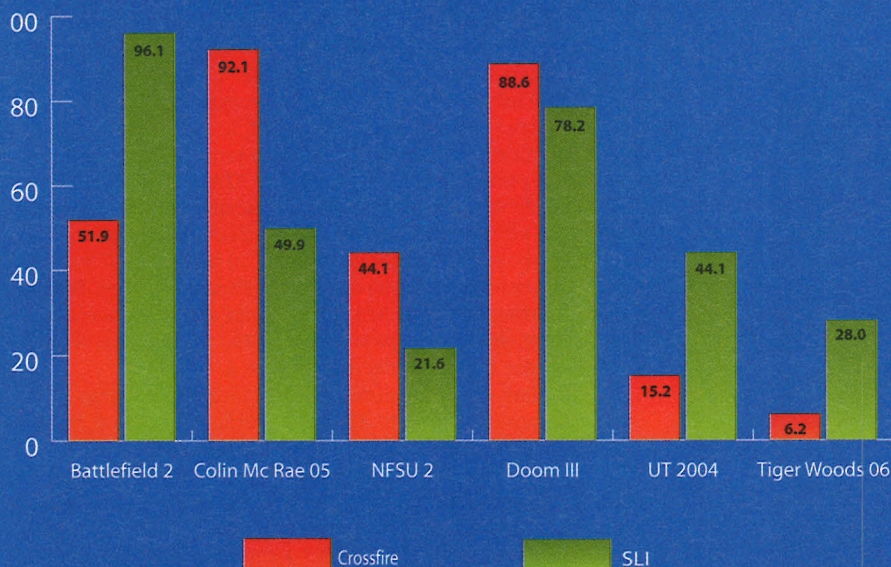
Si ATI nous avait laissé entendre en mai qu'il ne limiterait pas sa technologie Crossfire à ses propres chipsets, en pratique les choses sont bien différentes. Oubliez l'idée de faire fonctionner deux GPU ATI en parallèle sur une carte mère nForce 4, il vous faudra impérativement en changer. Dommage, d'autant qu'ATI ne maîtrise pas aussi bien l'art de la carte mère que son concurrent. ATI propose donc un nouveau chipset, le RD480. Côté spécifications, on retrouve bien entendu la gestion des deux ports PCI Express, du Serial ATA et de l'USB 2.0. Pour le son, c'est assez original puisque l'on retrouve une puce HD Audio (la norme Azalia d'Intel) alors qu'on était habitué sur les cartes mère AMD au bon vieil AC'97. Pour le reste, il faudra aller voir ailleurs. Firewire, Gigabit Ethernet, ou Serial ATA 2, des puces supplémentaires seront nécessaires pour les gérer. On est très loin de la richesse fonctionnelle d'un nForce 4. D'autant que, malheureusement, certains des vieux démons des chipsets ATI refont surface. L'USB 2.0, bien que plus vélocité que par le passé, n'est pas encore au niveau. Résultat, les partenaires d'ATI feront l'impasse sur le southbridge. ABIT par exemple utilisera une puce ULI sur sa carte mère Crossfire. Autre problème, les transferts entre les ports PCI Express sont bridés, limitant les performances dans certains modes de calcul (comme l'anti-aliasing « SuperAA »). Rien de dramatique, mais ces faiblesses ne font pas du RD480 un chipset destiné aux utilisateurs avertis qui veulent le top dans chaque domaine.



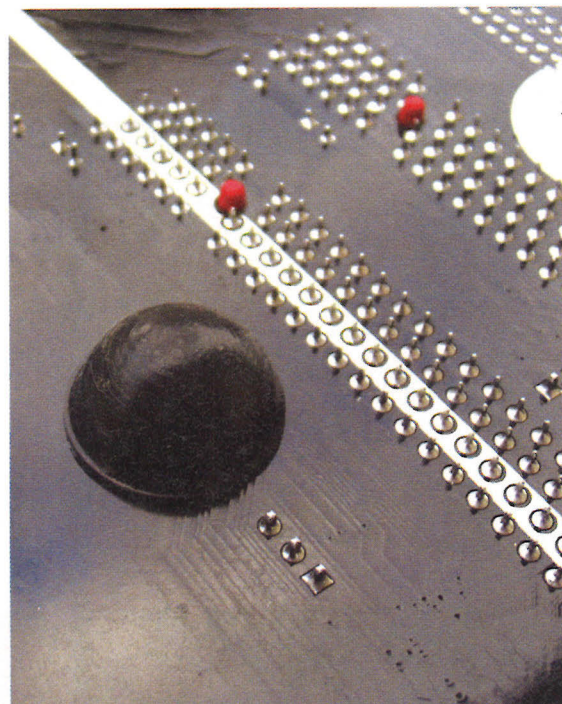
3D Mark 2005, 1024 par 768



PC Mark 2004 : Performances systèmes et processeur



Pourcentages de gains constatés dans les jeux après ajout d'une seconde carte graphique
Jeux en 1600 par 1200, AA 4x, AF 8x



De petits patins en caoutchouc protègent l'arrière de la carte mère. Bien vu.

SuperAA : nVidia aussi

Avec le Crossfire, ATI ne s'est pas contenté d'augmenter les performances, le constructeur propose également un mode d'anti-aliasing de grande qualité. Innovant lorsqu'il a été proposé en mai, nVidia s'est empressé de proposer un mode équivalent pour son SLI (le SLI AA). En pratique, le SuperAA se retrouve limité par le chipset de la carte mère : le taux de transfert entre les deux ports PCI Express étant bridé. Dommage, SuperAA sera peut-être pleinement utilisable sur les cartes mère employant le futur chipset i975 d'Intel (voir news matos)...

