

joystick

176
DÉCEMBRE
2005

Future
MEDIA WITH PASSION

T 06287 - 176 - F: 6,50 €



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC RÉSURRECTION D'UNE SÉRIE LÉGENDAIRE

**DERNIER ARRIVAGE DE TESTS
AVANT DE REMPLIR LA HOTTE**

NEED FOR SPEED MOST WANTED
CALL OF DUTY 2
THE MOVIES
QUAKE IV
UFO AFTERSHOCK
KING KONG
LEGION ARENA

DÉCEMBRE 2005 • 6,50 €

176

joystick

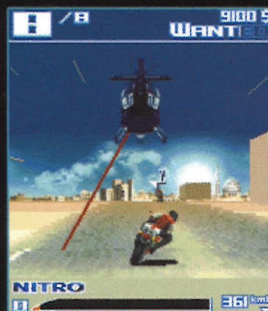
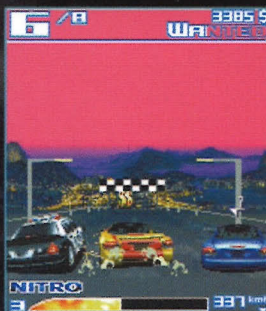
CALL OF DUTY 2 • NEED FOR SPEED MOST WANTED • THE MOVIES • QUAKE IV

TÉLÉCHARGE LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !

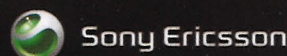
ASPHALT 2 URBAN GT

Télécharge
Asphalt Urban GT 2
sur ton Sony
Ericsson V600i !

Tous les coups
sont permis !



CODE : 30630



TÉLÉCHARGEMENT FACILE :

► Par téléphone au **08 99 70 02 02***
Munis-toi du code du jeu et suis les instructions

► Par SMS, envoie **JV** au **33123** **NON SURTAXÉ !**
tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux

BEST-OF	MIDNIGHT BOWLING CODE : 30615	MIDNIGHT POKER CODE : 30629	FHM SEXY POKER CODE : 30601	SPORTS	2005 REAL FOOTBALL CODE : 30619	MIDNIGHT BILLIARD CODE : 30617	AVENTURE	PRINCE OF PERSIA L'ÂME DU GUERRIER™ CODE : 30611	MIGHT AND MAGIC® CODE : 30606	ARCADE	BLOCK BREAKER DELUXE™ CODE : 30568
	BROTHERS IN ARMS™ EARNED IN BLOOD CODE : 30621	MEDIEVAL COMBAT AGE OF GLORY CODE : 30626	LA GUERRE DES MONDES CODE : 30628		TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN CODE : 30622	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY CODE : 30616		SIBERIAN STRIKE™ CODE : 30572	NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY CODE : 30614		PLATINUM SOLITAIRE CODE : 30624
ACTION	BROTHERS IN ARMS™ EARNED IN BLOOD CODE : 30621	MEDIEVAL COMBAT AGE OF GLORY CODE : 30626	LA GUERRE DES MONDES CODE : 30628	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN CODE : 30622	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY CODE : 30616	SIBERIAN STRIKE™ CODE : 30572	SIMULATION	NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY CODE : 30614	RÉFLEXION	PLATINUM SOLITAIRE CODE : 30624	

Jeux disponibles sur plus de 200 téléphones couleurs Java. Pour vérifier la compatibilité sur ton mobile, envoie **COMPAT** au **33123**
Remarque : ton mobile doit être configuré pour le Wap **NON SURTAXÉ !**

SPÉCIAL CLIENTS SFR

1	2	3	<p>RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAL JEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> + de 500 jeux disponibles ! Tous les univers de jeux : Cartes, Quiz, 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
<p>Sur le portail Vodafone Live! sélectionne la rubrique Jeux</p>	<p>Puis clique sur le jeu de ton choix</p>	<p>Clique sur Télécharger et laisse-toi guider</p>	

* Coût moyen : 3€ (appel depuis un téléphone fixe), 1.35€ à la connexion puis 0.34€ par minute.

Service Clients : 01.70.20.00.97 (prix d'une communication normale) ou www.gameloft.com rubrique Aide



© 2005 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft, le logo Gameloft et Medieval Combat, Age of Glory sont des marques déposées de Gameloft S.A. © 2005 Paramount Pictures et Dreamworks LLC. Tous droits réservés. © 2004 Gameloft. Basé sur Prince of Persia™ créé par Jordan Mechner. Tous droits réservés. L'âme du Guerrier, Might and Magic, Rayman, Rayman 2, Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. est une société du Groupe Ubisoft © 1989 Jordan Mechner. Prince of Persia et Prince of Persia les Sables du Temps sont des marques déposées de Jordan Mechner accordées sous licence à Gameloft S.A. © 2003 Van Harenne - Vaica / Dargaud Benelux (DARGAUD LONSARD S.A.). Asphalt, Urban GT est une marque déposée de Gameloft. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs titulaires respectifs. En apposant votre service de téléchargement, les informations le concernant seront stockées dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'information, aux fichiers et aux libertés, nous te rappelons que tu disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives te concernant, ceci sur simple demande en écrivant à Gameloft S.A., 35 rue Greneta, 75002 Paris, France ou sur le web http://www.gameloft.com/optout. Tes coordonnées peuvent être utilisées par Gameloft pour l'envoi de nos produits par SMS.

gameloft
www.gameloft.com

ommaire

176 DÉCEMBRE 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Devinez Qui ?
Heroes of Might & Magic V
Maelstrom
Psychonauts
Silverfall
Ski Racing 2006
Stubbs the Zombie

LES TESTS DU MOIS

80 jours
Call of Duty 2
Crime Life : Gang Wars
Dynasty Warriors 4
King Kong
Legion Arena
Mockba to Berlin
Need for Speed Most Wanted
Quake 4

Rollercoaster Tycoon 3 :

98 Distractions Sauvages
66 Sealife Park Empire
104 Starship Troopers
101 Sudoku Infini
88 The Matrix : Path of Neo
86 The Movies
96 UFO : Aftershock
92 Virtual Skipper 4
102

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE, FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES : Richard Karacian
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DE MAGAZINE : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin novembre
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@diipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
DIRECTEUR EN CHEF : Arnaud « Caféine » Chaudron
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faski » Detrain
CHEF DE RUBRIQUE TESTS : Erwan « Fumble » Lafleur
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler
RESPONSABLE DE LA RÉDACTION TECHNIQUE : Olivier Delacourt
RÉDACTEUR : Emmanuel « Tbf » Bezy
DIRECTEUR ARTISTIQUE GROUPE : Nicolas Cany
DIRECTEUR ARTISTIQUE DÉLÉGUÉ/CHEF DE STUDIO : Jean-Michel Sabatié

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Matthieu « Gruth » Guérin, E. Guillaume « C. Wiz » Louel,
Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck,
Gianni « Plume » Molinaro, Aymeric Lallée,
Fabrice « Lafouine » Bloch, Florence Magnier
(maquette), Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez

16



JEU DE LA COUV'
L'univers de Might & Magic mélangé à la sauce FPS, ça s'appelle Dark Messiah, et ça s'annonce vraiment très bien. Fumble, armé de ses dagues bien affûtées, fait le point sur ce futur petit bijou.

66



TESTS
Quake 4 enfin testé ! Vu l'intérêt du titre, on comprend pourquoi Activision a omis de nous l'envoyer pour le numéro précédent. Pour le reste, c'est une fin d'année sans grosses surprises. Enfin si, mais pas forcément dans le bon sens...

116



RÉSEAU
Si votre femme vous casse les oreilles avec ses problèmes de manucure, optez pour la solution MMO. Un large choix d'univers vous attend, évasion du monde réel garanti. Attention, risque élevé d'accoutumance.

132



MATOS
Le rendu des cartes 3D, ça vous parle ? Un peu mais tant que ça, n'est-ce pas ? Pas de panique, C_Wiz vous explique en détail comment ça marche. Prenez un peu d'aspirine au cas où.

ET AUSSI...

Budget 105
Courrier des lecteurs 14
Dossier
Intelligence Artificielle 106
Édito, News 26
Et Poke et Peek 144
Le jeu de la couv' : Dark Messiah 16
Matos - Comment cela marche : le rendu des cartes 3D ? 136

Matos - News
Matos - Test
PowerColor Radeon X800GT
Matos - Top Hard
Patches
Quoi de neuf
Reportage - Atari Go Play
Réseau Chronique - Battlefield 2
Réseau Dossier - MMO 2006

132 Réseau Net News
140 Réseau Net News - City of Villains
142 Réseau Try Again - Pro Evolution Soccer 5
114 Sommaire CD/DVD
52 Top Rédac' Utilitaires
116
120
121
6
64
110

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)

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 2 CD-Rom, un encart 4 pages FOSSIL broché entre les pages 18 et 19 de ce magazine. Ce numéro contient pour une partie des abonnés France métropolitaine, un encart abonnement jeté de 12 pages. 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 Joystick est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tél. +44 1224 462244 - www.futuremag.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

COUVERTURE
© Ubisoft / Arkane Studios
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

OJD
PRESSE
PAYANTE
2004

Future
MAGAZINE WITH PASSION

AGE of EMPIRES III



OBJECTIF FINAL

Façonner le visage du Nouveau Monde



OBJECTIF IMMÉDIAT

Y parvenir dans les dix prochaines minutes



Déployez vos armées. Commandez des armadas. Soyez le mentor de votre nation. Élaborez des stratégies redoutables et des tactiques de combat impitoyables pour que le Nouveau Monde soit à votre portée. Construisez votre nouvel empire. Vos adversaires vous laisseront-ils suffisamment de temps pour en profiter ?



www.ageofempires3.com



Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

DVD-ROM
CD-ROM

Sommaire #176

Pour cette période de fin d'année nous vous offrons de nombreuses démos afin de vous donner l'occasion de changer de peau le temps d'une mission ou d'une descente. Devenez skieur avec **Ski Racing 2006**, militaire avec **Call of Duty 2** ou encore fin stratège en essayant **Diplomacy**. Vous allez voir, la neige, la boue et les balles y'a rien de tel pour oublier le temps un peu frisquet.

DVD

SKI RACING 2006

Genre : Sport
 Développeur : Coldwood Interactive
 Éditeur/Distributeur : SG Diffusion
 Site Internet : www.skiracing2006.com
 Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
 Config recommandée : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Vous en avez marre de dépenser 5000 balles dans une semaine de ski pour vous rendre compte qu'il n'y a pas de neige en arrivant à la station ? Nous avons la solution : Ski Racing 2006. Ici, la neige est toujours bonne et le beau temps est sur commande. Seul inconvénient, vous risquez de faire rapidement le tour de cette démo. Elle propose de créer son skieur en lui attribuant un style bien à lui : vitesse, technique, bon en tout... Mais uniquement une descente est disponible en mode entraînement et le multijoueur se limite à l'écran partagé. Au moins, vous avez de quoi vous faire une idée de ce titre.



DVD

WORLD RACING 2

Genre : Course
 Développeur : Synetic
 Éditeur/Distributeur : TDK Mediactive
 Site Internet : www.playlogicgames.com/wr/
 Config minimum : Windows 98SE/Me/2000/XP, CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
 Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Avant sa conduite sur un style plus orienté simulation, World Racing 2 propose une démo offrant un seul circuit situé en Italie. Ici pas de time attack, vous devez concourir contre d'autres concurrents et franchir la ligne d'arrivée en tête, bien évidemment. Pour éviter de vous manger les murs, soyez attentif aux marquages disposés à chaque virage. La couleur varie du vert au rouge pour signaler si vous arrivez trop vite ou non. Pour le reste, c'est à vous de jouer.



DVD

DVD

SERIOUS SAM 2

Genre : FPS
 Développeur : Croteam
 Éditeur/Distributeur : Take 2 Interactive
 Site Internet : www.serioussam2.com/sam_home.html
 Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 2 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9
 Config recommandée : Windows XP, CPU 2,6 Ghz, 512 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9



En résumé

Le FPS le plus déjanté du moment propose une nouvelle démo beaucoup plus complète que la précédente. Le niveau Vert-Val fait son apparition aux côtés des Quartiers Chics de Siriusopolis. Outre l'extermination d'ennemis en solo, vous pouvez dorénavant vous lancer dans des parties multi jusqu'à 16 joueurs. Serious Sam 2 reste toujours fun et bourrin. À vous les armes délirantes en tout genre comme le perroquet qui joue les kamikazes avec sa bombe accroché à lui. Les amateurs apprécieront sûrement.

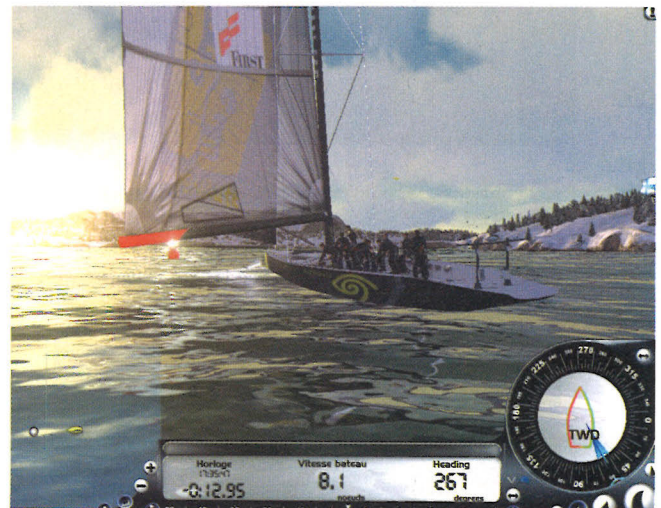


VIRTUAL SKIPPER 4

Genre : Sport
 Développeur : Nadéo
 Éditeur/Distributeur : Focus
 Site Internet : www.virtualskipper-lejeu.com
 Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 450 Mhz, 64 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9.0c
 Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 Ghz, 128 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Que l'on aime ou non la voile, il faut avouer que le travail accompli par les développeurs sur l'environnement est particulièrement bluffant. La mer, les nuages et les différents effets s'avèrent très bien réalisés. Cette démo propose un tutorial histoire pour apprendre les bases de la navigation. Autrement, vous pouvez participer à une course en solo et essayer l'option multi offrant divers modes de jeu. Même qu'avec un peu d'imagination, on peut se taper le trip de la pub Thon Petit Navire.





EARTH 2160

Genre : Stratégie
 Développeur : Reality Pump
 Éditeur/Distributeur : SG Diffusion
 Site Internet : www.earth2160.com/index.php
 Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9
 Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9

En résumé

Troisième opus de la série Earth, vous voilà plongé au cœur d'une guerre sans merci. Afin de goûter aux joies de cet univers futuriste, cette démo propose de tester la première mission de deux campagnes. Pas d'escarmouche ou de parties en réseau. Il faudra vous contenter de ces missions solos pour satisfaire votre curiosité. Niveau gameplay, les amateurs de la série, et de stratégie en règle générale, ne seront pas déçus même si aucun tutorial n'est présent.



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.

À vous les Cadeaux FÉERISTIQUES

A PARTIR DU VENDREDI 2 DÉCEMBRE

Mieux
consommer



Carrefour

396€73

CONSOLE MICROSOFT XBOX 360 ⁽¹⁾

Lecteur DVD, disque dur 20 Go,
manette sans fil.

**1 console
achetée ⁽¹⁾**

=

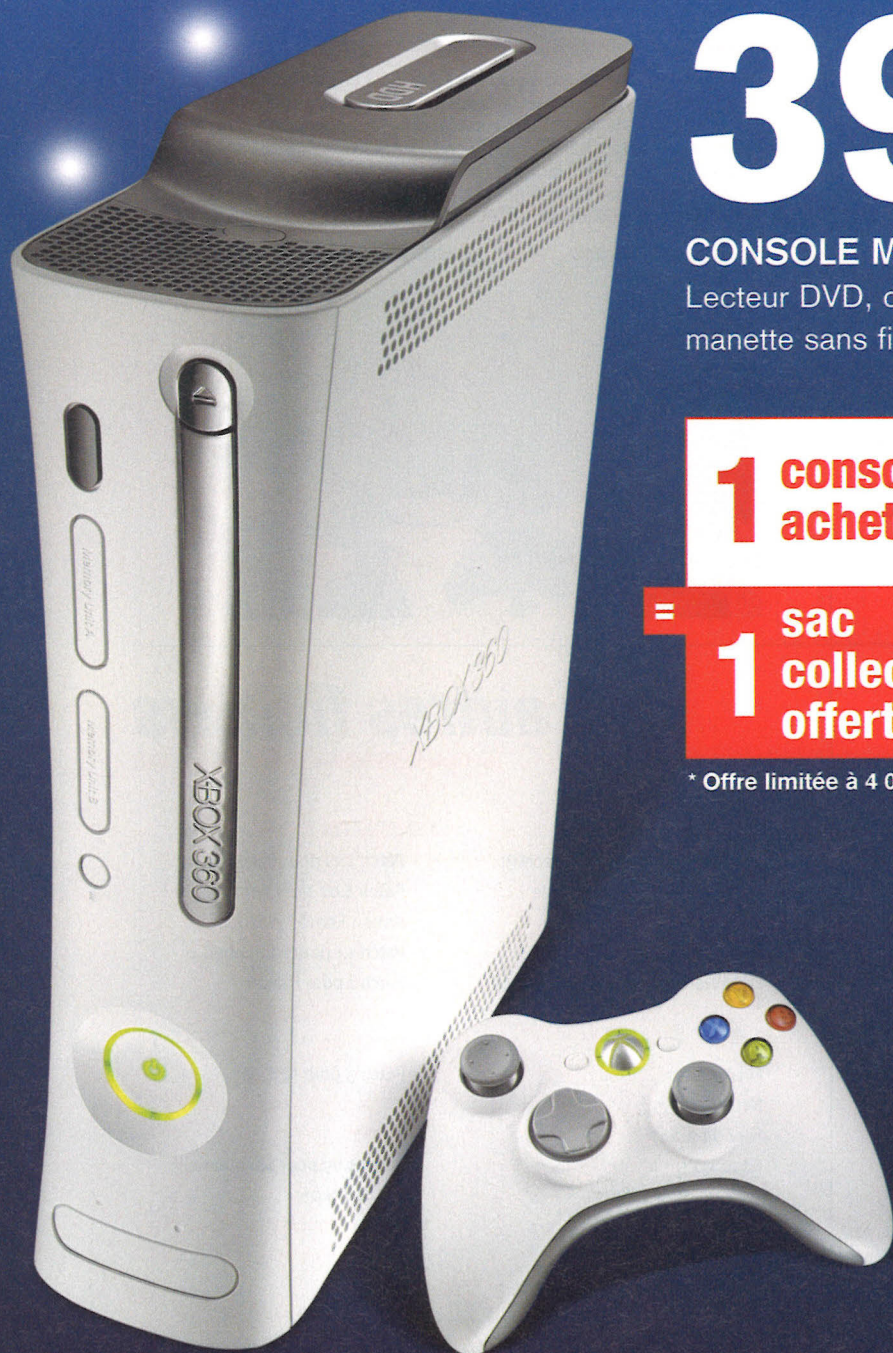
**1 sac
collector
offert ^{(2)*}**

* Offre limitée à 4 000 pièces.