En pratique, la carte mère fournie par ATI est une usine à maux de tête. Incompatibilité avec certaines barrettes mémoire (un problème lié au BIOS bêta, selon ATI), non reconnaissance de certains écrans et multiples bugs dans les pilotes, Crossfire est une véritable expérience. Pas prêt ? Non, probablement pas, mais ATI se devait de présenter sa technologie avant l'arrivée de ses nouvelles générations de cartes 3D. Il reste encore beaucoup de bugs à corriger pour que la technologie soit utilisable au jour le jour. Côté performances, Crossfire n'est pas inintéressant puisque, quand tout fonctionne, les gains constatés dans la plupart des jeux sont assez élevés, faisant mieux parfois que le SLI. Mais est-ce véritablement suffisant pour craquer ? Censé être une technologie de mise à jour pour ceux qui possèdent déjà une carte 3D haut de gamme, Crossfire nécessitera des changements profonds dans votre machine. C'est d'ailleurs là tout le paradoxe : abandonner un nForce 4 pour passer à un chipset moins performant, est-ce vraiment une bonne idée ? Nous l'avions dit, Crossfire réussirait à s'imposer s'il n'était pas réservé aux chipsets ATI. La limite de résolution est également un gros point noir, si bien qu'il est difficile de conseiller à quiconque d'y passer. On attendra la deuxième version de Crossfire (les X1800 auront droit aussi à leurs cartes maîtresses) avec cette fois-ci un « compositing engine » non limité en résolution. En attendant, il est plus prudent de se tourner vers une carte graphique plus performante, que ce soit une 7800 GT ou l'une des nouvelles Radeon X1800.

www.GrosBill.com

GrosBill

Frais de port offerts

sur les jeux PC

Grâce au CODE PROMO

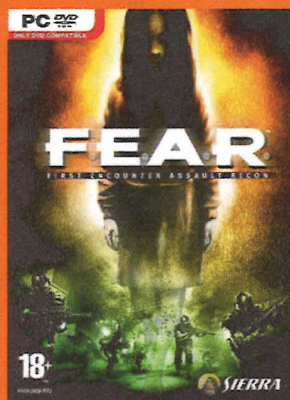
JOYS105

*Offre valable du 24 octobre au 30 décembre 2005 sur notre site www.grosbill.com

woos' c'est énorme

F.E.A.R.

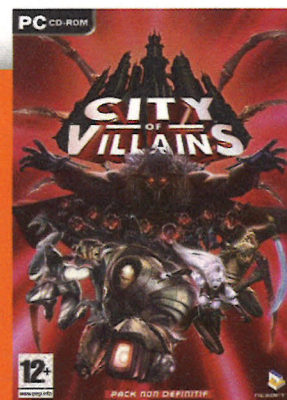
>> Jeux PC SIERRA



Date de sortie :
21 octobre 2005



44€₉₉



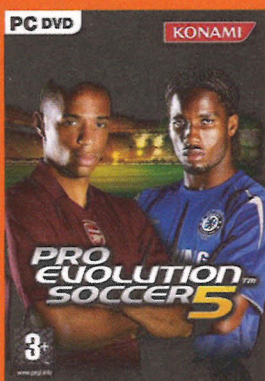
Date de sortie :
31 octobre 2005

City Of Villains

>> Jeux PC SG DIFFUSION



39€₉₉



Date de sortie :
27 octobre 2005

Pro Evolution
Soccer 5

>> Jeux PC KONAMI
Egalement disponible
sur PS2 et XBox

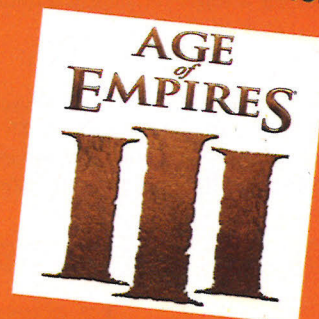


39€₉₉



49€₉₉

Date de sortie : 4 novembre 2005



Age of empire III

>> Jeux PC MICROSOFT

Pré-commandez les jeux les plus attendus sans déboursier une thune !

- Le montant de votre commande sera débité seulement à l'expédition.
- Tout simple ! Votre jeu est réservé et vous sera livré le jour de sa sortie officielle.

TROP FACILE AVEC
www.GrosBill.com

www.GrosBill.com

GrosBill

woos'

magasins Paris 13 • Thiais 94

60, bd de l'Hôpital

28, rue du Puits Dixme

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'œuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

top HARD

La fin d'année arrive à grands pas, et il va être temps de penser sérieusement aux mises à jour que l'on va pouvoir offrir à son PC favori.

Processeur dual core, carte graphique haut de gamme, il y a des petits joujoux que l'on aimerait bien trouver sous le sapin d'ici deux mois. Alors commencez à étudier la question sérieusement et à briefer votre famille : cela vous évitera de vous retrouver avec un Celeron en cadeau...

C_WIZ

Le processeur

Ça va bien chez vous ? Oui, je sais, normalement je devrais vous parler des grands mouvements dans le monde du processeur, les tractations secrètes ou les produits à venir. Mais voilà, en ce moment il ne se passe pas grand-chose. Rien, nada. Et ce n'est pas prêt de changer. Les Athlon 64 et autres Pentium 6XX seront avec nous pendant encore quelques mois. Sinon, vous ne trouvez pas que le temps s'est drôlement rafraîchi ?

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 130 euros TTC environ.

Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 160 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 200 euros TTC environ.

Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/socket 939), 230 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 240 euros TTC environ.

La carte son

Tout comme le DVI remplace avantageusement les prises VGA dans le monde de la vidéo, le S/PDIF apporte un gros surplus de qualité par rapport aux sorties analogiques utilisées par les kits d'enceintes à bas prix. Alors avant de craquer, réfléchissez à deux fois à l'utilisation que vous allez faire de votre matériel. Un petit ampli de récup, une paire d'enceintes, et vous obtiendrez une qualité incroyablement plus élevée. Pour les autres, vous pourrez toujours acheter un X-Fi.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.

Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.

Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

La carte mère

Vous n'aimez pas le bruit ? Moi non plus. Notez que parfois, à force de tester des cartes graphiques à même le bureau, j'ai perdu quelques degrés d'audition. Mais le ronronnement incessant des ventilateurs de cartes mère me rendent marteau. On se fait donc un petit plaisir en s'offrant la version Premium de l'A8N-SLI. Parce que quand la carte mère couvre le bruit de sa carte graphique, on peut se dire qu'il y a un problème...

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC.

Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.

Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 180 euros TTC.

La carte vidéo

La bonne affaire du moment se trouve chez Sapphire qui propose une version un peu particulière du X800 GTO. Il utilise une puce R480 bridée à 12 pipelines que l'on peut transformer en trois secondes et demie (j'ai mesuré) en une X850 XT. Plutôt pas mal, d'autant qu'on trouve la carte pour un peu moins de 230 euros. Les bidouilleurs n'hésiteront pas trop, les autres se retrancheront sur les X800XL en attendant de voir arriver la gamme X1000 dans les bonnes échoppes.

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC.

Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.

Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 270 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.

La RAM

Si votre budget « mise à jour » du mois est réduit, ne cherchez pas plus loin, c'est dans la Ram qu'il faut investir. Remplacez-moi ces deux barrettes de 128 Mo pour deux fois 512 Mo ! Le giga de Ram n'est plus un luxe, les bons gros jeux du moment sont gourmands et il devient criminel d'y jouer avec moins. Temps de chargements réduits, meilleures performances, arrêtez de vous poser des questions, vous ne le regretterez pas.

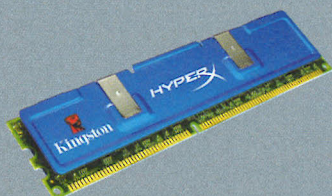
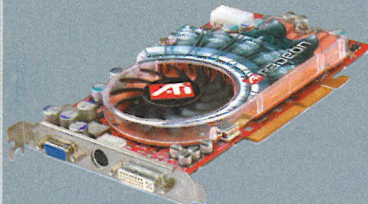
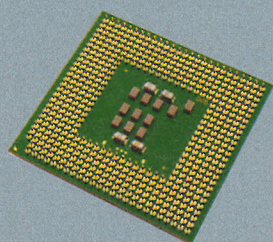
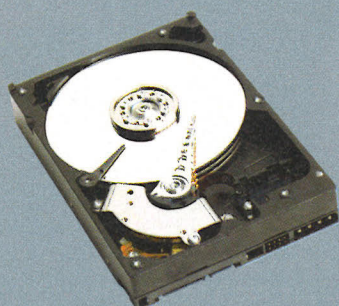
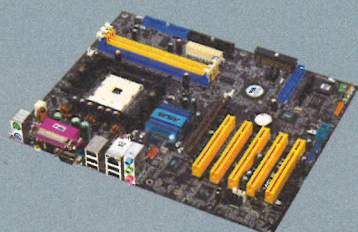
Configs 1, 2, 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 100 euros TTC.

Le routeur WiFi

L'insécurité est un véritable fléau ! Non, je ne parle pas des délinquants qui ont tenté en vain de forcer la porte de la cwizmobile (ce n'est pas la peine les gars, il n'y a pas de matos dedans !), mais de ces nouvelles vagues de terroristes numériques qui veulent nous inonder de virus et autres spywares. En attendant que des mesures draconiennes soient prises par les autorités compétentes, assurez votre propre sécurité par l'achat d'un modem routeur. Son firewall éloignera les menaces. Bon, et que je ne vous y reprenne pas pour ma voiture !

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 80 euros.



Le disque dur

Encore quelques bonnes baisses de prix du côté des disques durs, les magnifiques modèles équipés de 16 Mo de cache s'approchant rapidement de la barre psychologique de la centaine d'euros. S'ils n'augmentent pas les débits, ces modèles au gros cache boostent fortement l'accès aux multiples fichiers. Pile ce qu'il nous fallait pour accélérer les temps de chargement de nos jeux adorés.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.

Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC.

Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Le soutien éhonté de Microsoft et d'Intel envers le HD-DVD pourrait bien faire pencher la balance dans la guerre de succession qui fera rage l'année prochaine. Vouloir enterrer le DVD, c'est peut-être un peu prématuré, non ? D'autant qu'il faudra beaucoup de courage aux promoteurs de ces formats pour espérer qu'ils percent rapidement. Car en dehors du monde du stockage, les multiples contraintes qu'on nous promet sur les disques vidéo risquent d'en refroidir plus d'un. Allez, ils ne feront jamais pire qu'avec le SACD...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.

Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3540, environ 45 euros TTC.

Le moniteur

Pas beaucoup de mouvements dans le monde des dalles LCD, c'est surtout du côté des grands modèles que les choses vont avancer d'ici à la fin de l'année. Les moniteurs 20 pouces préparent leur arrivée avec des dalles 8 ms pour des prix très serrés. Quelques noms sont sur les rangs comme par exemple BenQ. De bonnes nouvelles qui devraient faire baisser le prix des 19 pouces de qualité. On ne va pas s'en plaindre.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.

Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

Le mini-PC

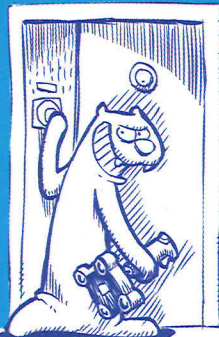
Comment voulez-vous que je vous parle de mini-PC lorsqu'il se passe des drames à l'autre bout de la planète ? Pensez donc : Katie Holmes enceinte de Tom Cruise, je vais avoir du mal à m'en remettre. Après m'avoir fait des clins d'œil pendant des années sur le coin de mon bureau, il faut que je me fasse une raison : l'égérie de la série Dawson est perdue à tout jamais... Monde cruel. Heureusement qu'il me reste Buffy...

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.

- Biostar IDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.

- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.





JOYSTICK

TESTE SES LECTEURS

Bêta de Prince of Persia 3



Gilles : « Tiens, y'a un mec bourré qui vomit par-dessus la rambarde, là. » On ne voit plus le jeu du même œil après un commentaire pareil.

C

ontrairement au premier « Joystick teste ses Lecteurs », celui-là ne s'est pas trop organisé à l'arrache. Il a été préparé deux semaines à l'avance chez Damien, le deuxième gagnant de ce concours idiot lancé cet été et ce dernier a même eu le temps de m'envoyer le menu du soir par mail. Tortillas, Burritos et Coulant chaud au chocolat noir fait maison. Miam ! Et en plus, une bonne sélection de bières est annoncée. Parfait. Vendredi soir : je débarque chez Damien. Petit appart sympa, simple, propre. Très propre. Le parquet est ciré. Très ciré. J'ai du mal à en détourner les yeux tellement son brillant hypnotise. On s'installe pour discuter un peu. Damien a viré sa copine pour la soirée et rameuté Gilles, un pote. On peut donc avoir une conversation d'hommes : Duke Nukem 3D c'était vraiment génial, King Quest ça déchirait. Ouais, sauf qu'il y avait toujours un read/write error sur l'une des disquettes. À cause du métro me dit Damien. Hein ? Il m'apprend qu'en passant les tourniquets on bousille les disquettes et que lui

porte son sac au-dessus de sa tête pour éviter cela ! Encore un mec qui a passé son enfance avec du matos informatique plein les poches... En tout cas, si c'est vrai ça explique bien des choses.