AVEC
LA CARTE PASS,
FAITES VOS ACHATS AUJOURD'HUI,
PAYEZ DANS 3 MOIS



SAC COLLECTOR
XBOX 360 ⁽²⁾



L'offre de report de paiement à 3 mois est réservée aux clients porteurs d'une Carte PASS pour des achats (hors carburant) pouvant varier de 100 € à 3 000 € sous réserve d'acceptation par S2P. Les Cartes PASS sont des cartes d'avantages et de paiement délivrées sous réserve d'acceptation par S2P. La mensualité plancher du crédit est de 4% du crédit utilisé avec un minimum de 25 €. La mensualité intègre le remboursement du capital, des intérêts ainsi que l'assurance du compte si vous y avez souscrit. Cotisations annuelles Cartes PASS : comptant immédiat : 6,86 €/ différé : 10,67 €. PASS Visa : 25 €/ PASS Visa Premier : 50 €. Exemple pour un crédit de 750 € : 7 mensualités de 30 € + 29 mensualités de 25 € + une dernière de 6,63 €. Coût total du crédit : 191,63 €. Conditions tarifaires hors assurance facultative en vigueur au 10/02/2005. Offre réservée aux particuliers sur présentation de pièces justificatives. S2P - Société des Paiements PASS - Etablissement de crédit et de courtage en assurances - SA au capital de 92 216 604,40 € - 1 place Copernic - 91051 EVRY Cedex. RCS EVRY B 313 811 515.

Adresse, plan d'accès et services des magasins, tapez 3615 Carrefour (0,20 € la minute) ou 32 35 (0,15 € TTC la minute à partir d'un poste fixe).

DIPLOMACY

Genre : Stratégie
 Développeur : Paradox
 Éditeur/Distributeur : Mindscape
 Site Internet : www.diplomacy-pcgame.com
 Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 Mhz, 64 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9
 Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1, GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9



En résumé

Diplomacy est un jeu de stratégie un peu à part puisqu'il est particulièrement contemplatif. L'ensemble donne l'impression de jouer à un jeu de plateau sur lequel il faut déplacer vos pions pour conquérir et défendre différents pays d'Europe. La démo propose uniquement le tutorial qui est composé de sept leçons. Il faut avouer qu'il est impératif de passer par cet apprentissage pour connaître toutes les finesses de ce titre. Heureusement, le tout est en français. Ce qui évitera à certains joueurs d'être totalement paumés.

CALL OF DUTY 2

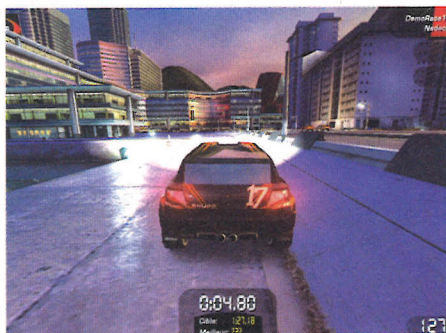
Genre : FPS
 Développeur : Infinity Ward
 Éditeur/Distributeur : Activision
 Site Internet : www.callofduty.com/cod2/
 Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
 Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Rempilez une nouvelle fois pour faire votre devoir de militaire en plein cœur de l'Égypte pour une mission dangereuse. Outre les ennemis à descendre, votre but est de détruire quatre pièces d'artillerie éparpillées sur la map. Évitez de foncer tête baissée, vous risqueriez de vous en mordre les doigts. Quoi qu'il en soit, les habitués du genre ne devraient pas avoir trop de mal à s'en sortir vivants. Cette démo ne propose rien d'autre que cette mission. Pour essayer le multijoueur, il faudra attendre.



TRACKMANIA SUNRISE EXTREME



Genre : Course
 Développeur : Nadéo
 Éditeur/Distributeur : Focus
 Site Internet : www.trackmania-lejeu.com
 Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 450 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9
 Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Si vous désirez avoir un avant-goût de la première extension disponible pour Trackmania Sunrise, vous n'avez qu'à installer cette démo. Elle propose l'éditeur de circuits avec deux courses et d'autres options sympathiques. Il est même possible d'essayer tout cela en multi après s'être entraîné tout seul dans son coin. Courses délirantes et sensation de vitesse garanties.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION DRIVERS :

Catalyst 5.10 Windows 2000/XP
 Catalyst 5.9 Windows 98/Me
 ForceWare 81.85 Windows 2000/XP
 ForceWare 77.72 Windows 9x/Me

INTERNET :

Firefox 1.0.7
 Netcaptor 7.5.4
 FileZilla 2.2.17
 ITab 1.0.5

UTILITAIRES :

Riva Tuner 2.0.5.7
 Rootkit Revealer

LA SECTION JEUX :

America's Army 2.50
 Forgotten Hope 0.70 pour BF 1942
 Defence Alliance 2 pour UT 2004
 Last Man Standing pour Doom 3

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.21 pour Blitzkrieg II
 Patch 1.02 pour Brothers in Arms : Earned in Blood
 Patch 1.1 pour Fahrenheit
 Patch 1 pour Fifa 06
 Patch 1.6.9.2 pour Joint Operations
 Patch 3 pour NHL 06
 Patch 4.01 à 4.02 pour Pacific Fighters
 Patch 1.05 pour Splinter Cell : Chaos Theory
 Patch 1.3 pour Rome : Total War
 Patch 2.064b pour Serious Sam II

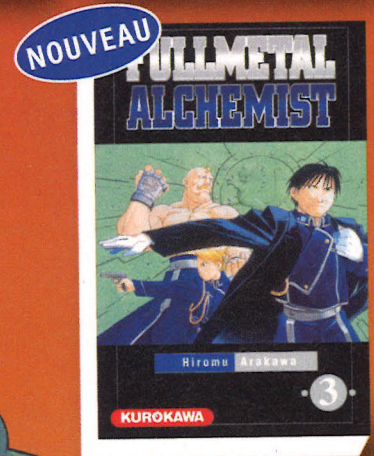
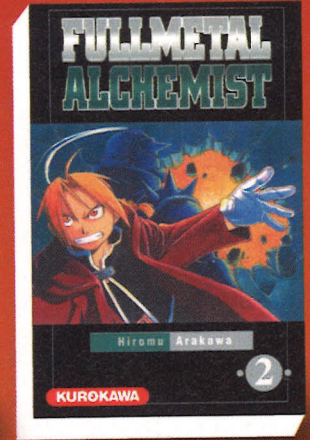
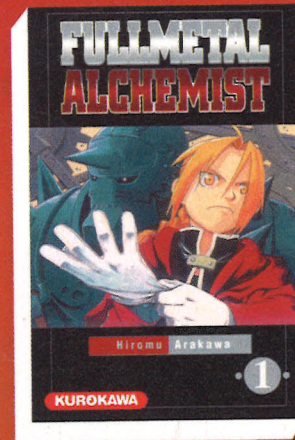
LA SECTION WALLPAPERS :

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

FULLMETAL ALCHEMIST

INÉDITS

L'ÉVÉNEMENT MANGA
DE L'ANNÉE!



6,50 euros / 192 pages

En voulant ressusciter leur mère, Edward et Alphonse Elric utilisent une technique interdite de l'alchimie : la transmutation humaine. Malheureusement, l'expérience tourne mal : Edward perd un bras et une jambe tandis qu'Alphonse se retrouve prisonnier d'une armure. Commence alors, pour les deux frères, la recherche de la pierre philosophale, unique chance de retrouver leur état initial...

KUROKAWA

KUROKAWA.FR

par Cyd

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 portable. 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.

FIFA 06

__ PATCH 1 __

S'éclater avec ses potes grâce à des matches de foot endiablés, c'est génial. Mais c'est tout de suite moins fun quand le jeu nous force à devenir spectateur. Et pour cause, FIFA 06 dispose de quelques problèmes gênants : compatibilité avec des claviers USB et manette Saitek P2500 qui n'est pas reconnue. Heureusement, cette mise à jour corrige ces problèmes et également la configuration de sauvegarde des commandes. Décidément, ce nouvel opus n'était pas au point niveau contrôles.



F.E.A.R.

__ PATCH 1.01 __

L'excellent F.E.A.R. n'est pas dépourvu de bugs, et il est nécessaire d'installer ce patch qui offre un bon nombre d'améliorations. Le bug qui faisait tomber votre personnage en dessous de la map après avoir appuyé sur la touche Echap pendant qu'il montait à l'échelle a été corrigé. De même pour le son de l'eau qui s'enclenchait à un endroit où il n'y avait pas d'eau. Le multijoueur bénéficie lui aussi de nombreuses corrections et modifications. Cerise sur le gâteau, le jeu est un poil plus optimisé.

Rome Total War

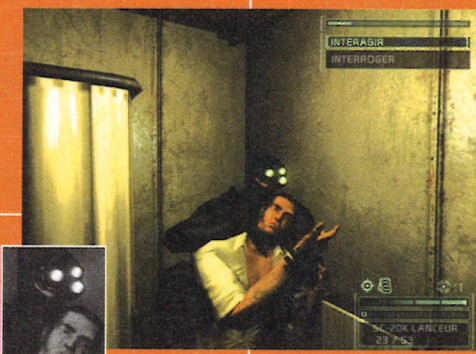
__ PATCH 1.3 __

Attention, patch majeur ! Outre la correction de bugs et l'amélioration de maps, l'équilibre de certaines unités a été revu. Vous serez donc amené à changer votre manière de jouer dans certains cas. Mais cette mise à jour est aussi destinée à améliorer la compatibilité du mode multijoueur avec l'add-on Barbarian Invasion. Voici un update indispensable pour tous les possesseurs de ce titre et de son extension.

Splinter Cell Chaos Theory

__ PATCH 1.05 __

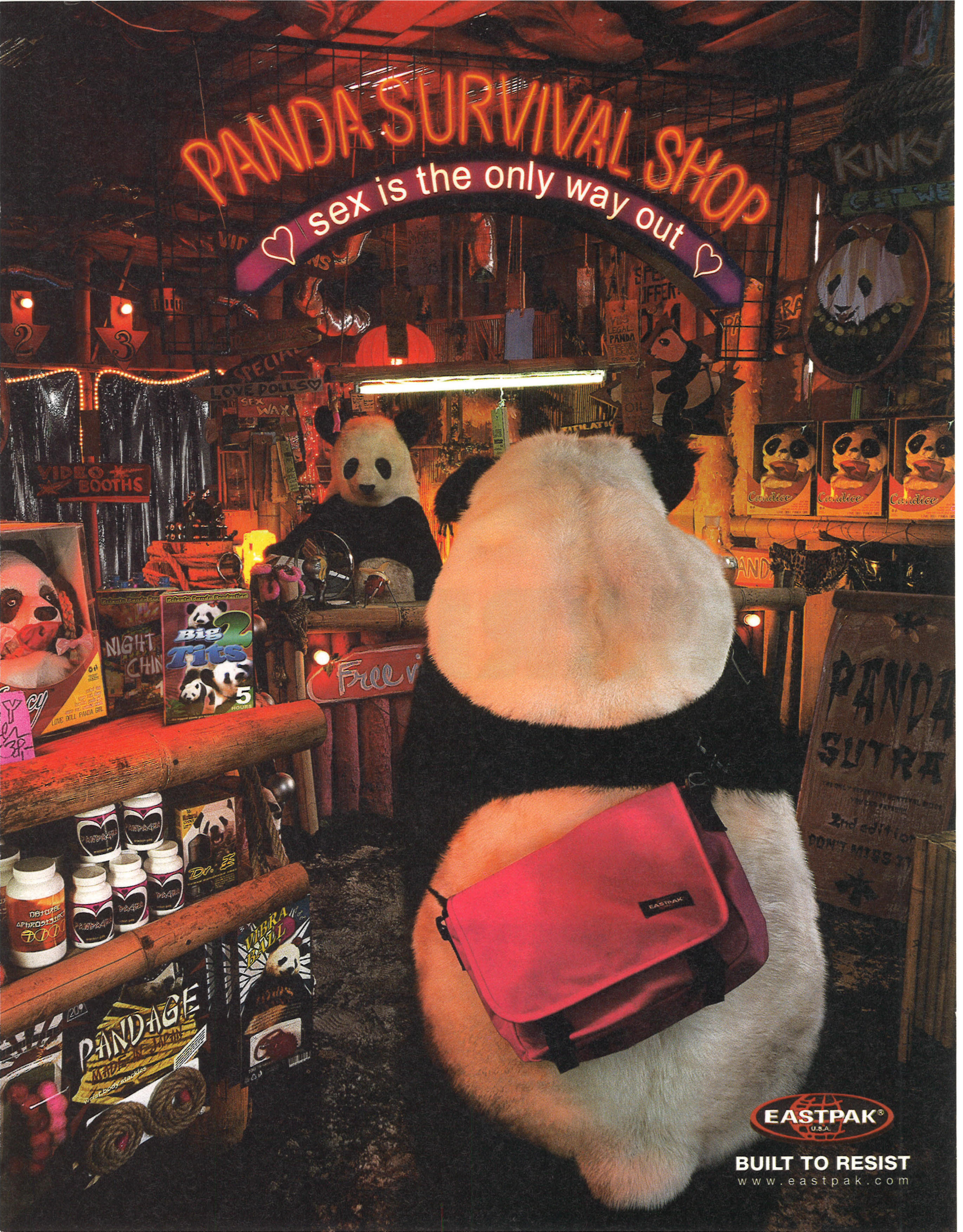
Cette mise à jour est une bonne initiative de la part des développeurs. Ces derniers apportent du contenu pour ce troisième opus de Splinter Cell par le biais de ce patch. Deux nouvelles maps (UN headquarters et Nuclear Plant) font leur apparition. Elles sont accessibles via le mode Mission pour de nouvelles sensations en Coop. Ne vous attendez donc pas à les jouer dans le mode Story. Dernière chose, ces deux maps ne supportent pas l'option « Use native language » présente dans le menu Son. Pour la correction de bugs il faudra attendre encore un peu.



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

PANDA SURVIVAL SHOP

sex is the only way out



BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

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

Sont bons les champis, vieux

Tiens, aujourd'hui il faut que j'aille chez le coiffeur... Je vais m'ennuyer, zut alors ! Mais si j'allais acheter mon Joystick ? Mon abonnement s'est fini le mois dernier. Ça poutre : un super-article sur WoW. Mais... MAIS ... RHAAAAAAA ! Une pub géante ! Encore un coup des communistes. AAAAAAAH ELLE M'ATTAQUE ! CRÉVURE DE PUB, LÂCHE MOOOOI !

Odio

Les gars, soyez gentils : arrêtez de fumer des trucs. Ou évitez de nous envoyer des mails juste après. Bon, alors, la fameuse pub pour Cake IV du mois dernier a fait couler beaucoup d'encre, c'est le moins qu'on puisse dire. On voulait juste en profiter pour remettre 2-3 trucs au clair. Je dis « on » parce que là je parle au nom de toute la rédac. C'est une responsabilité, hein, ne vous marrez pas. La pub, c'est un mal nécessaire, comme on dit quand on veut rester politiquement correct. C'est grâce à elle qu'on peut se permettre de vendre le mag à un autre prix que 25 euros. Alors, évidemment, parfois les annonceurs ont des idées rigolotes pour vendre leurs produits, la couv qui se déplie du mois dernier n'étant pas la pire, croyez-moi (on vous racontera un jour). Donc, voilà, désolé si certains ont trouvé ça moche, mais l'important c'est quand même tout ce qu'il y a dans le mag', non ?

En urac

Je voulais vous dire que dans le dernier mag, aux pages 31 et 32, on retrouve deux fois l'article sur les dix kits Xbox 2.

Dups, c'est exact. Double faute. Probablement un copier-coller qui a raté en maquette et un chef de rubrique (moi, en l'occurrence) qui n'avait pas les yeux très ouverts au moment de la relecture. Mais bon, ce n'est pas trop grave : la news qui a disparu, c'est Yavin qui l'avait écrite, donc on s'en fout.

Ave Joystick, ma prière s'adresse à saint C_Wiz, patron des bidouilleurs et gardien des entrailles informatiques. Je voudrais changer de PC cette année (Noël oblige) et j'aimerais savoir s'il vaut mieux acheter une config toute faite ou la composer moi-même comme cela est proposé par certains revendeurs sur le Net.

Comme dit l'adage, c'est toujours mieux quand c'est fait soi-même. Si vous avez les compétences, foncez. D'ailleurs, C_Wiz me glisse à l'oreille qu'il prépare un hors-série pour tout bientôt, avec plein de trucs hardware-machin pour faire péter le budget de Noël justement. Sacré C_Wiz, il ne perd pas une occasion de faire sa pub.

Cher monsieur Joystick... Je dis monsieur, car cet outil de symbolique phallique ne peut qu'évoquer l'onanisme qui affecte particulièrement le pré-pubère de type male. Moi-même, adolescent attardé, tout mon entourage m'affirme que je passe beaucoup trop de temps avec cet outil (le joystick) au lieu de chercher à m'élever dans la hiérarchie sociale. Mais je m'égare...

Si peu.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : amaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleurie@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

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

Une bonne fois pour toutes

Cher monsieur, je suis un lecteur assidu de votre magazine et je recherche un stage pour...
Plein de gens

Hoplà, je vous arrête tout de suite ! On a beau vous le rappeler régulièrement, le message semble avoir du mal à passer, donc j'en profite pour vous re-glisser l'info : Joystick ne prend pas de stagiaire. Aucun, jamais, never. Sans aucune exception. Comme on l'a déjà répété à maintes reprises, c'est surtout pour vous rendre service en fait : les conditions de travail de la rédac n'ayant pas grand-chose à voir avec le monde profess... Euh... Ah mais c'est peut-être ça qui vous attire en fait ? O.K., O.K., on va tenter une autre approche. Alors : tous les stagiaires qui souhaitent effectuer un passage chez nous doivent : 1°) venir au bureau vêtus d'un costume neuf tous les jours, 2°) parler couramment anglais, italien et finnois, 3°) être disponibles de 8 h à 20 h, du lundi au samedi (on vous laisse la pause-déjeuner entre 13 h et 13 h 15) et 4°) accepter de réaliser les tests de tous les titres qu'on refille habituellement à Faskil quand on ne sait pas quoi en faire. Voilà, si avec ça, je reçois encore des demandes, je me fais un t-shirt et je sors le hurler dans le métro.

Retour vers le futur

Bonjour à toute l'équipe de Joystick. Je voulais juste vous dire que dans le numéro 173, vous avez marqué pour le jeu Conflict Global Storm que sa date de sortie prévue est le 30 septembre 3005. Mais moi, je ne pourrai pas attendre jusqu'à 3005 pour me l'acheter ! Alors, je pense que vous avez fait une erreur en écrivant 3005.

Kapekova

Ah ah, mais ça alors ! Vous avez parfaitement raison. Conflict Global Storm n'était effectivement pas prévu pour cette date fantaisiste. C'est ce qu'on appelle une coquille. Non, le 30 septembre 3005, tout le monde sait bien qu'il s'agit de la date de sortie de Söldner.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :

SERVICE ABOONNEMENT
18-24 quai de la Mame
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@telpinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr

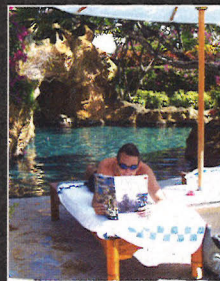
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (co

Around Ze Weurld

Alors qu'on affronte avec peine la froideur d'un mois de décembre sans pitié, ça ne vous empêche pas de continuer à nous inonder de photos de vacances, avachis que vous êtes dans des endroits tropicaux qui me font saliver. Et comme le mois dernier, nous avons été privés de votre cliché pour cause d'interview envahissante mais utile, je vous en glisse une triple dose cette fois-ci. Parce que je sais que ça vous fait plaisir. Puis aussi, parce qu'avec autant de clichés, ça me permet de bouffer de la place et de devoir écrire moins de conneries. Et je vous avouerai qu'en fin de bouclage, quand les genoux touchent le sol, une astuce aussi fourbe est la bienvenue. Et puis le bronzage vous va si bien...



NOKIA 6600

ENVIE DE VOUS FAIRE UNE TOILE ?



Chez The Phone House,
le meilleur du cinéma mobile :

1 NOKIA 6600

+

1 CARTE MMC 512 Mo à 1€⁽¹⁾

=

Le long métrage de
SPIDERMAN 2⁽²⁾

**(1) Jusqu'au 7 janvier 2006,
The Phone House et Nokia sortent le grand jeu.**

Pour tout achat d'un téléphone Nokia 6600, avec abonnement ou offre de renouvellement, et d'une carte MMC mobile de 512 Mo ou plus (au prix d'origine de 59 €), The Phone House vous rembourse 58 €, soit la carte MMC à 1 € (voir conditions de l'offre en magasin).

Faites une place au cinéma dans votre mobile !



NOKIA 6600

Retrouvez des centaines d'applications, de liens et de services sur le site WAP Nokia.com et le site Web www.nokia.fr

The Phone House

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

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

M

ight and Magic. Je me souviens... Le temps insouciant de ma jeunesse. Au lieu de faire mes devoirs, j'explorais le monde de M&M II (ou était-ce le III ?) Les déplacements se déroulaient en case par case à cette époque, façon Dungeon Master, mais avec des extérieurs. Sur la mini-carte, on pouvait passer sur les montagnes si un PNJ spécial se trouvait dans notre équipe. C'était plutôt une bonne idée. On rencontrait des tas de monstres et les batailles ressemblaient à celles de Bard's Tale : à chaque tour, il fallait choisir les attaques de chacun de ses persos et décimer des groupes de monstres avec. Ça donnait des trucs comme :

« Meteor strike hits 786 Orcs Gods for 2546 damage. Orc God is Dead. Orc God is Dead. Orc God is Dead. Orc God is Fleeing. Orc God... » Et ainsi de suite pour les 781 autres Orcs Gods, un par un, avant de passer aux victimes suivantes. Mon dieu ce que c'était long... Enfin, pas toujours. Je me souviens d'un coin avec trois « cuisinards » (jamais compris ce que c'était) super balèzes. Il suffisait de créer un perso niveau 1, l'embarquer avec son équipe de gros bills et de se les fritter. Le nouveau prenait 279 niveaux d'un coup. C'était vraiment n'importe quoi. Might&Magic a toujours été du grand n'importe quoi... Seule la série tactique Heroes a tenté de maintenir un semblant de cohérence, mais cela passait plus par le style kitch, désormais connu seulement par un univers mémorable.

Jusqu'à présent, le peu de Lyonnais que je connaissais ne m'inspirait pas une grande confiance en l'avenir de l'humanité de façon générale. Et puis, récemment, j'ai eu l'occasion de visiter les gars d'Arkane, les créateurs d'Arx Fatalis, pour causer de leur nouveau jeu. Bien forcé de changer mon opinion : il y a du talent dans cette ville et on va bientôt en profiter !

Format C:/ Might&Magic

eh bien tout cela, c'est fini. Ubisoft reprend l'affaire en main pour façonner quelque chose qu'on ne puisse pas montrer du doigt en ricanant. Un nouveau Might&Magic qui force le respect ! Heroes V, riche et coloré, ne devrait pas trop déstabiliser les habitués du genre. En revanche, les gerbes de sang et les ruines de Dark Messiah vont réveiller le côté obscur de la licence. L'esprit reste pourtant le même : des affrontements de factions qui désirent toutes le pouvoir. Bien entendu, comme DM est un FPS, on ne peut pas y coller une multitude de monstres et de clans. Néanmoins, Arkane a vraiment tenté le maximum en imaginant près de dix univers graphiques pour douze grands niveaux (eux-mêmes divisés en trois ou



GENRE : FIRST PERSON SLICER
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : ARKANE STUDIOS/FRANCE
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 2006

PAR Fumble

AH OF MIGHT AND MAGIC DARK MESSIAH OF MIGHT AN



DARK
MESSIAH
OF MIGHT & MAGIC



La première lame explose
le bouclier et découpe le goblin.
Il n'y a pas de deuxième lame.



Les sorts sont divisés en quatre catégories, pour autant d'éléments naturels : terre, eau, air et feu. Petite démonstration de l'éclair.

quatre sous-niveaux). Dix designs différents, c'est dix fois plus que pour F.E.A.R. par exemple... Le jeu sera centré sur la ville de Karthal, qui justement a des petits problèmes de morts-vivants en ce moment. Vous savez ce que c'est : on laisse traîner un ou deux cerveaux négligemment, le temps d'aller lire Joystick aux toilettes et paf, on se retrouve envahi par ces saletés. Et qui va nettoyer cette engeance surnaturelle ? Vous !

Mais non ? Messie !

Votre nom est Sareth et vous n'êtes qu'un misérable apprenti qui n'a jamais quitté les jupons de son maître magicien. Cela fait des années qu'on vous entraîne aux arts subtils de la décapitation au sabre ou de l'immolation à la boule de feu. Autant vous dire que vous êtes gracieux et raffiné. J'exagère, il vous arrive aussi d'être humble et discret, mais en général cela ne dure que le temps de sectionner la moelle épinière d'un type avec la pointe de votre dague. Bref, vous ne commencez pas le jeu avec un bout de bois pour tuer des rats. Vous êtes déjà prêt à affronter les dangers qui vous séparent de Karthal lorsque votre maître vous y envoie avec un puissant artefact à remettre à un mago du cru. Et vous vous améliorerez

encore pour mener à bien votre mission plus tordue que prévue. En effet, l'aventure de Dark Messiah vous apprendra quelques tours supplémentaires dans les domaines du combat au corps à corps, de la magie ou de la furtivité. Chaque niveau comportera un objectif principal et quelques autres secondaires. Les réussir fera avancer l'histoire et vous apportera des récompenses en points d'expérience. Expérience que vous dépenserez pour améliorer vos compétences. À vous de choisir entre une spécialisation dans un style ou un mélange de deux ou trois. Personnellement, je penche pour un sorcier/voleur, mais les techniques du guerrier semblent toutes aussi séduisantes. Avec cela, le potentiel de « jouabilité » de Dark Messiah s'annonce déjà bien costaud !

Mille et une façons de mourir

Croyez-moi, vous n'avez pas fini d'explorer tous les moyens possibles de tuer un ennemi. Si vous êtes un bourrin, vous aimez foncer en mêlée avec épée et bouclier. Exploitez le bouton de la souris pour donner des coups rapides, utiles pour s'acharner sur la défense adverse ou repousser plusieurs monstres. Puis préparez un coup puissant, plus lent, mais imparable. Détruisez les boucliers, désarmez vos cibles. D'un coup de pied, vous pouvez tenter de faire basculer quelqu'un dans le vide, l'empaler sur une grille hérissée de pointes ou lui balancer un tonneau dans les pattes, histoire de le foutre par terre. Les dagues, elles, sont plus rapides, mais ne parent pas aussi bien qu'une arme normale. Rien ne vous empêche d'esquiver sur le côté, mais n'espérez pas reculer à grande vitesse hors de portée des représailles ! Pour une meilleure défense, vous opterez pour le bâton, avec son excellent « cône de parade » et ses amples mouvements qui tiendront des groupes de monstres à distance. Ajou-





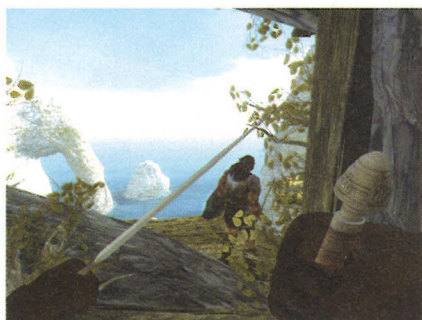
Un bon assassin saura trouver les meilleurs endroits de snipe.

tons à cela la magie : missiles de feu téléguidés, boule de feu, mines magiques, sort de glace pour givrer un adversaire... Notez d'ailleurs que la victime dégèle rapidement, mais ne se souvient de rien ! Un bon sort pour les assassins qui souhaitent éviter les ennuis. Ce sort sert aussi à rendre le sol glissant : je vous laisse deviner ses utilisations possibles en concordance avec un moteur physique performant et des falaises très hautes. Ou des exécutions au sol... Je continue : sort de rétrécissement de cible à la Duke Nukem, sort de charme pour qu'un ennemi se batte à vos côtés, sort d'empoisonnement, invocation d'araignée, champ de protection qui renvoie les attaques magiques, « Stoneskin » pour se muer en pierre, télékinésie...

Attention, dernière-toi !

ah, intéressant cela, la télékinésie, quand on sait à quel point le décor est interactif. C'est le genre de sort qui devient de plus en plus puissant pour peu que vous vous spécialisiez en mana, l'énergie des magiciens. Que pensez-vous de déclencher des mécanismes à distance, de projeter des objets sur les ennemis... Ou les ennemis eux-mêmes ? Mais là où le gravity gun d'Half-Life 2 volait à lui seul la vedette, la télékinésie de Dark Messiah n'est qu'un moyen parmi d'autres de jouer avec votre environnement. Après tout, il suffit de donner un bon

Soulrinker a faim ! Soulrinker veut du goblin !

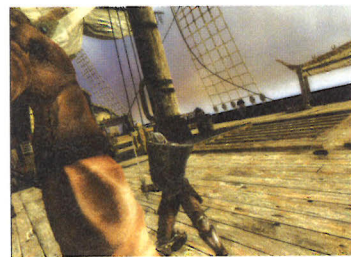


gros coup de pied des familles dans une poutre de soutien pour que celle-ci se brise, laissant s'effondrer une plate-forme pleine de caisses et de trucs vachement lourds sur la tête d'un Orc menaçant. Le feu aussi semble un outil intéressant. Brisez une bouteille d'huile en la jetant au sol ou sur une cible vivante, puis enflammez-la avec un sort. Frouch ! En revanche, il ne m'a pas semblé que les flammes se propageaient trop. En tout cas, ces détails de gameplay renforcent considérablement l'immersion dans le jeu et excitent l'imagination. Même un cadavre frais peut-être utilisé pour attirer des monstres carnivores dans un coin et éviter le combat ! À ce propos, les plus pacifistes examineront leur entourage pour déceler les passages secondaires. Comme dans Thief, des flèches à corde peuvent être plantées dans le bois pour atteindre des lieux sinon inaccessibles. On peut même en tirer plusieurs et sauter de l'une à l'autre afin de traverser de grandes étendues. C'est pas une bonne idée ça ?





Préparez-vous au duel de magie contre les nécromants.



Au corps à corps, la vue bouge dans tous les sens avec les coups portés, on se croirait dans une série de Bochco.

Multiplication des Messies Online

Rien de bien neuf du côté multijoueur de Dark Messiah of Might and Magic. Le principe devrait être proche d'un Battlefield, avec un mode de « capture & hold ». C'est-à-dire qu'il faudra prendre possession de divers points sur une carte et les conserver dans son camp pour que l'ennemi finisse par perdre. 32 joueurs s'affronteront sur un serveur, mais il est désormais certain que ceux-ci ne seront pas hébergés par le portail Ubisoft.

FPS dont vous êtes le héros

J e rappelle que Dark Messiah étant un FPS, tout ceci s'effectue avec vos propres « skillz » au clavier et à la souris. Vous frappez à l'endroit que vous visez, votre parade réussit si vous possédez le timing nécessaire, etc. Mais le côté jeu de rôle existe bel et bien. D'abord via les compétences : certaines actions ne seront disponibles que si vous avez dépensé suffisamment de points pour l'obtenir. Je pense à la contre-attaque, au rechargement rapide de l'arc ou au snipe, par exemple. De même, quelques sorts posséderont plusieurs niveaux de puissance et votre talent de furtivité dépendra de votre fiche de perso. Vous choisirez donc votre voie, comme vous déciderez de la fin du jeu en fonction de la faction aidée. Pas de dialogues QCM ni de statistiques par contre, le dernier élément de RPG est l'inventaire. Dark Messiah met à votre disposition une dizaine d'armes de chaque type : épée, dagues et arc. Chacune est étudiée pour offrir un type d'avantage contre quelques inconvénients. À vous de savoir laquelle utiliser selon les situations et votre style de jeu. Les armes magiques qui brûlent toutes seules ou qui brillent lorsque des zombies approchent seront bien évidemment de la partie. De même que les armures ou les anneaux, que l'on verra apparaître sur les doigts du modèle 3D de son perso ! Reste à découvrir le système de commerce (ou d'échange) prévu par les développeurs, mais pas encore défini. On est certes loin de la complexité d'un Arx Fatalis, mais pas question pour Arkane d'oublier le petit



truc qui fait la différence. Non, il ne s'agit pas de cuire ses tartes aux pommes, mais presque. Au cours du jeu, vous aurez le plaisir de découvrir des barres de métal et des forges. En ayant trouvé le bouquin adéquat, vous saurez fabriquer de bien belles armes (plus puissantes que des lames de base, mais non magiques). Sympa non ? Vous pensez bien que rien ne vous oblige à taper sur l'enclume, mais au moins, cela existe.

Déséquilibres fatals

C'est vraiment cette richesse de gameplay qu'Arkane a essayé de me montrer, avec succès : des challenges proposant plusieurs solutions, guerrières ou subtiles et que l'on mettra en œuvre par les armes ou par une étude intelligente du décor, des Boss que l'on peut vaincre par la ruse ou en bourrinant. Intuition et planification se mêlent dans toutes les démonstrations que j'ai pu voir ! Un tel choix dans la résolution des problèmes pourrait-il baisser la difficulté de Dark Messiah ou sa durée de vie ? Il reste encore quelques mois de développement à Arkane pour éviter cette erreur. Il est évident que l'I.A. devra être suffisante pour s'opposer à chaque style de jeu, notamment la partie furtivité. On n'a pas envie de revoir les idiots de Thief 3 dans Dark Messiah ! Zones d'ombre, bruits de pas, champs de vision... Tout semble incorporé pour que l'assassin s'amuse correctement. Un gros pourcentage des monstres pourra être simplement évité





action

Perfect Dark Zero

course

Project Gotham Racing 3

combat

Dead Or Alive 4

aventure

Kameo Elements of Power

Jump in.*

Entrez dans la nouvelle ère des jeux



* Lance-toi.