« MA COPINE EST
DÉSORGANISÉE... ÇA ÉQUILIBRE »

Allez, avant la bouffe on s'installe la preview de Prince of Persia 3 histoire de se mettre en appétit. On passe dans la chambre où le PC attend sous une mezzanine. Un beau clavier, un bel écran plat, une machine puissante. Rien d'autre, à part deux ou trois babioles hardware. Pas de piles de papiers, pas de CD qui traînent - ils sont bien rangés sur une étagère -, pas de... désordre. Une propreté absolue. J'avoue que ça m'étonne un peu, mais mon professionnalisme me fait tenir le choc. PoP3 est prêt, enfin, façon de parler. L'état de la bêta et le nombre de bugs nous laissent d'abord perplexes, puis nous amusent franchement. La variété des crashes possibles s'avère mirobolante. On joue à tour de rôle et chacun se trouve sa petite spécialité : moi, c'est le décor qui ne se charge pas, mon perso qui passe à travers, etc. Damien lui, a l'exclusivité du Prince Qui Crève Tout Seul En Combat™ ; c'est systématique dès qu'il prend le pad. Gilles, qui a fini le précédent PoP, s'en tire plutôt pas mal... N'empêche, on s'éclate bien en découvrant petit à petit les coups et les possibilités du jeu. Je me rends compte que Prince of Persia est un titre à jouer entre potes. À quoi ça sert de pouvoir se la péter autant si personne n'est là pour admirer ?

VERDICT

Encore une bonne soirée grâce à ce concours : bières, bouffe et rigolades gratos. Je vais peut-être accélérer le rythme des tirages au sort moi, vu les économies que je réalise !

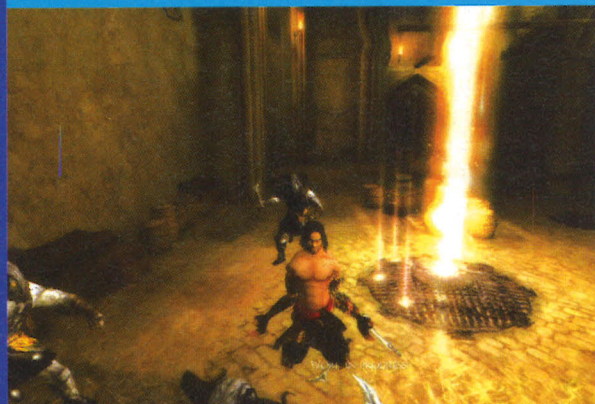


- > **PRÉNOM** : Damien
- > **ACOLYTE** : Gilles
- > **JEUX PRÉFÉRÉS** : tout genre, le montage de PC, le rangement.
- > **CONSOMMATION** : plat mexicain, bières de qualité et variées, excellent dessert.
- > **EQUIPEMENT** : cire pour parquet et fauteuil confortable
- > **FAIBLESSE** : fan de Caféine et de C. Wiz. Cet homme est fou.

ÇA VOUS TENTE ?

Prochain tirage au sort : en décembre. Lisez le règlement et envoyez vos participations par mail : courrier-joystick@future-net.fr, je garde tout ! Même celles qui ne sont pas à Paris. On ne sait jamais, si j'ai envie de me payer un week-end logé nourri un jour...

Le Prince reste zen quand il est en God Mode (mode dont on a largement abusé).



EXTRAIT DU RÈGLEMENT

Future France SAS au capital de 3.995.378 euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant son siège au 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, organise un jeu. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne majeure domiciliée sur Paris ou dans un périmètre équivalent aux zones 1 et 2 de la RATP, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de Future France et de leur famille directe (ascendants, descendants, conjoints). Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'Informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant. Les participants pourront en prendre connaissance et en réclamer la modification sur simple demande écrite adressée à Future France, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Le présent règlement est déposé chez Maître Gilles Vergnes, huissier de justice à Paris (75002), 43 rue St Augustin. Le règlement du jeu sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande auprès de Joystick à l'adresse suivante : Joystick, Future France, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92 300 Levallois-Perret

ET POKE ET PEEK

Mmm, novembre 95, voyons voir, il a sûrement dû se passer des trucs passionnants. Mon petit doigt me dit qu'il faisait froid, qu'il faisait nuit bien trop tôt et que, ha oui c'est ça, des jeux vidéo sont sortis. Et Toshiba faisait la gueule à Sony. Hein ? J'ai pas déjà lu ça ce mois-ci moi ?

nécessaire (15 images par seconde en S-VGA, 800x600 donc, sur la Rolls de l'époque – le Pentium 100 – c'est quand même peu). Mais il ne volait pas (si je puis dire) son 92 % vu la qualité de l'ensemble. Je passe pudiquement sur le test de Al Unser Jr Arcade Racing que j'avais détesté pour vous parler d'un jeu novateur, drôle et ultra prenant à plusieurs : Worms.

Les « je t'aime, moi non plus » de Toshiba et Sony-Philips ne datent vraiment pas d'hier. Dans les news de ce Joystick n°65, on parle des guerres prévues pour déterminer le format du futur vidéodisque, pas encore baptisé DVD. « ...chacun des deux camps souhaitant naturellement imposer son propre standard, ça nous promet une belle pagaille. » Une phrase que l'on pourrait appliquer mot pour mot au crêpage de chignon Blu-ray vs. HD-DVD. Page 35, le dossier du mois étale les méfaits du piratage. Attention, pas des trucs à propos de simples copies de disquettes. On y parle de social engineering – l'art de berner les gens –, la méthode préférée de Kevin Mitnick dont la rumeur veut qu'il soit en fait un piètre pirate mais un excellent baratinier, et de divers autres « classiques ». Instructif.

NÉCESSITE 8 MO DE RAM !

Oh, je vous vois, les petits jeunes qui se marrent là. Mais il y a 10 ans, un titre qui demande fatalement 8 Mo de Ram pour se lancer, c'était limite un scandale. Et c'était du reste le cas de l'excellent EuroFighter 2000, qui abusait un peu sur la configuration

Eh oui, en 95, c'était tout ça Worms. Ce qui explique que 10 ans après et des égarements vers des modes 3D plus que douteux, on vous dise souvent que « c'était mieux avant ». Pour une fois que c'est vrai... La bonne idée, ça serait un Worms 2D, sur PSP tiens, avec mode réseau. Mais je m'égare... Page 96, Battle Isle 3. Damned,

ce jeu m'aura fait passer un bon paquet de nuits blanches, à me battre comme un artiste contre une machine plus maligne que moi. Et j'insistais. Un peu comme Fask contre Cyd dans les RTS : c'est voué à

l'échec, mais ça se tente, pour la beauté du geste. Rha, toujours plus loin dans la nostalgie : Destruction Derby. Pour un nulard comme moi dans les jeux de course (à part Ridge Racer sur console, c'est dire), quel bonheur de massacrer des kilos de tôle dans la joie et la bonne humeur.

MESSAGE CACHÉ

Ce genre de jeu manque de nos jours sur PC. Ah la la. Alors qu'un petit Burnout ça serait tellement fun. Lourd moi ? Jamais. Bref, il est temps de parler d'une société récemment disparue : Interplay. En 95, c'était l'âge d'or. Ça se développait, ça créait à tout va, et Stonekeep en était un parfait exemple. Trois ans d'un développement chaotique pour un résultat qu'on espérait grandiose. Et la note ? Eh bien, il va falloir attendre le test, paru il y a 9 ans et plein de mois. Le scoop du passé, ça c'est du concept.