© 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, les logos Xbox et Xbox Live sont, soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Dead or Alive est une marque déposée de Tecmo, LTD. Dead or Alive 4 © 2005 Tecmo, LTD. Tecmo est une marque déposée de Tecmo, LTD. Team Ninja et les logos Team Ninja sont des marques de Tecmo, LTD.

SAMSUNG

msn.
Search



Microsoft
game studios

XBOX
LIVE



XBOX 360



Arkane parle d'Arkane

A l'image de Quantic Dream, Arkane Studios a marqué les esprits alors qu'il n'a produit qu'un seul titre jusqu'à présent : Arx Fatalis. Ce RPG/FPS n'était pas dénué de défauts, mais possédait un charme naturel mémorable. La communauté se souvient aussi du soutien d'Arkane après la sortie du jeu : pour chaque petite plainte sur leur forum, un patch sortait presque aussitôt. De quoi être rassuré pour Dark Messiah. Nouvelle petite interview de Raphael Colantonio, directeur créatif & CEO d'Arkane Studios, afin d'apaiser notre curiosité naturelle.

Joystick : Arkane, c'est Arx Fatalis, mais cela date un peu maintenant. Comment est-ce que la société a évolué depuis tout ce temps ?

Raphael Colantonio : Arx était un projet très « sincère », porté par la passion et l'envie de faire plaisir aux gamers. C'était aussi une façon de nous présenter et d'afficher nos ambitions. Les choses n'ont pas tellement changé dans le fond : nous cultivons toujours les mêmes valeurs, mais nous sommes plus structurés et surtout nous sommes plus nombreux. Nous étions 9 à l'époque de Arx Fatalis, nous sommes maintenant 35.

Pourquoi avoir choisi Source ?

R.C. : C'est une histoire de circonstance, ou plutôt de fans. Nous avons rencontré des développeurs de Valve par hasard lors d'un Salon, et c'est là qu'ils nous ont dit à quel point ils avaient adoré Arx et qu'ils attendaient le nouveau jeu d'Arkane avec impatience. Évidemment, nous avons reçu ces mots avec un grand honneur. Un an plus tard, alors que nous étions sur le point de commencer une nouvelle technologie pour notre prochain jeu, je vois leur démo à l'E3 et je me dis qu'avec un peu de culot et de chance, ils nous donneront peut-être accès à leur moteur. Bingo ! Valve était ravi que nous les approchions et nous a permis d'accéder à Source en avant-première.

Vous pensez que le support de Valve pourrait aider Arkane à lutter contre la méfiance internationale latente envers les jeux français ?

R.C. : Peut-être. Je pense surtout que la méfiance envers les jeux français disparaîtra si les boîtes françaises sortent beaucoup de bons jeux... Ce qui n'a pas forcément été toujours le cas.

Travailler sur une licence dont vous ne contrôlez pas entièrement l'univers, ce n'est pas un peu frustrant ?

R.C. : Non, ça se passe plutôt bien en fait. Arkane s'est concentré principalement sur les éléments de scénario/narration qui concernaient Dark Messiah, alors qu'Ubisoft a une action plus globale sur la marque et l'univers Might and Magic. Ils nous ont aussi aidés à travailler les personnages, leurs motivations et leurs dialogues, donc c'est une bonne collaboration.

si le joueur désire procéder ainsi. Quant aux affrontements directs, l'I.A. semble déjà bien s'y comporter : les orcs se protègent et tentent de récupérer une arme si vous les avez désarmés, les goblins n'attaquent qu'en groupe, les zombies ne fuient jamais et le nécromant utilise sa magie à distance et réanime vos victimes pour en faire des alliés morts-vivants. Et les pièges sont à tout le monde ! Si vous avez l'idée de les utiliser contre un monstre, il est possible que ce dernier puisse y penser aussi. Non, vraiment, on ne devrait pas s'ennuyer avec tous nos nouveaux amis.

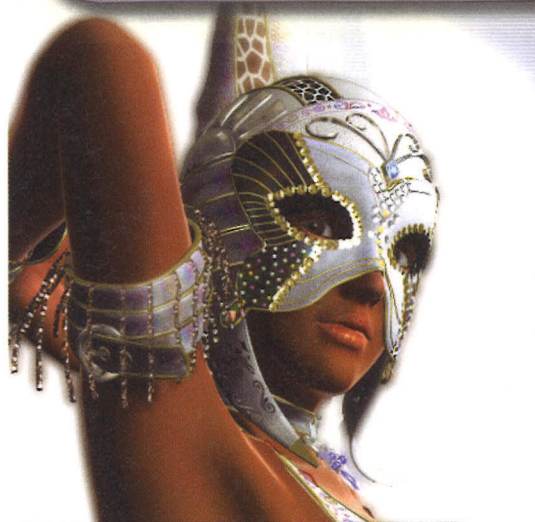
Cela coule de Source

terminions par un peu technique, même si tout le monde ici connaît déjà un peu Source, le moteur graphique de Valve.

En extérieur comme dans la plus profonde des caves, les environnements dessinés par Arkane sont magnifiques et les modèles 3D tout autant. Le normal mapping continue de me faire baver, surtout quand on l'applique à certains personnages du jeu. Xana, la succube par exemple. Oui, vous savez, ce démon femelle que votre maître vous a implanté dans le corps pour vous aider lors de votre quête... Ah je ne vous avais pas dit ? Cela fait un choc, hein ? Désolé. Vous préférez que je vous parle de Leana, une autre apprentie comme vous, que vous croiserez plus d'une fois lors de votre mission ? Amie ou concurrente ? Un peu des deux sûrement. Pour leur donner vie, Source nous propose les animations de corps et de visage habituelles. En voyant Leana bouger, on pense tout de suite à Alyx de Half-Life 2 ! Il y aurait largement plus à dire sur le fameux HDR, le système qui gère l'apport de lumière dans l'environnement 3D Source. « Pour l'instant, Valve ne s'en sert que pour créer des effets d'éblouissement », m'explique Laurent Fischer, le Lead Technical Artist, « mais il faut réfléchir à comment l'utiliser au niveau du gameplay. Les possibilités sont intéressantes, peut-être bien en multi si un joueur est planqué dans le noir et que l'autre ne le voit pas tout de suite parce qu'il est ébloui... ». Je vois bien que mon interlocuteur est en train d'avoir des idées tandis qu'il me parle et j'ai presque envie de m'éclipser pour les laisser bosser. Le HDR vient à peine de débarquer chez Arkane... « On est en bouclage permanent depuis un an », plai-

DEAD OR ALIVE 4

Beauté fatale.



www.deadoralivegame.com

XBOX
LIVE

TECMO 100% GAMES

Team NINJA

16+
www.pegi.info

Dead or Alive est une marque déposée de Tecmo, LTD. Dead or Alive® 4 © 2005 Tecmo, LTD. Tecmo est une marque déposée de Tecmo, LTD. Team Ninja et les logos Team Ninja sont des marques de Tecmo, LTD. © 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Xbox 360, les logos Xbox et Xbox Live sont, soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

XBOX 360



sante le Managing Director, Romuald Capron. Je veux bien le croire. Moi qui avais peur que pas grand-chose n'ait bougé depuis les vidéos de la Convention de Leipzig, j'ai vu un jeu déjà extrêmement travaillé. Et il leur reste quelques mois de développement pour finir de nous convaincre. Moi, je vais affûter mes dagues, en attendant. ▣

Might&magic III,
j'y ai joué !



Les héros de Might&Magic

Erwan Lebreton, Producteur Associé chez Ubisoft, ne peut être qu'un type bien, vu qu'il s'appelle Erwan comme moi. Mais ce n'est pas une excuse suffisante pour l'interviewer aux yeux de Caféine, alors je lui ai posé quelques questions sur la licence Might&Magic qu'il chapeaute. Stéphane Decroix, producteur exécutif, nous répond aussi.



M&M VI. C'était pas si mal à l'époque, mais je n'ai jamais pu le finir à cause d'un bug.

Joystick : D'où vient cette subite passion d'Ubisoft pour l'héroïque fantaisie ? C'est l'effet Tolkien ?

Stéphane Decroix : On peut dire qu'Ubisoft distribue des jeux d'héroïque fantaisie depuis un certain temps, que POP et BGE ont une touche fantasy indéniable... La licence M&M était une excellente opportunité et il y a de nombreux fans de fantasy au sein des équipes d'Ubisoft. Et bien sûr, il y a l'effet Tolkien/Peter Jackson. Mais surtout, Ubisoft aime innover : si nous nous sommes finalement lancés dans ce genre c'est parce que nous pensions pouvoir y apporter quelque chose.

Dans quel état avez-vous trouvé M&M ?

S.D. : Might&Magic a toujours été un nom connu. Le problème était que l'univers s'était beaucoup étiolé au fil des différents jeux. Il y avait perdu une partie de sa cohérence et de sa crédibilité. Mais à nos yeux, Might&Magic était une « Belle au bois dormant » : nous l'avons réveillée !

Qu'est ce que vous avez choisi de garder de cette licence ?

Erwan Lebreton : La série Might&Magic dans son ensemble possédait trois qualités essentielles :

- Un univers de fantasy riche, mais facile d'accès, car structuré par les « factions » qui ont fait la gloire des différents Heroes (les preux chevaliers de Haven, les démons sanguinaires d'Inferno, les âmes perdues de Necropolis, etc.).
- Un souffle épique : une dimension apocalyptique, des monstres gigantesques, des artefacts légendaires, des quêtes liées au salut ou à la destruction de l'univers, etc.
- Une ambivalence morale qui tranche avec le manichéisme généralement associé à la Fantasy. Les joueurs étaient souvent confrontés à des personnages troubles, aux motivations ambiguës.

Qu'est-ce que vous avez définitivement écarté ?

E.L. : Si nous avons écarté les mondes « passés » de M&M (principalement Axiom, cadre de la série Heroes), c'est à double titre. Premièrement, il était très difficile de réunir tous les éléments de background étalés sur plusieurs jeux sans risquer des erreurs ou omissions aptes à désorienter les fans de la marque. Deuxièmement, l'univers dépeint dans les anciens titres Might & Magic manquait parfois de profondeur, de cohérence, de singularité. Nous avons donc préféré bâtir un nouvel univers, doté d'une histoire solide, qui ancre les factions - et leurs luttes incessantes - dans un cadre précis. Assez clair pour permettre au joueur d'en comprendre les règles et les enjeux, assez « opaque » pour le laisser spéculer sur les zones d'ombre et les nombreux mystères qui donneront tout leur sel aux futurs jeux Might & Magic (en commençant par Heroes 5 et Dark Messiah). Nous avons également quelque peu durci le ton de la licence. Certains éléments des anciens mondes M&M lorgnaient parfois vers une fantasy très légère, limite bon enfant.

Avec Ashan, nous avons certes laissé la place à l'humour, mais celui-ci s'inscrit désormais dans un contexte plus sombre, plus âpre, qui se traduit également dans nos choix graphiques et musicaux.

Enfin, de manière anecdotique, le vernis « science-fiction » ajouté à la série nous a semblé superflu, et même nuisible à la cohérence générale de la marque. Vous ne trouverez donc aucune trace de technologie dans le monde d'Ashan.

Aucun autre abonnement téléphonique à payer. Avec Alice, tout est clair !

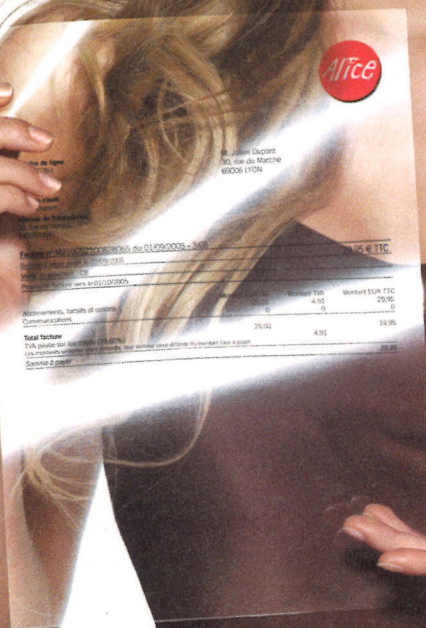
Pourquoi vous compliquer la vie,
avec Alice tout est compris.

- ADSL jusqu'à 20 Méga
- Téléphone illimité
abonnement téléphonique inclus
- Télévision bouquet TV numérique

NOUVEAU

29,95 €/mois **2 MOIS
GRATUITS**
jusqu'au 31/12/05

**ASSISTANCE
TÉLÉPHONIQUE
GRATUITE
24H/24**



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



Apple sort ses griffes

Pas de chance pour Apple, l'iPod Nano continue de susciter de vives protestations. En cause : la résistance toute relative du bestiau, et les vilaines rayures qui recouvrent la coque de l'appareil après seulement quelques jours d'utilisation. Les clients gueulent, Steve Jobs minimise et clame que seule une faible proportion de Nano est touchée. Ce n'est pas l'avis d'une nouvelle tripotée d'acheteurs anglais et mexicains dont les plaintes se sont jointes à celles de leurs potes américains. C'est désormais au tribunal californien, en charge du dossier, de déterminer s'il s'agit bien d'une mauvaise conception de l'engin ou si tous ces gens s'agitent afin d'obtenir assez de thunes pour se payer un Powerbook.

Quand une personne normale a une excellente idée dont la concrétisation demande des efforts surhumains, elle tend soit à l'oublier, soit à la modifier pour qu'elle reste réalisable sans perdre la santé au passage. Mais tout le monde n'est pas normal. Regardez Tron par exemple. Entre le défi de réaliser des images de synthèse en 1982 et colorier chaque prise de vue à la main pour donner les effets lumineux sur les costumes des personnages, toute personne censée aurait lâché en réunion : « Haha quelle bonne idée, mais restons sérieux deux minutes ». Mais il y avait encore des fous chez Disney pour accepter, et il faut regarder un making of de ce film pour bien comprendre l'ampleur du boulot. Tout ça pour faire une comparaison osée mais pas si déplacée que ça avec le boulot de Maoh, pigiste et correctrice régulière du magazine que vous avez dans les mains, quand elle a décidé de gérer et écrire toute seule ou presque le second hors-série World of Warcraft (sorti il y a quelques jours, je fais de la pub éhontée si je veux). Tout journaliste en pleine possession de ses moyens aurait eu une réaction autre devant la tâche à accomplir : crier, agiter les bras en l'air et s'enfuir à toutes jambes. Dans cet ordre. Ou alors Maoh n'a pas bien réalisé la taille du chantier qu'elle venait d'accepter... Peu importe, je voulais profiter de ces lignes pour lui dire qu'elle est totalement folle et que l'équipe la remercie de ne pas avoir demandé d'aide. Ça nous a évité d'avoir à refuser poliment avec des excuses super crédibles, genre : « Ma femme m'interdit de toucher à ce jeu », etc. Vraiment, merci. En outre, vous parler de ça m'évite de m'agacer inutilement en dénonçant une fois de plus, et sûrement pour rien, les pratiques de certains éditeurs qui prennent soin de sortir leurs jeux en oubliant soigneusement d'envoyer des versions tests dans les rédactions. Ce mois-ci, Gun et SW Battlefront II, d'Activision. Oui, comme Quake IV le mois dernier. Comme c'est bizarre...



PAIRE O.K.

Bien décidée à s'offrir une vieille bagnole d'occase, une Américaine de 35 ans n'a pas hésité à chourer un perroquet d'une valeur de 1700 euros à son employeur. Pour que personne ne s'aperçoive de rien, la miss a tout simplement collé l'animal entre ses seins avant de se carapater chez le concessionnaire le plus proche. Le hic, c'est que toute heureuse de son méfait, elle n'a pas hésité à s'en vanter auprès du revendeur, qui se trouvait être un ami de l'employeur délesté. Inculpée de vol, l'idiote aura désormais tout le loisir de réfléchir à ses actes dans un petit cachot humide. De toute façon, on ne s'en fait pas pour elle : si elle a réussi à planquer un volatile de cette taille dans son décolleté, elle ne devrait avoir aucun mal à y glisser une lime. Ou un lance-roquettes.



DITO

Caféine



AU ROYAUME DES BOUSES...

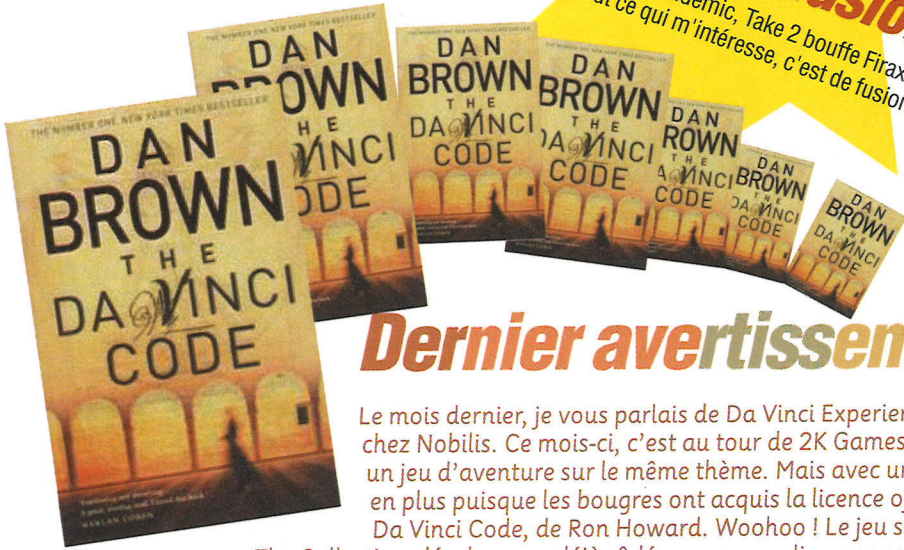
... Super Taxi Driver aurait fait un bon roi. Ce vieux « jeu » inspiré de Crazy Taxi et probablement connu de moi seul sera bientôt remis au goût du jour, version Remix 2006. À voir les premiers screenshots, ça risque d'être aussi passionnant qu'un album de Moby le clown.



Relent de sensiblerie

Aigri de voir ses copains s'en mettre plein les fouilles avec leurs FIFA et autres PES, Codemasters a décidé de répliquer en remettant au goût du jour le légendaire Sensible Soccer. Ça ne vous évoque rien ? Normal. Il faut être un papy du jeu vidéo comme Caf pour s'en souvenir. Super fun et fendard, Sensible Soccer méritait un lifting. Prévu pour la mi-2006, tout en 3D, doté d'une vue plongeante et d'un mode multi jusqu'à quatre, le jeu gardera même le petit radar si familier. Le but étant de créer un « remix » rigolo et pointu, aux antipodes des simulations d'aujourd'hui. Les développeurs se sont même attachés les services de Jon Hare, créateur du jeu original. On le voit sur les captures d'écran, ça ne se prend pas du tout au sérieux. Et puis, des joueurs qui ont la grosse tête, c'est toujours garant d'un certain réalisme.

Tout le monde fusionne !
 Bioware s'acoquine avec Pandemic, Take 2 bouffe Firaxis... C'est la saison !
 Moi je m'en fous : tout ce qui m'intéresse, c'est de fusionner avec Maoh.



Dernier avertissement

Le mois dernier, je vous parlais de Da Vinci Experience, à venir chez Nobilis. Ce mois-ci, c'est au tour de 2K Games d'annoncer un jeu d'aventure sur le même thème. Mais avec un petit truc en plus puisque les bougres ont acquis la licence officielle du film Da Vinci Code, de Ron Howard. Woohoo ! Le jeu sera réalisé par

The Collective, développeur déjà rôdé aux grosses licences comme Buffy, Indiana Jones ou encore Star Wars. Pour les épauler, ils seront assistés par Charles Cecil, créateur des « Chevaliers de Baphomet ». Ne vous attendez pourtant pas à un miracle, le titre devrait avant tout cibler la masse des dizaines de millions de fans de cette histoire abracadabrante, mais ô combien rentable. Déjà la troisième tentative de vous faire bouffer du Dan Brown, ça commence à devenir difficile d'y échapper. Si j'étais vous, j'arrêteraient de résister. Après, ils seraient capables de vous l'imposer par hypnose, lavage de cerveau ou en menaçant d'abattre votre chien.

L'instant « langue de pute »



Voilà une nouvelle qui va faire criser plus d'un fan de RPG : Oblivion, la suite de Morrowind et futur gros calibre de Bethesda, pourrait bien ne rejoindre les étals qu'entre février et avril 2006. Une annonce ressentie comme un gros coup d'épée à deux mains dans le dos par les affamés qui trépignaient d'impatience devant les images, vidéos et nombreuses previews distillées au fil des mois. Les plus idéalistes ne se laissent toutefois pas démonter et affirment que cela donnera plus de temps aux développeurs pour peaufiner le jeu. Pas nécessairement un mal quand on se réfère aux anciens Elder Scrolls et leur masse impressionnante de bugs. Néanmoins, sachant que chez nos amis développeurs, la correction d'un bug se solde souvent par l'apparition d'une dizaine d'autres, moi ça ne me rassure pas forcément.

Offre spéciale Noël Joystick

+ DE 50% DE RÉDUCTION

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
 et recevez en cadeau
 un jeu PC surprise !

* 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°s de Joystick - 68 €

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 **Joystick** 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 : _____

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 30/12/2005. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@dipinfo.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 .

Command & Compile



Si vous êtes un grand émotif et fan de Command & Conquer, prenez garde : l'annonce qui suit pourrait bien vous faire souiller votre slip. Electronic Arts annonce en effet pour février prochain la sortie de « The First Decade », compilation de tous les titres de la franchise depuis sa création il y a déjà dix ans. Oui, vous avez bien lu : l'intégralité de la saga réunie dans une

seule boîte ! Au menu : Command & Conquer et son extension Covert Operations, C&C Red Alert et les add-on The Aftermath et Counterstrike (rien à voir avec Half-Life), C&C Tiberian Sun et l'extension Firestorm, Red Alert 2, Yuri's Revenge, C&C Renegade, C&C Generals et enfin l'extension Zero Hour. Ouf ! De plus, cerise on ze gâteau, on pourra mater sur un DVD bonus une grosse interview de Louis Castle, le papa de la série, dans laquelle il nous expliquera probablement qu'il est très content qu'on ait acheté sa compil parce que pour les impôts, il allait être un peu court. Une belle initiative, surtout pour un prix annoncé de 39,99 euros chez l'Oncle Sam (tablez plutôt sur 50 euros par chez nous). En espérant qu'EA n'en profite pas pour nous sortir des « intégrales » à tours de bras. Parce qu'avec FIFA, ça risque d'être beaucoup moins intéressant.

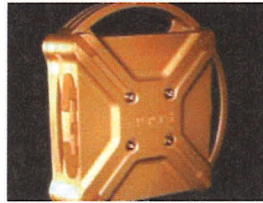


Act of War revient

...sous la forme d'un premier add-on. Mais les gens d'Eugen Systems se refusent encore pour le moment à communiquer sur son contenu. Par contre, ils nous ont filé des images. Vous voulez les voir ? Allez, c'est bien parce que c'est vous.



LOANA, PEUX-TU ALLER DANS LA PISCINE S'IL TE PLAÎT ?



La beauté est à l'intérieur

Pas si moche que ça, la Xbox 360 ? On pourrait le penser quand on voit à quoi on a échappé. Comme ce design présenté récemment dans une émission de la BBC et heureusement rejeté par les pontes de Microsoft, à grands renforts de « Ah ah non, sérieusement John, je t'aime bien mais ça, ça va pas être possible ». Forcément, si leurs choix se limitaient à ce genre de « choses », on serait presque prêt à leur pardonner le look final de la bête. Presque, hein.



Coup de Boll

Niveau adaptation ciné, on ne peut pas dire que le jeu vidéo soit particulièrement gâté. Et je vous avoue ne pas être particulièrement enthousiaste à l'idée de cette adaptation de Dungeon Siege, prévue pour 2006. Je vous en reparle car son pitre de réalisateur, Uwe Boll (déjà responsable des tristement célèbres Alone in the Dark, House of the Dead et autres navets comme le bien nommé « Fiasko ») nous annonce que l'adaptation sera scindée en deux volets distincts. Il faudra donc raquer deux fois pour assister à une « œuvre » montée un peu comme Kill Bill mais sans le talent et sans Uma Thurman qui coupe des têtes. En prime, le film hérite d'un patronyme à rallonge : « In the name of the King : a Dungeon Siege Tale ». Rassurez-vous, la carrière du monsieur devrait bientôt s'arrêter : la loi allemande sur le financement des films (une sombre histoire de défiscalisation très intéressante pour les réalisateurs sans talent mais malins) change en janvier 2006. Maintenant, il va falloir que ses productions attirent vraiment les foules pour qu'il gagne des sous le bougre. Terminé le mode cheatcode !

Pour King Kong,



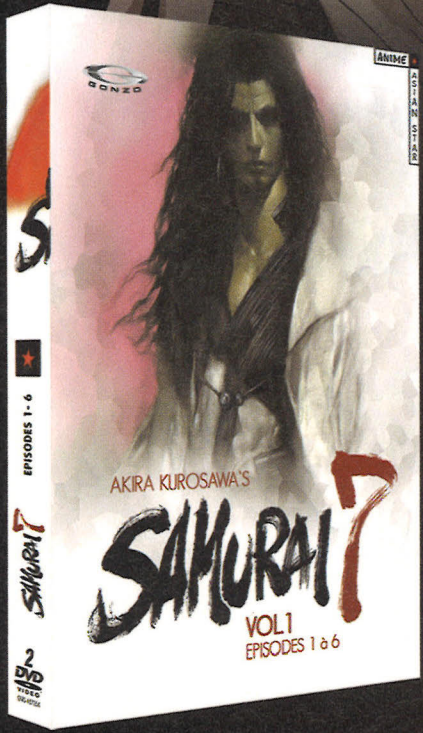
En République tchèque, ils n'ont peut-être pas la Star Academy, mais ça ne les empêche pas d'avoir d'autres idées à la con. Une chaîne locale vient de lancer un programme de télé-réalité pour le moins original. Les protagonistes ? Quatre gorilles : un mâle, deux femelles et un bébé filmés par une quinzaine de caméras indiscretes. Comme à l'accoutumée, au fil de défis fascinants (exemple : se battre pour des melons), les téléspectateurs seront invités à voter par SMS pour élire leur favori. Malheureusement, il n'est pour l'instant pas prévu d'importer ce programme dans l'Hexagone. C'est d'ailleurs bien dommage, j'avais une super-idée de cross-over où l'on aurait achevé les perdants de la Starac' en les jetant dans la cage déguisés en bananes.

ANIME



ASIAN STAR

LA RÉFÉRENCE DU MANGA



Série animée en 26 épisodes
d'après **AKIRA KUROSAWA**

SAAMURAI 7

Volume 1 : 2 DVD, 6 épisodes

Egalement disponible : GANTZ, volume 1

SORTIE LE 23 NOVEMBRE

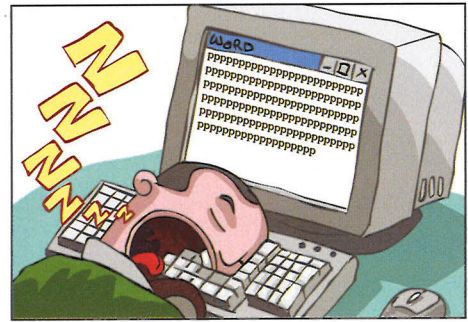
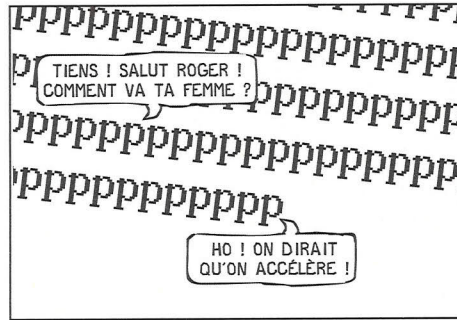
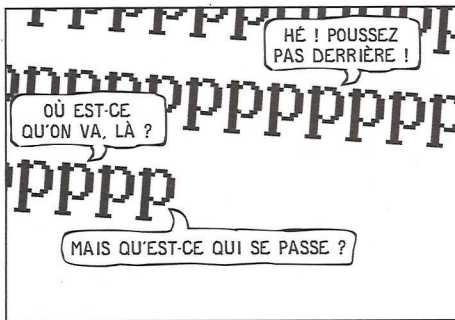
ASIAN STAR ANIME : UNE COLLECTION DIRIGÉE PAR JEAN-PIERRE DIONNET

PATHE!
des Films

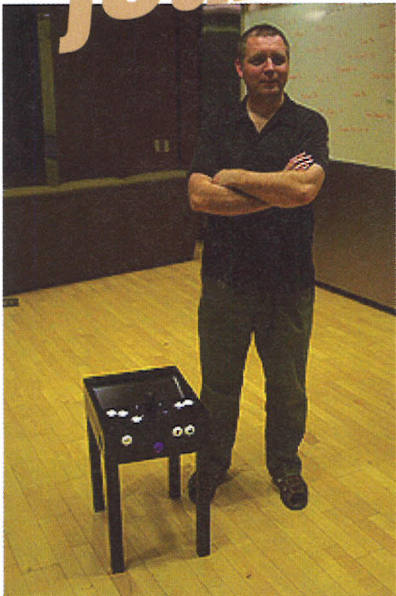


© 2005 Pathe. Distribution Tous droits réservés. © 2004 AKIRA KUROSAWA/SHIMIZU HASHIMOTO/HEDO OGUNIMIZO • GSI • GONZO. Distribution France : Fox Pathé Europe. Suisse: Francopresse. Danemark: Mediasat. Mermedia.

Coup de mou



Jeux de nains, jeux de vilains



Dans la famille « curiosité du mois », je vous présente la borne d'arcade avec des morceaux de Powerbook dedans. Après avoir savamment démonté l'engin, son concepteur s'est fendu d'une jolie réalisation en ajoutant à la machine un joystick et des belles petites enceintes. La bécane tourne sous Mac OS 9.2 et permet de s'adonner à de joyeuses parties de jeux datant de la même époque que le système d'exploitation, à savoir Asteroids ou Pac-Man. Petit bémol, la taille de l'engin ne conviendra que si l'on mesure moins d'un mètre vingt. Le cadeau de Noël idéal pour Reyda, notre pigiste de poche.

Le prix de la gratuité

Lors de la récente Austin Game Conference, Sony a surpris tout le monde en annonçant son intention de proposer bientôt un jeu massivement multijoueur gratos. Ne vous réjouissez pourtant pas trop vite en rêvant d'une alternative à Guild Wars.

Apparemment le projet, prévu pour l'automne 2006, se base plutôt sur un accès gratuit enrobé d'un tas de services payants, comme par exemple l'achat de certains items nécessaires pour la progression dans le jeu. Un procédé un peu fourbe qui rappelle fortement un certain Project Entropia, précurseur en la matière. Un titre qui a guéri pas mal de joueurs du syndrome MMO après qu'ils ont été contraints de revendre leur mère, leur copine et leur chien pour se payer une armure légendaire +12.



Complètement sonnés

Que faire quand on a trop de temps libre ? Péter des records débiles, comme par exemple celui du plus long appel téléphonique via Internet. C'est ce qu'ont fait Sandra Kobel et Stephan Hafner, deux Suisses jouant le jeu d'un concours idiot organisé par un opérateur téléphonique du coin. Leur score ? 39 heures, 18 minutes et 24 secondes de blabla ininterrompu avant que l'un des deux zigotos ne sombre dans un profond sommeil face aux propos incompréhensibles de l'autre. Pas de quoi pavoiser, cela dit : leur ridicule performance reste largement inférieure au temps d'attente moyen sur n'importe quelle hotline digne de ce nom.

Allo ?

T'es oùùù ?

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL
 MARCH 20-24, 2006, SAN JOSE, CA

Ne cherchez pas la page « Déclaration d'indépendance », il n'y en a pas ce mois-ci. Oui, je sais, c'est moche. Mais j'ai une bonne excuse : en mars se tiendra la huitième édition de l'Independent Game Festival aux zétazunis. Les développeurs de ces bonnes petites choses qui poutrent se voyaient dans l'obligation de rendre leurs œuvres entre octobre et novembre, suivant les catégories. Du coup, maintenant qu'ils ont terminé, ils n'en branlent plus une. La bonne nouvelle, c'est qu'il n'y a jamais eu autant de participants et il serait étonnant de ne pas en voir sortir quelques savoureuses petites tueries dans les mois qui viennent. Patience, donc, ça devrait redémarrer très bientôt.

Vos paupières sont lourdes

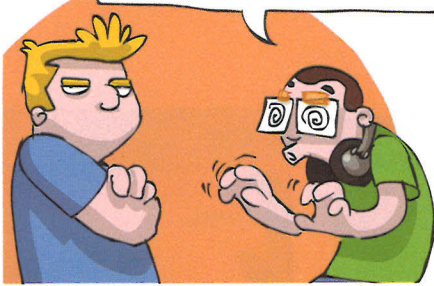
Les développeurs de Frogwares, Cyanide et Nadeo poussent une gueulante contre leur distributeur au Royaume-Uni, Digital Jesters. Ils lèvent les bras bien haut et mettent en garde le reste du monde contre les pratiques douteuses de la société. Celle-ci aurait notamment « oublié » de les tenir au courant de l'état des ventes de leurs jeux respectifs, voire même de leur payer certains titres déjà commercialisés depuis un moment. En outre, la compagnie aurait mystérieusement changé de nom quatre fois, histoire d'éponger les dettes de « l'ancienne ». De son côté, le directeur marketing de Digital Jesters déclare que « Non, non, on restructurait, mais maintenant ça roule à 110 % » en faisant tourner des spirales devant l'assemblée. Ouf alors, fausse alerte. Tout va bien.



1ron M1k3 wins

La vie chez Foxsports ne doit pas être rigolote tous les jours. Pour tuer le temps, nos confrères américains viennent de publier un classement des dix sportifs les plus « effrayants » pour leurs adversaires. Pêle-mêle on y trouve des tueurs comme Roger Federer et quelques grands noms du football US ou du baseball. En tête du classement vient cette grosse brutasse de Mike Tyson, ce qui est plutôt logique sachant que moi aussi, je lui décerne tous les prix qu'il veut tant qu'il fout la paix à mes oreilles. Là où ça devient drôle, c'est quand on jette un œil au deuxième : un certain Johnathan Wendel, alias Fatal1ty, le roi du frag à Quake III. Bon, c'est vrai qu'il fait peur avec sa casquette à l'envers, mais tout de même. Allez, maintenant qu'ils ont leur classement, les mecs de Foxsports devraient organiser de petits tournois amicaux entre ces différentes « brutes ». Rien qu'à l'idée de voir Fatal1ty finir avec sa souris à 1200 dpi au fond de la gorge après s'être fait courser sur 100 mètres par un gros boxeur black énervé, j'ai hâte.