CAFÉINE

ECO+ TEP-2601N



Processeur
AMD Sempron™ 2600+ 64 bit
Mémoire **512 Mo DDR PC2700**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asus K8S-MX**
chipset **SIS 760GX - DDR PC3200**
Carte Graphique
Real 256E 64 Mo intégrée AGP 8X
Lecteur CD-ROM **52x**
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **5.1 intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

299,99 € TTC
1 967,81 F TTC

BURO+ TBP-3001N



Processeur
AMD Sempron™ 3000+ 64 bit
Mémoire **512 Mo DDR PC2700**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asus K8V-X SE**
chipset **VIA KT400A**
Carte Graphique
Nvidia GeForce 5200 128 Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **5.1 intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

399,99 € TTC
2 623,76 F TTC

BASIC-S TBSP-3301N



Processeur
AMD Sempron™ 3300+ 64 bit
Mémoire **512 Mo DDR PC2700**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asus K8V-X SE**
chipset **VIA KT400A**
Carte Graphique
Nvidia GeForce 6200 A 256 Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **5.1 intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

499,99 € TTC
3 279,72 F TTC

BASIC-P4 TBPP-6301N



Processeur
Intel® Pentium® 4 630 3,00 Ghz 64 bit
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **80 Go 7200T**
Carte mère **Asus P5P800S**
chipset **Intel i848P - AGP8x - SATA**
Carte Graphique
Nvidia GeForce 6600 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **5.1 6 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

599,99 € TTC
3 935,68 F TTC

HOME-64 THP-3001N



Processeur
AMD Athlon™ 64 3000+ (Venice)
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **120 Go 7200T 2 Mo**
Carte mère **Asus A8V**
chipset **KT800 - Serial ATA - AGP8x**
Carte Graphique
Nvidia GeForce 6800 128 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **5.1 6 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

649,99 € TTC
4 263,65 F TTC

PLAYER-P4 TPP-6401N



Processeur
Intel® Pentium® 4 640 3,20 Ghz 64 bit
Mémoire **512 Mo DDR 2 PC4200**
Disque dur **160 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus P5GDC Pro**
chipset **Intel 915P - PCI-E 16x - SATA**
Carte Graphique
ATI Radeon X800 GT 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **5.1 6 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

749,99 € TTC
4 919,61 F TTC

PLAYER-64 TP6P-3501N



Processeur
AMD Athlon™ 64 3500+ (Venice)
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **160 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus A8N5X**
chipset **nForce 4 (5x) - Serial ATA - PCI Express**
Carte Graphique
ATI Radeon X800 XL 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **7.1 8 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

899,99 € TTC
5 903,55 F TTC

POWER-P4 TP4P-6501N



Processeur
Intel® Pentium® 4 650 3,40 Ghz 64 bit
Mémoire **512 Mo DDR 2 PC4200**
Disque dur **160 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus P5GDC Deluxe**
chipset **Intel 915P - PCI-E 16x - SATA**
Carte Graphique
ATI Radeon X800 XL 256 Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **7.1 8 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

999,99 € TTC
6 559,50 F TTC

POWER-64 TP6P-3502N



Processeur
AMD Athlon™ 64 3500+ (Venice)
Mémoire **512 Mo DDR PC3200**
Disque dur **160 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus A8N5X**
chipset **nForce 4 (5x) - Serial ATA - PCI Express**
Carte Graphique
Nvidia GeForce PCX 7800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **7.1 8 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 049,99 € TTC
6 887,48 F TTC

EXPERT-P4 TEP-6501N



Processeur
Intel® Pentium® 4 650 3,40 Ghz 64 bit
Mémoire **1024 Mo DDR 2 PC4200**
Disque dur **200 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus P5GDC Deluxe**
chipset **Intel 915P - PCI-E 16x - SATA**
Carte Graphique
Nvidia GeForce PCX 7800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **7.1 8 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 199,99 € TTC
7 871,42 F TTC

PRO-3800 TXP-3801N



Processeur
AMD Athlon™ 64 3800+ (Venice)
Mémoire **1024 Mo DDR PC3200**
Disque dur **200 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus A8N-SLI**
chipset **nForce 4 SLI - Serial ATA - 2 x PCI Express**
Carte Graphique
Nvidia GeForce PCX 7800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **7.1 8 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 249,99 € TTC
8 199,40 F TTC

PRO-P4 TP4P-6601N



Processeur
Intel® Pentium® 4 660 3,60 Ghz 64 bit
Mémoire **1024 Mo DDR 2 PC4200**
Disque dur **300 Go SATA 7200T 8 Mo**
Carte mère **Asus P5GDC Deluxe**
chipset **Intel 915P - PCI-E 16x - SATA**
Carte Graphique
Nvidia GeForce PCX 7800 GT 256 Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte son **7.1 8 canaux intégrée**
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

1 399,99 € TTC
9 183,33 F TTC

Toutes les modifications sont possibles.
Vous pouvez aussi réaliser votre configuration sur mesure.

Matériel garanti 1 ans pièces et main d'oeuvre. Garantie retour atelier.

Prix et références valables au 01 octobre 2005 et sous réserve de disponibilité et/ou modifications.

Configurations vendues sans moniteur et sans système d'exploitation.

Moniteurs à partir de 99 euro. Logiciel Microsoft® Windows XP® à partir de 89 euro.

Windows XP Home SP2 (oem) 89 euro TTC
Windows XP Professionnel SP2 (oem) 149 euro TTC
Installation Windows + pilotes 20 euro TTC
Office 2003 Etudiant 159 euro TTC
Autres logiciels, contactez nous...



Nvidia GeForce 7800 GT
256 Mo DDRIII - PCI Express
sortie VGA, DVI et TV
409,00 €

539,00 €

Nvidia GeForce 7800 GTX
256 Mo DDRIII - PCI Express
sortie VGA, DVI et TV



Nvidia GeForce 6800
256 Mo DDR - AGP 8x
sortie VGA, DVI et TV
199,00 €

159,00 €

Nvidia GeForce 6600 GT
128 Mo DDR - PCI Express ou AGP 8x
sortie VGA, DVI et TV

Processeur

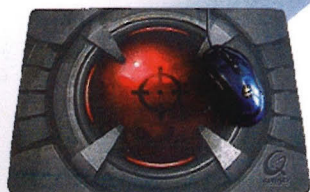
Tapis de Souris

Souris

Boîtier



Athlon Athlon X2 3800+ Dual Core
379€



Qpad Gamer Highsense
autres références contactez nous **19€**



Logitech Mx 518
Gaming Grade Optical Mouse **49€**



Antec Sonata II Noir
Alimentation SmartPower 2.0 450W **119€**

Les prix évoluent au cours du mois. Contactez nous pour connaître les derniers tarifs. Ceci est un extrait de notre catalogue.

Si le matériel que vous recherchez ne figure pas dans cette liste, n'hésitez pas à nous contacter. Choisissez vos composants et composez vous même votre unité centrale selon vos besoins et vos envies...

Processeurs

AMD socket A 32 bit*	
Sempron 2500+	69,00 €
Sempron 2800+	79,00 €
AMD socket 754 64 bit*	
Sempron 2500+	69,00 €
Sempron 2800+	79,00 €
Sempron 3000+	95,00 €
Sempron 3100+	115,00 €
Sempron 3300+	139,00 €
Sempron 3400+	149,00 €
Athlon 64 3000+	169,00 €
Athlon 64 3200+	225,00 €
Athlon 64 3400+	229,00 €
Athlon 64 3700+	325,00 €
AMD socket 939 64 bit*	
Athlon 64 3000+	139,00 €
Athlon 64 3200+	199,00 €
Athlon 64 3500+	245,00 €
Athlon 64 3800+	359,00 €
Athlon 64 4000+	415,00 €
Athlon 64 Fx 55	859,00 €
Athlon 64 Fx 57	1159,00 €
AMD socket Dual Core 64 bit*	
Athlon 64 X2 3800+	379,00 €
Athlon 64 X2 4200+	539,00 €
Athlon 64 X2 4400+	589,00 €
Athlon 64 X2 4600+	789,00 €
Athlon 64 X2 4800+	999,00 €
Intel Pentium 4 64 bit*	
Pentium 4 2,80 Ghz	125,00 €
Pentium 4 3,00 Ghz 64 bits	189,00 €
Pentium 4 3,20 Ghz 64 bits	229,00 €
Pentium 4 3,40 Ghz 64 bits	279,00 €
Pentium 4 3,60 Ghz 64 bits	399,00 €
Pentium 4 3,80 Ghz 64 bits	645,00 €
Intel Pentium D Dual Core 64 bits*	
Pentium D 820 2,80 Ghz	269,00 €
Pentium D 830 3,00 Ghz	349,00 €
Pentium D 840 3,20 Ghz	579,00 €
Pentium D 840 Extreme Edition	1095,00 €
Autres (Celeron et socket A), contactez nous.	

Cartes Mères

Pentium 4 socket 478 (Celeron et P4)	
Asus P4P800S-X	59,00 €
Asus P4P800-E Deluxe	115,00 €
Pentium 4 LGAT775 (P4 5XX et 6XX)	
Asus P5P800S (AGP8x)	69,00 €
Asus P5P800 (AGP8x)	95,00 €
Asus P5GD1 (PCI-E)	115,00 €
Asus P5GDC Pro (PCI-E)	115,00 €
Asus P5GDC Deluxe (PCI-E)	135,00 €
Asus P5GD2-X (PCI-E)	109,00 €
Asus P5GD2 Deluxe (PCI-E)	139,00 €
Asus P5GD2 Premium (PCI-E)	159,00 €
Asus P5AD2-E Premium (PCI-E)	189,00 €
Asus P5ND2-SLI (nForce 4)	165,00 €
Asus P5ND2-SLI Deluxe (nForce 4)	205,00 €
Asus P5LD2 (Intel i94P)	135,00 €
Asus P5LD2 Deluxe (Intel i94P)	185,00 €
Asus P5WD2 (Intel i955)	209,00 €
Asus P5WD2 Premium (Intel i955)	239,00 €
AMD socket 754	
Asus K8S-MS	65,00 €
Asus K8V-X SE	65,00 €
Asus K8N	69,00 €
Asus K8N4-E Deluxe (nForce 4)	99,00 €
AMD socket 939	
Asus A8V (AGP8x)	89,00 €
Asus A8V Deluxe (AGP8x)	99,00 €
Asus A8N5X (PCI-E)	99,00 €
Asus A8N SLI (PCI-E)	135,00 €
Asus A8N SLI Deluxe (PCI-E)	169,00 €
Asus A8N SLI Premium (PCI-E)	199,00 €
Autres cartes mères, autres marques, contactez nous.	
Asrock, Biostar, Gigabyte, MSI	

Mémoires*

128 / 256 Mo SDRAM PC133	19,00 / 35,00 €
512 Mo SDRAM PC133	49,00 €
256 Mo DDR PC-3200	25,00 €
512 Mo DDR PC-3200	55,00 €
1024 Mo DDR PC-3200	99,00 €
256 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	25,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	49,00 €
1024 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	95,00 €
Samsung - Kingston :	
256 Mo / 512 Mo	29,00 / 55,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	59,00 €
Value Select 512 Mo	59,00 €
TWINX1024-3200C2 2 x 512 Mo	159,00 €
TWINX1024-3200XL 2 x 512 Mo	229,00 €
Corsair, Infineon, Micron...	
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

Disques Durs

Hitachi, Maxtor, Seagate, Western Digital.	
40 Go 7200T 2 Mo*	55,00 €
80 Go 7200T 2 Mo*	55,00 €
120 Go 7200T 2 Mo*	69,00 €
80 Go 7200T 8 Mo*	59,00 €
120 Go 7200T 8 Mo*	75,00 €
160 Go 7200T 8 Mo*	79,00 €
200 Go 7200T 16 Mo*	89,00 €
250 Go 7200T 16 Mo*	109,00 €
300 Go 7200T 16 Mo*	149,00 €
400 Go 7200T 16 Mo*	299,00 €
80 Go SATA 7200T 8 Mo*	59,00 €
120 Go SATA 7200T 8 Mo*	75,00 €
160 Go SATA 7200T 8 Mo*	85,00 €
200 Go SATA 7200T 8 Mo*	95,00 €
250 Go SATA 7200T 8 Mo*	105,00 €
250 Go SATA 7200T 16 Mo*	109,00 €
300 Go SATA 7200T 16 Mo*	145,00 €
400 Go SATA 7200T 16 Mo*	299,00 €
Raptor 36 Go SATA 10000T	115,00 €
Raptor 74 Go SATA 10000T	189,00 €
Disques durs 2,5" :	
40 Go 5400T	75,00 €
80 Go 5400T	119,00 €
Disques durs externe USB2.0 :	
WD Essential 120 Go	115,00 €
WD Essential 160 Go	139,00 €
Disques durs externe USB2.0 & IEEE1394	
Maxtor One Touch II 200 Go	215,00 €
Maxtor One Touch II 250 Go	249,00 €
Maxtor One Touch II 300 Go	285,00 €