MAIS SIIIIII, CAAAF, JE TE JUUUUUURE, JE T'AI RENDU MES PAAAAAAGES



Tiens, c'est étrange

On apprend que la PlayStation 3 pourrait bien ne pas se voir infliger ce satané système de zonage empêchant, par exemple, un jeu japonais de tourner sur une console européenne. C'est en tout cas ce qu'affirme Michael Ephraim de Sony Australie. Chez Microsoft, ils martèlent pourtant que les éditeurs font le forcing pour le maintien du système. À croire qu'on a un peu plus d'influence quand on a vendu près de deux cents millions de machines.

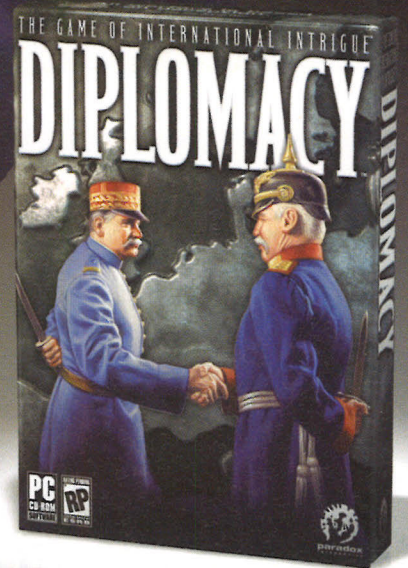


THE GAME OF INTERNATIONAL INTRIGUE DIPLOMACY



www.mindscape.com
www.paradoxplaza.com

En vente le
18 Novembre



MINDSCAPE

ATARI

HA
AVALON HILL

Hasbro
Properties
Group

paradox
INTERACTIVE

3+

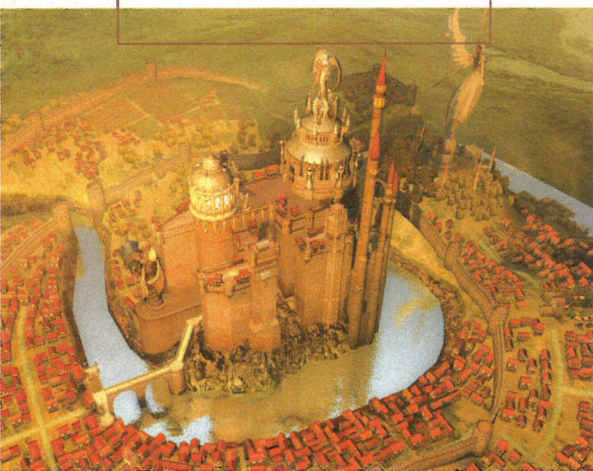
HASBRO and its logo, AVALON HILL, and the AH names and logos, DIPLOMACY and THE GAME OF INTERNATIONAL INTRIGUE are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2005 Hasbro. All rights reserved. ATARI and all related titles, logos and characters are trademarks of Atari, Inc. and are used with permission. Programming Code for DIPLOMACY game © 2005 Atari Interactive, Inc. All rights reserved.

GENRE : LE RETOUR DU ROI ÉDITEUR : UBISOFT DÉVELOPPEUR : NIVAL INTERACTIVE/RUSSIE SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2006

HEROES OF MIGHT &



Entièrement développée, la cité Haven ressemble à ça. En 3D, bien sûr.



C'est dingue ça, on aurait presque l'impression que le médiéval-fantastique revient à la mode. Alors que depuis des années le jeu de rôle PC agonisait et que les égouts boueux et les lézards ailés de Dungeon & Dragons semblaient relégués aux oubliettes kitsch des années 80, depuis quelque temps, c'est comme si les commerciaux du monde entier avaient viré à 180° et décidé que finalement c'est une mine d'or. Et, comme par hasard, cela date de la sortie fracassante du Seigneur des Anneaux au cinéma, quand le projet extravagant d'un nerd obèse réalisateur de petits films d'horreur pourris a explosé le box-office et vendu des piscines entières de DVD collectors - trois fois de suite en trois ans. Vous connaissez les marketeux : rien ne peut les émouvoir davantage que la vision d'un enfant qui s'endort en serrant dans ses bras une peluche parlante Gollum® à 19.99 dollars. Eh oui, quand on s'en donne les moyens et qu'on recherche l'innovation et la qualité plutôt que les petits profits sans risque, finalement les elfes et les

magiciens peuvent passionner le grand public et rapporter une fortune ! Le doute n'était déjà plus permis, mais ensuite le carton phénoménal de World of Warcraft a encore un peu plus enfoncé le clou dans le crâne des sceptiques. Imaginez ce qui s'est passé dans leurs petites têtes chafouines quand ils ont vu débarquer un MMORPG avec plus de quatre millions de joueurs réguliers et un chiffre d'affaires mensuel équivalent au budget de développement de deux ou trois titres de premier plan pendant plusieurs années... « Ka-Tching ! », dit la caisse enregistreuse. Et tout ça, avec des gnomes et des fées qui se tapent sur la gueule...

ÇA FAIT RÊVER

Ubisoft n'a pas attendu WoW pour remarquer le profit potentiel qu'une modernisation des vieilles recettes du méd-fan pouvait lui apporter. Dès août 2003, l'éditeur a racheté pour une croûte de pain (un million d'euros) la licence à l'abandon de Might & Magic, cette vieille gloire

C'est Olivier Ledroit, le dessinateur des Chroniques de la Lune Noire, qui a fourni l'essentiel des nouveaux artworks.



Dans HoMM V, le monde souterrain devrait avoir plus d'importance.

MAGIC V

de 3DO commençait à sentir. Ubi a ensuite mis le paquet pour la réanimer. Intubez-la ! 5cc d'adrénaline, chargez à 300... Dégagez ! ZZZZAP ! Et voilà, c'est fini ! Non, en fait c'était pas si simple : il a fallu des mois de travail pour remettre l'univers sur pied, élaguer les branches pourries, réécrire la mythologie et introduire un peu de cohérence dans le vaste fatras qu'était devenu Might & Magic au fil des ans et des épisodes bidons. Parce que pour Ubi, le but n'est pas de produire un simple golem de vapeur, un machin sans âme vite invoqué et vite oublié. Il s'agit d'un investissement stratégique, destiné à ouvrir un portail permanent par lequel envahir votre PC. On le voit déjà avec le développement simultané de Dark Messiah of Might & Magic, le FPS préparé par Arkane Studios, et celui de Heroes of Might & Magic V, confié aux Russes de Nival Interactive. Pour le MMORPG World of Might & Magic il faudra encore attendre un peu, mais je ne me fais pas de souci : quelqu'un y a pensé.

Un grand classique : le duel Archidiabla contre Archange.



LE DIEU UBI, CRÉATEUR DE L'UNIVERS

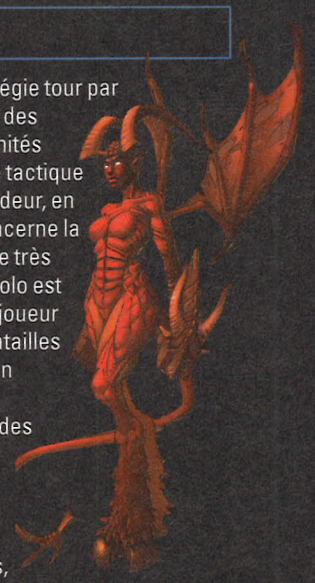
Pour ce cinquième épisode d'Heroes of M&M, le cœur du gameplay ne change pas : on contrôle de puissants héros disposant de toute une batterie de compétences spéciales, sortilèges et autres artefacts magiques, et on les envoie écumer la pampa à la tête d'une armée de bestioles biscornues. Techniquement, la grosse différence est le passage à la 3D, qui permet une qualité visuelle qui n'a plus rien à voir avec les vieux graphismes du passé. L'univers du jeu est resté très proche de celui que connaissent déjà les nombreux fans de la série, mais l'équilibre des factions a été entièrement revu. Les six types de châteaux jouables dans Heroes V ne changent pas trop : on retrouve les Havens, des paladins coincés et des curés fanatiques qui passent leur temps à torturer des paysans pour sauver leurs âmes. Leurs pires ennemis sont les Infernos, des démons un peu violents qui cherchent surtout à s'amuser sans trop se soucier des conséquences : une sorte de carnaval de Rio équipé de lance-flammes. Les Sylvans sont les elfes des bois : un ramassis de shamans et de druides, le genre de hippies qui font des câlins aux arbres et bouffent des champignons hallucinogènes à longueur de journée. Au contraire, dans la faction Necropolis on est plutôt du genre à dormir dans un cercueil et à déclamer des poèmes mièvres devant la pleine



lune en se prenant beaucoup trop au sérieux. À première vue on dirait des Goths ordinaires, mais les nécromants s'avèrent nettement moins nazes parce qu'ils peuvent invoquer des légions de morts-vivants, eux. Et toc. Le château Dungeon, anciennement fourre-tout, devient l'antre souterrain des elfes noirs et de leurs copains gladiateurs : hydres, minotaures... Quant au dernier groupe, Academy, ce sont toutes ces vieilles barbes enfermées dans leurs tours d'ivoire qui font des expériences inoffensives sur les anneaux magiques, les portes dimensionnelles et la fission du plutonium. Étrangement, dans cette liste, on remarque l'absence des orcs et des hommes-lézards. Peut-être dans une future extension ?

JE VEUX Y JOUER !

Si le jeu reste de la stratégie tour par tour avec de la magie et des combats entre piles d'unités homogènes, tout le côté tactique a été remanié en profondeur, en particulier en ce qui concerne la vitesse et l'initiative. Une très (très) longue aventure solo est annoncée, mais le multijoueur ne sera pas en reste : batailles en hot-seat, LAN, ou bien online avec système de ladders... Plusieurs modes multi sont prévus, dont un concept assez curieux : des duels rapides entre des armées prédéterminées, façon jeu de baston. Et pour les campagnes multi qui s'éternisent à cause de joueurs trop lents, on évoque aussi l'existence d'un mystérieux mode Ghost, qui permettrait aux rapides qui ont terminé leur tour d'envoyer des espions et des saboteurs voir ce que trafiquent les trainards... L'idée s'annonce intéressante et j'ai vraiment hâte de voir tout ça à l'œuvre.



ATOMIC

inGAMA

Comme on peut le voir à l'écran, chaque niveau tentera de repousser les limites du « déjantage ».



- ▷ GENRE : PLATEFORMES ET SYNAPSES
- ▷ ÉDITEUR : THQ
- ▷ DÉVELOPPEUR : DOUBLE FINE STUDIOS/ÉTATS-UNIS
- ▷ SORTIE : FIN JANVIER 2006



PSYCHONAUTS

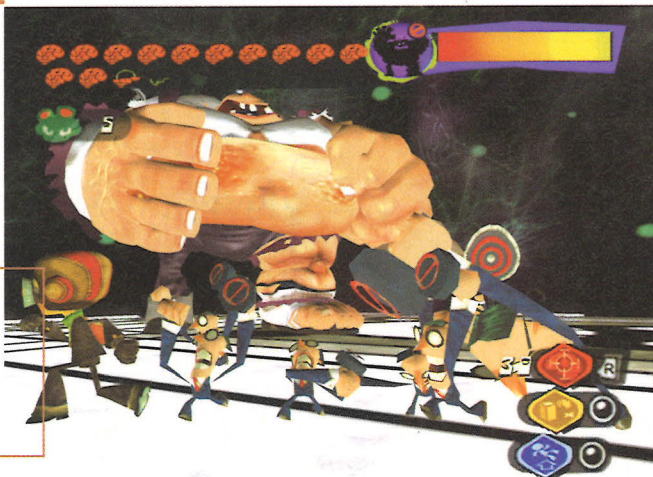


V

oyager à l'intérieur du cerveau d'autrui, voilà une expérience qui m'a toujours intriguée. Pas vous ? Parce que, bon, cela permettrait de faire enfin toute la vérité sur les neurones torturés de Yavin (pour autant qu'il en ait). Figurez-vous que Tim Shafer a eu la même idée, alors qu'il ne connaît même pas notre pigiste. Rappel pour les distraits : l'ami Tim fut notamment associé à des titres bien débiles comme Day of the Tentacle ou Grim Fandango, de quoi titiller mon impatience au tison ardent. Dans un univers cartoonnesque et décalé, les Psychonauts sont un genre de troupes d'élite du ciboulot, chargées d'infiltrer les boîtes



Dans l'esprit de l'agent Nein, les choses ont beau être carrées, c'est parfois un petit peu le bordel quand même.



crâniennes pour soigner les maux de ce monde. Raz, le personnage que vous incarnez, est un de ces agents spéciaux, sauf qu'il est un peu plus doué que la moyenne. Alors qu'il fait le malin en crânant avec ses super-pouvoirs dans un camp d'entraînement, de mystérieux événements viennent troubler le train-train quotidien. Dans l'ombre, on murmure qu'un savant fou un peu dérangé serait en train de voler les cerveaux des étudiants du coin, ni vu ni connu. Forcément,



Plus vous progressez, plus vous gagnez de super-pouvoirs comme ce... euh... c'est quoi déjà celui-là ? On va l'appeler « truc orange » pour le moment.

vu que vous êtes au-dessus du lot, c'est à vous que va incomber la lourde tâche de démasquer l'importun et de sauver vos petits camarades d'une fin tragique.

VIOL DE CERVEAU

Jeu de plateforme pur jus, déjà sorti aux « iouesses » depuis quelques mois, Psychonauts débarquera chez nous fin janvier 2006. Comme on a du bol de faire un métier fantastique, on a bien entendu déjà pu y jouer et les premières impressions sont excellentes. Le scénario est bien déjanté, les graphismes soignés et la version PC n'a rien à envier à celles de ses petites sœurs, les consoles. Au total, ce ne sont pas moins de treize niveaux bien tordus, dont dix à l'intérieur du crâne d'autres personnages, qu'il vous faudra parcourir pour mener à bien votre mission de sauveur. Chaque tableau dispose d'un look et d'une ambiance propres, comme celui qui se déroule à l'intérieur de l'esprit d'un paranoïaque, où l'on navigue au cœur d'une ville dans laquelle même les murs semblent avoir des yeux et des oreilles. Une réalisation et des dialogues aux petits oignons, on n'en attendait pas moins de ce bon vieux Tim. Tout le monde a encore en mémoire les nombreuses phrases cultes de Day of the Tentacle : ici, c'est du même acabit. De plus, sur nos machines habituées aux FPS et RTS, on n'a pas souvent la chance de se défouler sur des jeux de plate-forme de qualité. Une lacune qui pourrait bien être comblée très bientôt donc, en tout cas si l'on en croit les critiques élogieuses reçues par le titre outre-Atlantique. Mais peut-être qu'ils ont, eux aussi, été victimes d'une lobotomie en bonne et due forme. On verra bien. En tout cas, on fait chauffer le pad et on vous dissèque ça en preview dès le mois prochain.

FASKIL



Le jeu **gratos** du mois

Ils ne sont pas si courants les jeux de réflexion pure sur nos bécanes. Alors quand on en tient un, forcément on ne le lâche pas. En plus, celui-ci est français et totalement gratuit, deux qualités indéniables. Bon, en fait le jeu sortirait d'Ouzbékistan, ce serait pareil, je disais ça pour la forme. Jouable seul contre une I.A. ou à deux si vous avez un ami, Linéo se présente comme un savoureux petit jeu de plateau sur lequel le joueur doit se débrouiller pour aligner quatre pièces partageant au moins un point commun (par exemple, quatre « plates » ou quatre « creuses »). Toute la subtilité du titre réside dans le fait que c'est votre adversaire qui choisit quelle pièce vous allez jouer. Un jeu rapide et tactique où il est donc de bon ton d'emmerder l'autre. Une excellente initiation à la vie de couple. <http://lineo.natsimhan.com/fr/>

Phrase à la **COM**

14/10/2005 - 12h55

Yavin : « Un jeu avec des filles qui font des trucs avec des poneys, mon rêve. »



Pour sortir du **train train...**

Bruno Bonnel présente :

ses emplettes

...quotidien, voici des images de Loco-Mania, un « simulateur » de tchou-tchous électriques. Ça sort tout bientôt et on vous en reparlera si ça poutre. Enfin, C_Wiz vous en reparlera. Nous, ce jour-là, on a piscine.

Malgré ses difficultés financières, Atari vient de se payer rien de moins que l'Unreal Engine 3. Aucune info n'a été divulguée quant aux futurs jeux concernés, mais on peut sans peine imaginer ce que contiendra le futur Driver 2006. Non, non, pas un vrai gameplay, relisez bien.



nomatica.com

n°1 Le spécialiste européen des ventes en ligne
DES PRODUITS HIGH TECH

Console de Jeux portable Nintendo DS

Accessoires fournis :
- Stylet Nintendo DS
- Chargeur
- Batterie
- Logiciel Pictochat

127.00 € TTC



ATARI - Fahrenheit
PC DVDrom

45.00 € TTC

EA games - Burnout 3
Sony Playstation 2

28.00 € TTC



UBISOFT
Asphalt Urban GT
Nintendo DS

37.00 € TTC

1 cadeau surprise offert
avec le code promo :
JOYSTICK175™

www.nomatica.com
tel : 0 899 700 325

Les Avantages Nomatica

Les produits High Tech au meilleur prix :
les plus grandes marques à - 30% sur les prix conseillés*
+ de 50 000 produits en stock,
Le tirage photo numérique de qualité à prix exceptionnel

La facilité et la sécurité de paiement :
Le contre remboursement : paiement à réception
Paiement 100% sécurisé - site labellisé par FIANET

Votre satisfaction assurée :
Le Contrat Zen : votre matériel remplacé en cas de panne
15 jours satisfait ou remboursé
Débit à l'expédition

Dans la limite des stocks disponibles - Prix, textes et images non contractuels et susceptibles de modification sans préavis.
* Prix constatés dans les catalogues constructeurs au 01/09/2005.
*** Offre valable du 28/11/05 au 28/12/2005 pour toute commande hors tirages photo.
Nomatica SA au capital de 573 674 €. RCS n°B429163702. BP53393, 31133 Balma Cedex.