Cartes Graphiques

Albatron, Asus, Connect 3D, Gigabyte, Leadtek, MSI, Power Color, Sapphire, Sparkle, XFX.	
ATI Radeon AGP8x DDR + TV out	
Radeon 7000 64 Mo	29,00 €
Radeon 9250 128 Mo	39,00 €
Radeon 9550 256 Mo	65,00 €
Radeon 9600 Pro Ez 256 Mo	89,00 €
Radeon 9600 XT Ez 256 Mo	149,00 €
Radeon X800 XL 256 Mo	339,00 €
Radeon X800 XT Platinum 256 Mo	499,00 €
ATI Radeon PCI Express DDR + TV out	
Radeon X300SE 128 Mo	55,00 €
Radeon X550 256 Mo	65,00 €
Radeon X700 256 Mo	115,00 €
Radeon X800 GT 128 Mo	165,00 €
Radeon X800 GT 256 Mo	175,00 €
Radeon X800 GTO 256 Mo	255,00 €
Radeon X800 256 Mo	275,00 €
Radeon X800 XL 256 Mo	299,00 €
Radeon X800 XL 512 Mo	465,00 €
Radeon X850 Pro 256 Mo	455,00 €
Radeon X850 XT 256 Mo	475,00 €
Nvidia GeForce AGP8x DDR + TV out	
FX 5200 128 Mo	45,00 €
FX 5500 128 Mo	55,00 €
FX 5500 256 Mo	65,00 €
GeForce 6200 A 256 Mo	75,00 €
GeForce 6800 256 Mo	125,00 €
GeForce 6800 GT 128 Mo	165,00 €
GeForce 6800 128 Mo	165,00 €
Nvidia GeForce PCI Express DDR + TV out	
GeForce PCX 6200 Turbo Cache	55,00 €
GeForce PCX 6500 128 Mo	85,00 €
GeForce PCX 6800 LE 256 Mo	99,00 €
GeForce PCX 6800 256 Mo	129,00 €
GeForce PCX 6800 GT 128 Mo	159,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo	199,00 €
GeForce PCX 6800 XT 128 Mo	175,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo	335,00 €
GeForce PCX 7800 GT 256 Mo	409,00 €
GeForce PCX 7800 GTX 256 Mo	539,00 €

Moniteurs

Cathodique CRT	
Moniteur 17 pouces	99,00 €
Moniteur 17 pouces Flat Q770	115,00 €
Moniteur 19 pouces	159,00 €
Moniteur 19 pouces Flat Q995	179,00 €
TFT LCD	
TFT 17" divers 16 ms	209,00 €
TFT 19" divers 16 ms	289,00 €
Hyundai B704 17" 8 ms	245,00 €
Hyundai L725 17" 8 ms	259,00 €
Hyundai L720 17" 8 ms DVI	275,00 €
Samsung 730B 4 ms DVI	329,00 €
Hyundai B904 19" 8 ms	329,00 €
Hyundai L800+ 19" 8 ms DVI	415,00 €
Samsung 913N 8 ms	359,00 €
Samsung 930S 4 ms DVI	399,00 €
Autres produits, contactez nous : Acer, BenQ, Eizo, Philips, Samsung, Sony...	

Optique*

Floppy 3 1/4 1,44 Mo	9,00 €
CD-ROM LG 52x	15,00 €
Lecteur DVD LG 16x/52x	25,00 €
Plexor PX-130A 16x/52x	35,00 €
Graveur CD LG 52x/32x/52x	25,00 €
LG A1638 +/- 16x	55,00 €
Lite On SOHW 1635S +/- 16x	49,00 €
Pioneer DVR-110D +/- 16x	55,00 €
Plexor PX716A +/- 16x	99,00 €
Plexor PX716SA +/- 16x	139,00 €
Logiciel Nero 6.0 oem	6,00 €
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

Acquisition

Leadtek DV 2000 (microcommande, FM)	89,00 €
Leadtek PVR 2000 (microcommande, FM)	99,00 €
Terratec Cinergy 600 TV/Radio	59,00 €
Hauppauge Win TV PCI FM	65,00 €
Hauppauge Win TV USB (externe)	55,00 €
Pinnacle PC TV USB2.0 (externe)	89,00 €
Pinnacle PC 400i Satellite	99,00 €
Pinnacle Media Center 200i (TNT)	75,00 €
Pinnacle Media Center 200e (TNT)	95,00 €
Pinnacle Studio + 700 PCI V10	99,00 €
Pinnacle Studio + 700 PCI V10	175,00 €
Pinnacle Movie Box DV V9	175,00 €
Autres produits contactez nous.	

Cartes son

SB Live 24 bits*	19,00 €
SB Audigy 2 Value*	39,00 €
SB Audigy 2 Zs	99,00 €
SB Audigy 2 Zs Platinum	185,00 €
SB Audigy 4 Pro	265,00 €
Aureon 5.1 USB MKII (externe)	49,00 €
M-Audio et Terratec, contactez nous.	

Hauts Parleurs

Creative	
SBS 240 2.0 CREATIVE	15,00 €
SBS 350 2.1	29,00 €
Inspire 2.1 T3000	39,00 €
I-Trigue 2.1 2200	59,00 €
I-Trigue 2.1 3200	69,00 €
I-Trigue 2.1 L3400	85,00 €
I-Trigue 2.1 L3600	115,00 €
Inspire 5.1 P5800	89,00 €
Inspire 5.1 T5900	85,00 €
Altec Lansing CS21 2.1	99,00 €
Inspire 7.1 T7900	125,00 €
Inspire 7.1 TD7700	279,00 €
Altec Lansing	
Altec Lansing VS2120 2.0	25,00 €
Altec Lansing VS2221 2.1	39,00 €
Altec Lansing VS3121 2.1	49,00 €
Altec Lansing VS4121 2.1	69,00 €
Altec Lansing V100 2.1	99,00 €
Altec Lansing CS21 2.1	99,00 €
Altec Lansing MX 5021 THX 2.1	159,00 €
Altec Lansing Fx 8021 2.1	229,00 €
Altec Lansing VS3151 5.1	89,00 €
Altec Lansing 5100 5.1	99,00 €
Autres produits, contactez nous.	

Boîtiers/Alimentations

Boîtier ATX 480W	35,00 €
Zorro 480W	49,00 €
Enemac CS 125MW 350W	59,00 €
Cooler Master Centurion 5	69,00 €
Cooler Master Centurion 531	99,00 €
Cooler Master Cavalier	109,00 €
Cooler Master Wave Master	145,00 €
Cooler Master Stackler	165,00 €
Antec Super Lanbox	99,00 €
Antec Sonata noir 380W	109,00 €
Antec Sonata II noir 450W	119,00 €
Thermaltake Soprano	85,00 €
Thermaltake Tsunami	119,00 €
Thermaltake Shark	129,00 €
Textorm 974 MB	69,00 €
Sunbeam Samural	59,00 €
Sunbeam Wil Eyes	69,00 €
Sunbeam Transformer (néon)	99,00 €
Alimentation Hiper 350W	35,00 €
Alimentation Hiper 425W	59,00 €
Alimentation Hiper Type R 480W	89,00 €
Alimentation Hiper Modular 580W	119,00 €
Boîtier externe 3,5" USB2.0	29,00 €
Boîtier externe 3,5" Combo	39,00 €
Boîtier externe 5,25" Combo	45,00 €
Autres modèles, contactez nous. Heden, Xploit, Lian Li, Asus, Antec, Enemac, Thermaltake...	

Claviers / souris

Trust	
Souris Trust 2 boutons + molette	4,95 €
Clavier Trust 105 touches	5,95 €
Logitech	
Souris MX310 Optical	25,00 €
Souris MX510 Optical	39,00 €
Souris MX518 Gaming	49,00 €
Souris MX610	59,00 €
Souris MX900 Bluetooth	59,00 €
Souris MX1000 Laser	59,00 €
Souris Cordless Click Optical	29,00 €
Souris Cordless Optical rechargeable	49,00 €
Souris Media Play Cordless	35,00 €
Souris MS Sld Wireless Optical	25,00 €
Clavier Internet Keyboard	15,00 €
Clavier Media Keyboard	25,00 €
Ensembles clavier sans fil + souris :	
Cordless Desktop LX 501	59,00 €
Cordless Desktop LX 700	79,00 €
Cordless Desktop Mx 3100	105,00 €
Logitech Dinovo Media Desktop 2.0	215,00 €
MS Basic Wireless Optical	35,00 €
MS Wireless Optical Comfort Edition	59,00 €
MS Wireless Optical Desktop Elite	79,00 €
MS Optical Desktop Elite for Bluetooth	139,00 €

Clé USB / MP3

Clé USB 2.0 128 Mo	14,99 €
Clé USB 2.0 256 Mo	19,00 €
Clé USB 2.0 512 Mo	35,00 €
Clé USB 2.0 1 Go	65,00 €
Lecteur MP3 128 Mo FM	29,00 €
Lecteur MP3 256 Mo FM	39,00 €
Lecteur MP3 512 Mo	49,00 €
Lecteur MP3 512 Mo FM	59,00 €
Lecteur MP3 1024 Mo FM	99,00 €
Creative Muvo Tx 128 Mo	59,00 €
Creative Muvo Tx 256 Mo	75,00 €
Creative Muvo Tx 512 Mo	109,00 €
Creative Zen Micro 5 Go	199,00 €

Imprimantes / Scanners

Imprimantes :	
Canon Pixma IP 1800	55,00
Canon Pixma IP 2200	79,00
Canon Pixma IP 6210	109,00
Canon Pixma IP 4200	115,00
Canon Pixma IP 5200	179,00
Epson Stylus Color C46	49,00
Epson Stylus Color C86 Photo	59,00
Epson Stylus Color D86 Photo	69,00
Epson Stylus Color D88 Photo	89,00
Epson Stylus Photo R300	135,00
Epson Picture Mate	149,00
Multifonctions :	
Canon Pixma MP-150	89,00
Canon Pixma MP-170	119,00
Canon Pixma MP-450	179,00
Canon Pixma MP-470 Photo	259,00
Epson Stylus DX-3850	99,00
Epson Stylus DX-4250	129,00
Epson Stylus RX-520	185,00
Hewlett Packard PSC 1410	95,00
Hewlett Packard PSC 1510	105,00
Hewlett Packard PSC 1610	135,00
Scanners :	
Canon Life 25	50,00
Canon Life 60	75,00
Gen Canoscan 4200F	100,00
Canon Canoscan 500F	145,00
Canon Canoscan 8400F	195,00
Autres modèles, contactez nous.	

FAITES LE MAL...

MAIS FAITES-LE BIEN !



Affrontez les Super héros
de Paragon City



Personnalisez entièrement votre
Super Vilain



Construisez et défendez votre QG
contre tous les intrus

**CITY
OF
VILLAINS**
OCTOBRE 2005

fr.cityofvillains.com

16+
TM

www.pegi.info



© 2005 Cryptic Studios, Inc. et NC Interactive, Inc. Tous droits réservés. City of Heroes, City of Villains et tous les graphismes et logos associés sont des marques déposées et/ou commerciales de Cryptic Studios et NCsoft Europe. NCsoft, le logo NC et tous les graphismes et logos NCsoft sont des marques commerciales et/ou déposées de NCsoft Europe. Cryptic Studios est une marque commerciale de Cryptic Studios, Inc. NVIDIA, le logo NVIDIA, GeForce et le logo "The Way It's Meant to be Played" sont des marques commerciales et/ou déposées de NVIDIA Corporation aux États-Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques commerciales et/ou déposées sont la propriété de leurs dépositaires respectifs.

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Joystick

#173
SEPTEMBRE
2005



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

LE PLUS BEAU MONDE À SAUVER
DEPUIS MORROWIND



News Just Cause • Loki • City Life Reportage King Kong Beta Versions FIFA 2006 • Black & White 2 • F.E.A.R. • Quake 4 • GT Legends Tests Fahrenheit • Myst V Matos GeForce 7800 GTX Logiciel Windows Vista Bêta 1

Numéro 173 • Septembre 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,25 € • BEL 6,60 € • CH 12 FS • CAN 9,95 \$ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

1 an / 11 numéros

3,50 € par numéro

au lieu de 6,⁵⁰€*

✓ **près de 50 %
de réduction**



**mes magazines
favoris.fr**

Abonnez-vous par internet et découvrez
toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB75

À retourner accompagné de votre règlement à : Joystick - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.**

JE CHOISIS LA VERSION ☐ CD OU ☐ DVD

au prix de 38,50 € au lieu de 71,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

☐ Mme

☐ Mlle

☐ Mr

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Adresse email :

Tél :

Date de Naissance :

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

☐ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future France

☐ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB

Expire le (Validité minimale : 2 mois)

Cryptogramme

Date et signature obligatoires :



Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox ☐ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/11/2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'à des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ☐