> GENRE : GUERRE DES MONDES
 > ÉDITEUR : CODEMASTERS
 > DÉVELOPPEUR : KDV GAMES/RUSSIE
 > SORTIE PRÉVUE : 3^e TRIMESTRE 2006

MAELSTROM

C



Je crois que ce pique-nique prend une mauvaise tournure.

'est bien connu, dans le futur, il y aura la guerre totale, et on va tous périr notre race face à des hordes d'aliens surentraînés. D'ailleurs, plus le temps passe et plus je me dis qu'on va vraiment prendre une baffe parce que ça fait quand même un bon moment qu'ils s'entraînent, ces cons-là. En attendant, on ne va pas non plus rester sans rien faire et on va donc apprendre à déchirer de la vile crapule extra-terrestre grâce au prochain jeu de Codemasters : Maelstrom. Sous ce nom d'une exquise poésie se cache un gros jeu d'action/stratégie permettant au joueur de prendre le contrôle d'une des trois factions disponibles afin de coller un bon coup de pied aux fesses des deux autres. Le hic, c'est qu'en plus d'être en passe de se faire ratatiner par les E.T., la Terre est également en plein chaos face au manque de flotte. Un scénario assez visionnaire en somme. On pourra ainsi jouer deux factions humaines et même contrôler les aliens si on est un peu psychopathe et/ou schizophrène. Le jeu se présente sous la forme de grosses batailles en vue troisième personne et il est développé



Voici la stratégie dite du « paquet » histoire que tout le monde crève d'une seule bombe.

chez les russes de KDV, déjà auteurs du très bon Perimeter. Sans être atroce, Maelstrom n'affiche pas non plus des visuels de folie, mais il paraît qu'on pourra « tout détruire » si jamais on trouve les décors trop moches. C'est cool mais ça fait aussi cinquante ans qu'on me dit la même chose. Ça commence à m'agacer alors si cette fois n'est pas la bonne, c'est chez le développeur que je vais aller tout détruire.

YAVIN



Coup de pouce

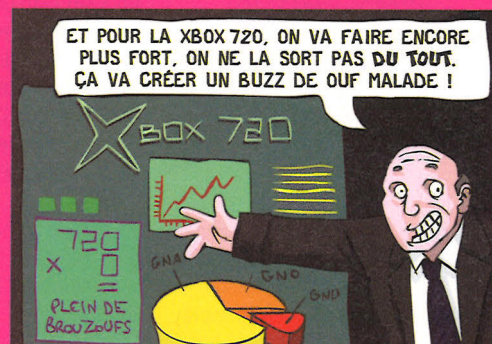
Le maire de Las Vegas ne badine pas avec l'aménagement urbain. Furieux de voir les nouvelles décorations de sa ville recouvertes de graffitis, Oscar Goodman (un nom prédestiné) n'y est pas allé avec le dos de la cuillère. Il n'a pas hésité à suggérer qu'on coupe le pouce de tous ces sauvageons adeptes de la bombe de peinture en direct à la télé. Il s'est justifié en expliquant que par le passé, en France, on coupait la tête des gens commettant des crimes abominables et que ça calmait en général tout le monde. Fort heureusement, tout le monde ne partage pas ses idées un brin radicales, et l'un de ses opposants a très intelligemment proposé que le monsieur, je cite, se serve de son crâne pour y poser autre chose qu'un chapeau. Je ne peux qu'acquiescer. Parce qu'à ce rythme-là, j'ose à peine imaginer ce qu'il rêve de faire endurer aux inconscients qui oublieraient de s'essuyer les pieds en entrant dans son bureau.

On trouve désormais...

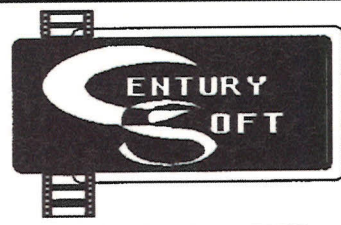
...L'Entraîneur 5 à moins de 20 euros dans les bacs, soit toujours beaucoup trop cher pour cette simulation à deux balles (3/10 dans le Joy 170).

Liquidation totale !

De vilaines rumeurs prêtent à Microsoft de bien discutables intentions. Le géant de Redmond aurait en effet décidé de n'envoyer qu'une vingtaine de Xbox 360 dans certaines boutiques. Une technique simple et éprouvée pour créer l'illusion d'une rupture de stock rapide. Oh, vous pouvez jouer les outrés : Sony avait déjà fait pareil à la sortie de la PS2, la pratique n'est donc pas vraiment nouvelle. Rien de tel pour faire croire au monde entier que la console se vend comme des petits pains. Bien joué, les gars ! Par contre, vu à quel point les Japonais semblent se battre la couette de la nouvelle machine de Billou, je me demande comment ils vont faire pour simuler une pénurie là-bas. Ne pas en envoyer du tout ?



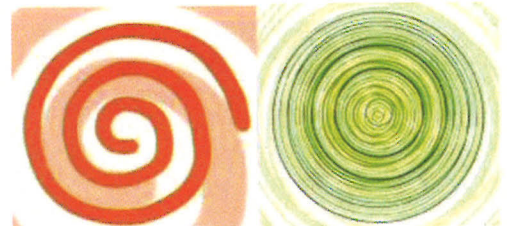
ET POUR LA XBOX 720, ON VA FAIRE ENCORE PLUS FORT, ON NE LA SORT PAS DU TOUT. ÇA VA CRÉER UN BUZZ DE OUF MALADE !



VOTRE JEU 48H CHRONO EN 04.73.600.018 WWW.CENTURY-SOFT.COM

PC CD-ROM JEUX neufs version française

Déjà vu



Xbox 360 et Dreamcast, même combat ? Grâce à un petit comparatif, nos collègues de 1up.com sont revenus sur les points communs des deux machines : lancement bien avant la concurrence, campagne sur MTV, OS dérivé de Windows et importance accordée aux jeux en ligne. Quant à savoir pourquoi la machine de Redmond devrait triompher là où sa cousine s'était lamentablement vautrée, 1up avance la présence des géants Electronic Arts et Square Enix, manquants à l'appel pour Sega. Sans oublier un budget promo faramineux et une image de marque bien plus forte, grâce à un parc de Xbox déjà conséquent. Ils brandissent aussi l'absence de rétro compatibilité chez Sega, argument faiblard quand on sait qu'il faudra obligatoirement une 360 avec disque dur et un accès au Xbox Live pour en profiter. Et encore, seuls quelques titres phares sont pour le moment annoncés. 1up conclut en rappelant la présence de Peter Moore au marketing Xbox. Vu qu'il officiait déjà chez Sega à l'époque de la Dreamcast, je ne sais pas si ça doit nous rassurer, en fait.

Phrase à la COM. 28/9/2005 - 15h18. Yavin: « Ben la méthode simple pour arrêter la clope, c'est simple : arrêter. »

Nos copains norvégiens...

...de Funcom nous livrent de nouvelles images de Dreamfall, la suite du célèbre The Longest Journey. Au cas où vous en douteriez, il s'agit toujours d'un jeu d'aventure, pas d'une adaptation de Soul Calibur.



Dernière minute!

On apprend à l'instant que C&C First Decade, la grosse compil dont on vous parle quelque part dans ces pages, ne sortira finalement pas en Europe. Les amateurs devront donc se résigner à la commander chez nos amis ricains. Le mot que vous cherchez est : consternant.

Table of PC CD-ROM games with prices, including titles like AGATHA CHRISTIE devinez, AMERICAN conquest, BATTLEFIELD 2, etc.



CD PROMO

Table of CD Promo games with prices, including titles like 1944 bataille ardennes, ACT OF WAR, AGE OF EMPIRES III, etc.

Table of Nouveautés* (New Arrivals) with prices, including titles like ATLANTIS 1+2+3, COMBAT FLIGHT 2, DOOM 3, etc.

Table of 16 Euros games with prices, including titles like AFRICA KORPS VS DESERT BATS, AGE OF WONDERS 3, ARBORNE ASSAULT, etc.

Table of 20 Euros games with prices, including titles like AGE OF EMPIRE 2 GOLD, AGE OF MYTHOLOGY, AMERICAN CONQUEST, etc.

Catalogue PlayStation 2, Xbox... gratuit sur simple demande

PORT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE de plus de 60 Euros*

Order form for Century Soft, including fields for name, address, phone, and payment details.

G

enre ô combien populaire, le hack 'n slash a acquis ses lettres de noblesse grâce à un certain Diablo. Depuis, bon nombre de copies ont vu le jour. Il faut avouer que le concept est super basique : tuer des monstres à la chaîne, récupérer les objets qu'ils laissent tomber, recommencer jusqu'à ce que votre personnage soit un demi-dieu. Mais bizarrement, il n'est pas si évident de réunir tous les ingrédients pour proposer un bon titre. Les ténors peuvent être orientés vers l'action pure comme Diablo ou un style plus scénarisé comme c'est le cas d'un Neverwinter Night. Mais la finalité est souvent identique : obtenir un personnage puissant capable d'éradiquer le mal en quelques sorts. Monte Cristo n'entend pas réinventer la roue, mais bosse dur pour extraire la substantifique moelle du genre et réussir sa greffe pour le développement de Silverfall.

De nombreux détails restent encore à implémenter, mais les décors et personnages sont déjà très jolis.



VOUS N'AVEZ JAMAIS ENTENDU PARLER DE SILVERFALL ? NORMAL, CE HACK 'N SLASH EN COURS DE DÉVELOPPEMENT N'A JAMAIS ÉTÉ DÉVOILÉ AU PUBLIC. MONTE CRISTO NOUS A GENTIMENT INVITÉS DANS SES LOCAUX POUR UNE PRÉSENTATION EXCLUSIVE. SUIVEZ LE GUIDE.



Le goblin est une des races jouables que je préfère. Complètement délirant avec son gadget issu de la technologie.

SILVERFALL

UN SYSTÈME SIMPLE ET EFFICACE

Chose appréciable, les développeurs ne s'éparpillent pas dans des discours interminables narrant les milliers d'idées d'un projet destiné à révolutionner le jeu vidéo. Ils veulent créer un hack 'n slash accessible au plus grand nombre, avec lequel tout le monde pourra s'amuser. Ici, le maître mot n'a que trois lettres : fun. Privilégier la simplicité ne signifie pas que Silverfall sera simpliste pour autant. L'univers médiéval de ce titre est par exemple loin d'être classique : technologie et nature envahissent chaque élément du décor, dans un mélange agréablement surprenant. Côté race, il sera possible d'incarner un goblin, un elf, un humain ou un troll. Le nom exact de cette dernière race n'est pas encore définitif. La création de personnage sera du reste relativement complète, celle d'un Diablo II étant trop pauvre de nos jours. De nombreux choix sont prévus : visages, couleurs de peau, etc. Pour les phases d'action, il existe actuellement trois branches (combat, magie, talents raciaux) dans lesquelles il faut investir des points de compétences. Ces branches ont bien évidemment des sous-catégories comme l'affrontement au corps à corps et à distance, la magie noire ou encore la magie sacrée. Actuellement, trois catégories sont prévues par branche. Le choix d'évolution sera donc assez large et une spécialisation dans une branche permettra d'atteindre des sorts ultimes. Un système de compagnons dirigés par l'ordi permettra même d'incarner un seigneur sans trop de difficulté. Ces PNJ



Les combats offrent des effets visuels très réussis. Ça ne donne pas envie d'économiser sa mana tout ça... Aller hop, encore une boulette pour le plaisir.

(Personnages Non Joueurs) aux compétences diverses peuvent être rencontrés au fil de votre aventure, et être changés selon vos désirs et vos besoins du moment. Un système de réputation permet de pimenter tout ça. Selon votre image de marque, vos compagnons seront plus ou moins dévoués, parfois suffisamment pour se sacrifier en encaissant à votre place un coup fatal. D'un autre côté, si un PNJ n'est pas en accord avec vos actes, il vous suivra à contrecœur et ne sera pas très motivé pour vous sauver la peau. Sans pour autant avoir l'autonomie de quitter le groupe de sa propre volonté. Il subira en prime des malus sur ses talents et deviendra donc moins efficace en



Et les Ultimate, ça va donner quoi ?
Un champignon atomique à chaque boule de feu ?

en avoir pour tous les goûts. Il sera même possible d'orienter l'évolution de son personnage vers une des deux forces régissant le monde de Silverfall : la technologie ou la nature. Selon votre penchant, le personnage évoluera différemment. La technologie permet d'obtenir des implants, des armes à feu ou encore des grenades. Alors que la voie « naturelle » permet des choses plus définitives, genre la lycanthropie. Évidemment, cette transformation sera différente selon votre race. Les gobelins s'orienteront vers un rat-garou alors que les trolls se transformeront plutôt en ours-garou. Quant aux hommes, les poils dans le nez et sur le dos en feront de

Chaque source de lumière éclaire le décor en temps réel.



combat. Ce système de réputation n'aura, cela dit, pas d'autre but que d'influencer vos PNJ, le monde environnant restant le même que vous soyez un être maléfisant ou un héros modèle dégoulinant de serviabilité. Afin de faciliter le maniement de votre groupe composé de trois aventuriers maximum, vous n'aurez pas à gérer vos compagnons comme c'est le cas dans un Baldur's Gate. Vos coéquipiers sont plus ou moins autonomes, et vous vous contenterez de leur donner des ordres basiques afin de gérer certaines situations critiques.

PLEIN LES YEUX

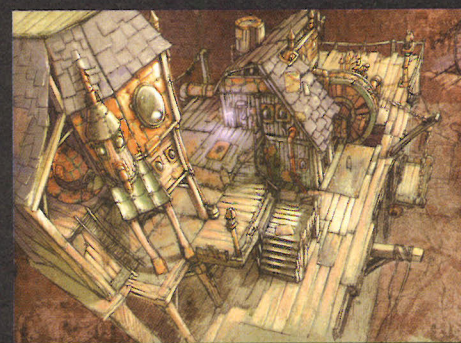
Outre le côté baston, les joueurs désirant se lancer plus en profondeur dans l'histoire pourront prendre le temps d'exécuter diverses quêtes annexes. A priori, il devrait y

redoutables guerriers. Ou pas. Silverfall devrait jouer à fond la carte du feu d'artifice. Le but d'un hack 'n slash est de donner aux joueurs le plaisir d'incarner un personnage de plus en plus puissant. Ici, pas question de lancer une boule de feu aux faux airs de pétard mouillé. Bien que le développement n'en soit qu'à ses balbutiements, la démo présentée comportait de très beaux effets visuels. L'aspect général offre un rendu très comics : les décors sont colorés, les personnages fins et les créatures impressionnantes. De nombreux détails devraient être implémentés dans les mois à venir comme un système de physique ajoutant des effets visuels considérables lors des combats ou tout simplement laisser la brume glisser sur le personnage lorsqu'il se déplace au travers un brouillard. Toujours dans l'optique du plaisir visuel, un cycle jour/nuit



ainsi que des intempéries seront mis en place. Par contre, tout ça ne devrait pas avoir d'influence sur le gameplay. Au niveau du monde, il est encore trop tôt pour en connaître la taille. Normalement, il devrait contenir sept environnements différents en dehors des nombreux donjons prévus. De la ville aérienne portée par des zeppelins à la cité en harmonie avec la nature, il y aura de nombreux lieux bien différents pour assouvir votre soif de découverte et d'aventure. Dernier détail susurré dans mon oreille avide d'infos (et propre, c'est important), le mode solo ne serait pas seul et il est question d'un mode multijoueur. Ce dernier accueillerait 8 joueurs, que ça soit en coopération ou pour les affrontements PvP. Bien qu'il soit prévu de rendre public l'éditeur de niveaux afin que la communauté crée divers scénarios et mods, il ne sera pas disponible à la sortie de Silverfall qui elle est prévue pour le quatrième trimestre 2006. Parfait, ça laisse largement le temps de muscler son index.

CYD





Pas de disque dur, pas de manette wireless, pas de finition chrome. La Xbox Core n'a rien pour elle.

R

éponse : non. Merci, joyeux Noël et à l'année prochaine. Plus d'explications ? Allez, c'est bien parce que c'est vous. Rappelons que la machine embarque un CPU du genre poids lourd : un chip IBM avec 3 cœurs dérivés du PowerPC, chacun capable d'exécuter 2 flots d'instructions. Bref, pour parler grand public, ça fait pratiquement 6 processeurs en un, le tout à 3,2 GHz. La partie graphique gérée par ATI est dérivée des derniers GPU de la marque. Le R500 embarqué se partage 512 Mo de Ram GDDR3 à 700 MHz avec le processeur central, un gros bond en avant par rapport aux générations de consoles actuelles. Je vous



Le système de fixation du disque dur est très simple à utiliser. On peut du coup l'embarquer pour le monter sur la machine d'un pote. Bien vu.

360 RAISONS

épargne le reste, mais techniquement la machine est loin d'être mal conçue. Une fois dans votre salon, vous découvrirez qu'elle fait un peu de bruit (les deux petits ventilos derrière moulinant vite pour aérer tout ça), qu'elle chauffe tout de même - mais moins que son ENORME bloc d'alimentation externe - et que son design n'est pas du goût de tous vos invités...



Les consoles Next Gen, c'est aussi très pratique pour peaufiner les détails...

LA XBOX 2, QU'IL FAUT PARAÎT-IL APPELER 360 POUR D'OBSCURES RAISONS MARKETING, A PRÉVU SON DÉBARQUEMENT SUR NOS PLAGES LE 2 DÉCEMBRE. DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, ON ENTEND TOUT ET N'IMPORTE QUOI SUR LE NOUVEAU MONOLITHE BLANC DE MICROSOFT. IL EST TEMPS DE METTRE TOUT À PLAT POUR RÉPONDRE À LA QUESTION QUI TURLUPINE TOUS LES FANS DE JEUX ET DE NOUVELLES TECHNOLOGIES : FAUT-IL CRAQUER OU PAS ?

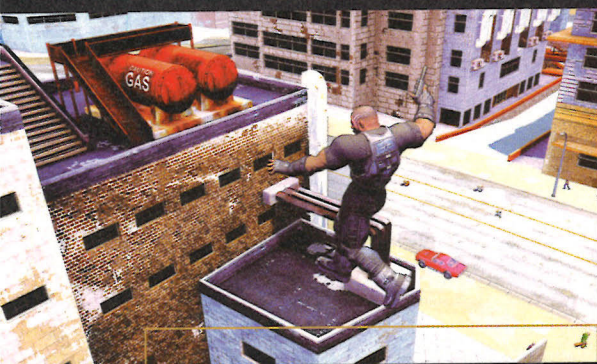
L'ADDITION QUI BLESSE

Parlons des choses qui fâchent maintenant. L'argent. La machine est vendue en deux version : le Pack Core System à environ 300 euros (la version nue, à éviter absolument) et le Pack Premium à 400 euros. Ce dernier, avec son disque dur de 20 Go et ses accessoires (manette sans fil mais à piles, casque Xbox Live, etc.) est le seul qui vaut le coup pour le hardcore gamer qui décide de craquer tout de suite. Malheureusement, l'addition est encore plus salée que ça quand on arrive à la caisse... Parlons câblage par exemple. Je sais, ce n'est pas forcément sexy, mais à 25 euros le câble RVB, on veut savoir si le modèle numérique acheté les yeux de la tête pour la Xbox 1 fonctionnera sur la 2. Je vous rassure tout de suite, rien n'est compatible. Comme ça c'est clair, vous pouvez tout jeter, vendre, changer. J'ai l'air de râler pour râler là, mais mon câble RVB Nintendo, c'est le même depuis la SNES. Si ça change sur Revolution, ça fera quand même trois générations de consoles pour l'amortir... La « bonne » nouvelle, c'est que le câble livré est composite (beurk) et YUV (miam). Mais pour profiter du branchement YUV, il faut un équipement que peu possèdent : TV HD,

projecteur, écran LCD relativement haut de gamme, etc. Microsoft se la joue élitiste sur ce coup-là, alors que beaucoup de joueurs auraient déjà été bien contents avec un câble RVB Péritel. Bref, monsieur tout le monde doit sortir 25 euros en plus, jouer en composite sur une machine pareille étant un scandale pour vos rétines. Arrivé à la caisse, le pack premium avec un jeu et un câble RVB vous délestent déjà d'environ 500 euros. Vous voulez jouer en réseau ? Ajoutez 60 euros pour un abonnement d'un an au Xbox live avec l'option jeu en ligne, le pack Silver basique ne le permettant pas. Une deuxième manette ? Une memory card pour balader vos profils de jeux chez vos potes ? Faites l'addition, mais vous arriverez plus près des 700 euros que des 400.

ESSUYAGE DE PLÂTRES

Et les jeux dans tout ça ? Objectivement, les premiers titres sont loin de mettre la claque annoncée. Certes, si votre seul référent est une PS2 sur une TV moisie, voir une démo



Crackdown joue la carte de l'originalité avec un rendu en cell shading.

marché. N'oublions pas l'interface de cette console : que ce soit pour écouter de la musique, gérer ses sauvegardes, interfacer la machine avec un PC pour regarder des films sur la TV, c'est un modèle du genre, qui méritera d'être testé en détail. Pour finir, le pad est très réussi, un point crucial sur console vu que tout passe par lui. Mais cette Xbox 360 laisse indéniablement un goût de trop tôt dans la bouche : trop chère, avec des titres moyens et un manque évident de temps pour préparer les blockbusters, elle ne fera craquer que les accrocs capables de se contenter d'un Perfect Dark Zero ou d'un PGR3, ce qui reste tout de même mieux que ce dont disposait la PS2 à son lancement.

Le pad offre une excellente prise en main et fonctionne parfaitement sur PC sans driver. Vive l'USB !

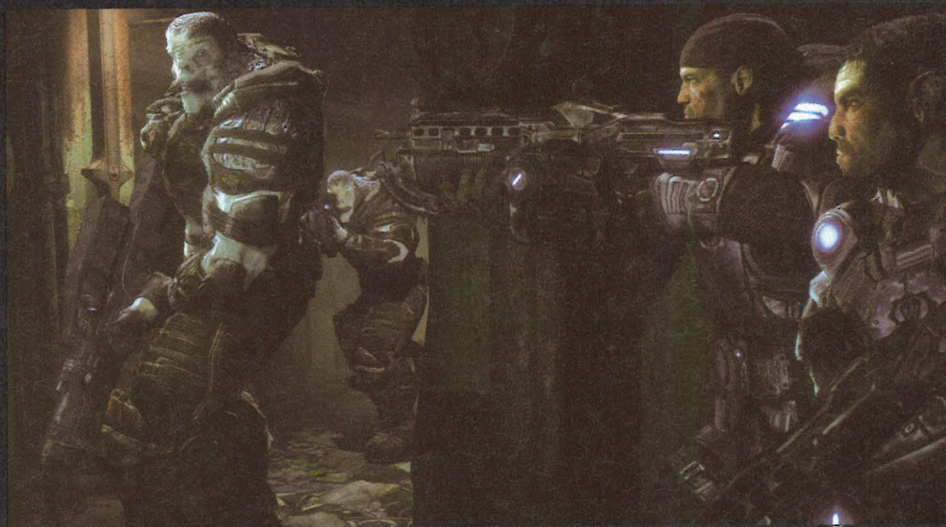


D'ATTENDRE

de 360 sur un plasma HD, c'est un autre monde. Mais que ce soit le jeu de course PGR3 ou un Dead or Alive 4, visuellement on est dans le connu. Ça fait déjà quelques mois que les Far Cry, Doom 3 et autres titres PC de dernière génération ont habitué nos yeux à des débauches d'effets. C'est beau, mais rien de renversant, en tout cas pour le moment. Quant à la différence entre les jeux en mouvement et les photos montrées par Microsoft depuis des mois, je vous laisse juger, mais ça sent un peu l'arnaque. Surtout quand on découvre que certains titres trichent et calculent en fait leurs images en interne en 1024x600 au lieu du 1280x720 (le fameux 720p annoncé par MS). Fatalement, avec 33 % d'informations en moins à gérer, c'est plus fluide. Les jeux en 1080i (1920x1080 entrelacé), ce n'est donc pas pour demain. Et puis ensuite vient le rôle d'agonie final de votre carte bleue : 60 euros le jeu Microsoft, ça passe encore. Mais 70 euros pour jouer à Call of Duty 2 au pad et avec une résolution inférieure à celle d'un PC, ça va commencer à faire beaucoup.

MAIS C'EST NAZE LA XBOÎTE DEUX !

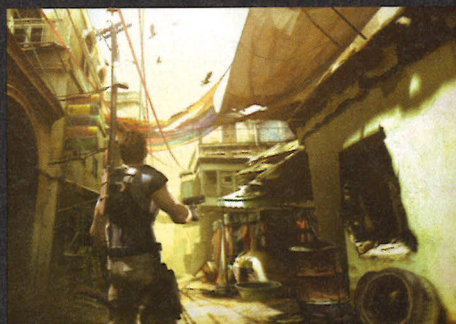
Du calme. La Xbox 2 (enfin 360) est certes une console de riche qui aura du mal à convaincre le grand public à Noël 2005. Mais à terme, elle ne manque pas d'atouts. D'une part tous les jeux disponibles à la sortie n'exploitent qu'un core sur les trois présents dans le CPU IBM, la marge de progression brute est donc énorme. Sans parler de l'expérience que vont acquérir les programmeurs dans les années qui viennent. Ensuite, le Xbox live a beau être cher pour le joueur PC habitué à ne payer que pour un MMO, en termes de confort (un compte pour tous les jeux online), c'est largement ce qui se fait de mieux sur le



Si Gears of War arrive à être fluide et à offrir des graphismes pareils dans le jeu, rassurez-vous, les titres PC en bénéficieront aussi. Un jour.

Les joueurs PC avec une bonne machine devraient être cela dit peu tentés. Mais l'année prochaine, elle aura sans aucun doute l'avantage d'un prix déjà en baisse et de titres mieux peaufinés que ses deux concurrentes. Et là le vrai combat pourra commencer.

CAFÉINE



LE PRIX DE LA GARNITURE

- Disque dur (20 Go) : environ 100 euros
- Carte mémoire (64 Mo) : environ 35 euros
- Manette sans fil : environ 45 euros
- Façade : environ 20 euros
- Adaptateur réseau WiFi : environ 80 euros
- Batterie rechargeable pour manette sans fil : environ 15 euros
- Kit de recharge manette : batterie rechargeable + fil de recharge : environ 20 euros
- Manette filaire : environ 35 euros
- Micro/Casque : environ 20 euros
- Télécommande : environ 30 euros
- Câble HD-AV : environ 30 euros
- Câble RV Pritel : environ 25 euros
- Câble VGA : environ 30 euros
- Câble S-Video (dispos aux US) : environ 30 dollars



Kaiser Vlad

KOMMANDANT,
C'EST WUNDERFANTASTIK!
LES CHIENS MIZÉRABLES DES VIEILLES
PUIZZANZES VÉROLÉES SONT TROP
OCCUPÉS À ZE CHAMAILLER. ILS N'ONT
PAS VU VENIR LES TROUPES D'ÉLITE DE
XYLVANIA, LES LÉGIONS DE FER.



GO! GO! GO!
COMMANDANT, QU'EST-CE QUE
VOUS ATTENDEZ? ON N'A JAMAIS
GAGNÉ UNE GUERRE DERRIÈRE
UN BUREAU MAIS SUR
LE CHAMPS DE BATAILLE.
DO YOU COPY?



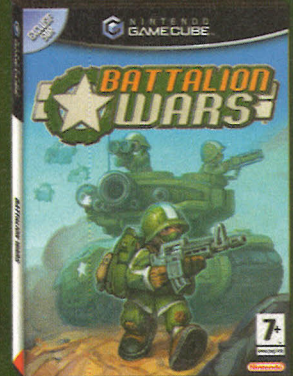
GENERAL HERMAN

BATTALION WARS



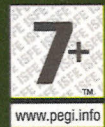
*CAMARADE COMMANDANT,
L'EMPIRE TUNDRA DÉMONTRE UNE
NOUVELLE FOIS LA PRÉÉMINENCE DE SA
STRUCTURE SOCIALE ET SA MAÎTRISE
DE L'ART TACTIQUE DE LA GUERRE,
PLAIGNONS CES PAUVRES
COWBOYS DÉCADENTS!*

MARSHALL NOVA



*" LA GUERRE NE DÉTERMINE
JAMAIS QUI A TORT OU
A RAISON, JUSTE QUI EST
MORT OU VIVANT."*

- HERTLAND GUSSELL -



www.pegi.info

alerte orange



*LE DON DE CLAIRVOYANCE
QUE MES ANCÊTRES M'ONT
GÉNÉREUSEMENT LÉGUÉ ME FAIT
CRAINDRE LE PIRE POUR L'AVENIR
DE L'EMPIRE SOLAIRE. LA SAGESSE
MILLÉNAIRE DE L'EMPIRE VA DEVOIR À
NOUVEAU ÉCLAIRER LE MONDE.*



IMPERATRICE LEI-QO

C'EST LA GUERRE MONDIALE !

SAUTEZ DANS LES TRANCHÉES ET MENEZ VOS TROUPES - INFANTERIE, VÉHICULES TERRESTRES ET AÉRIENS - AU CŒUR DU COMBAT EN 3D ET TEMPS RÉEL. VOUS POUVEZ CHOISIR ENTRE STRATÉGIE ET ACTION : CONSTRUIRE VOS TACTIQUES À DISTANCE OU TIRER VOUS-MÊME SUR VOS ENNEMIS. L'INTENSITÉ DU FRONT OU L'INTELLIGENCE DES STRATÉGES : VOUS N'AVIEZ JAMAIS JOUÉ À UN RTS COMME ÇA !

© 2005 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2005 NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES.
*ALLESZ 11 REGU 5 BUR 3 P

Les zombies... Bizarrement, voilà un genre qui en fait rêver plus d'un ! Certains vouent même un culte à ces êtres putréfiés dont la principale occupation se limite à répandre le chaos chez les humains. C'est de cet axiome de base que sont partis les développeurs de chez Wideload Games pour créer leur nouveau bébé, Stubbs. Ce mort-vivant au look rétro évolue dans un univers parallèle mélangeant architecture des sixties version US avec des voitures volantes, un peu à la manière du film Retour vers le Futur. Mais remettons-nous dans le contexte : alors que les conflits font rage de par le monde, la petite ville du nom de Punchbowl vit en autarcie dans une parfaite harmonie. Mais, comme il fallait s'en douter, cette caricature du rêve américain



Voilà la bête, mégot au bec et chapeau d'époque. Un style quelque peu ringard, mais qui parvient à faire son petit effet.

GENRE
Action
décomposée
ÉDITEUR
Aspyr

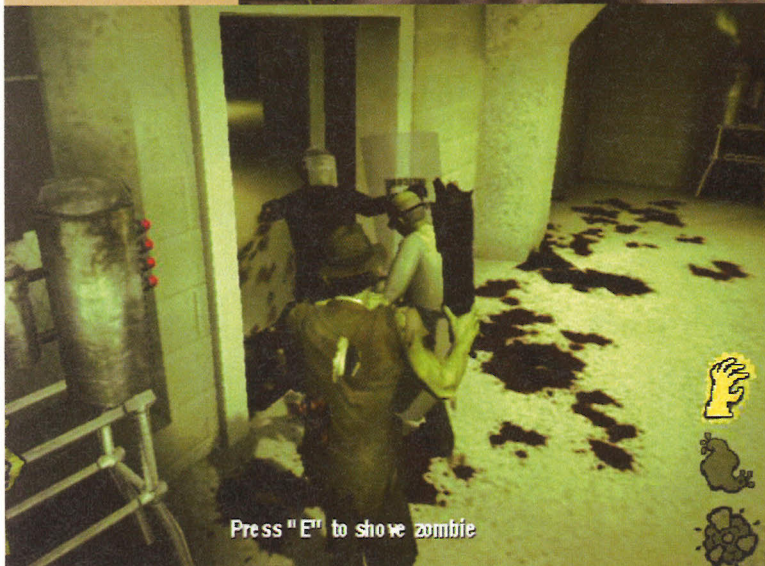
STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

DÉVELOPPEUR
Wideload
Games/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
02 Décembre
2005

tient à peu de chose. En effet, par un beau jour de printemps, Stubbs, décédé depuis peu dans des circonstances bien louches, revient comme par miracle à la vie. Et il est là pour une seule raison : foutre le bordel !



La main baladeuse permet de prendre le contrôle des humains. De quoi goûter à une jouabilité différente à chaque possession. Original...



Press "E" to show zombie



Si la confusion est totale pendant les combats, le fun, lui, est souvent au rendez-vous. Et c'est bien là l'essentiel !

Un titre qui a du mordant

Notre anti-héros pour le moins atypique possède toute une panoplie d'actions plus étranges les unes que les autres pour parvenir à ses fins. La plus commune, mais néanmoins l'une des plus amusantes, consiste à se nourrir du cerveau de ses proies. Le tout dans un bain de sang parce que... c'est plus rigolo comme ça. Si la panique règne alors dans la cité, le plaisir est deux fois plus grand lorsque l'on aperçoit ses anciennes victimes se relever pour former la fameuse armée des morts. D'autant qu'il est même possible de les regrouper pour s'en servir de bouclier humain (enfin morts-vivants, mais bon...) et de les repousser vers les survivants ou les hordes affamées de flics en furie. Parce que le bon goût semble être une qualité appréciée chez Wideload, Stubbs est aussi victime de flatulences. Un pouvoir qui asphyxie ses ennemis, le temps pour lui de leur « prendre la tête ». Toujours dans la lignée des pouvoirs classe, Stubbs lance ses membres, prend à distance le contrôle des PNJ grâce à ses mains baladeuses ou encore se sert de son pancréas troué comme d'une grenade puante. Comme quoi il est inutile de se creuser le ciboulot pour faire un jeu séduisant. Car, autant être clair, ce n'est pas la réalisation honnête qui va vous épater. Ceci, même si on apprécie les quelques filtres donnant un cachet vieillot à l'image, tout comme dans un film d'époque. Stubbs séduira probablement par sa légèreté et ses scènes chaotiques, en distillant un humour léger très cliché. Enfin, sachez qu'on s'éclatera sans mal grâce à une prise en main aisée, que ce soit à la manette ou au clavier et souris. Reste que la version preview qui nous a été remise montrait quelques signes de faiblesse en ce qui concerne le framerate durant plusieurs scènes. Espérons que ce défaut sera absent de la version finale afin que l'on puisse déguster ses victimes dans la fluidité sanglante la plus totale.

Aymeric

Pour la première fois :

Le 1^{er} volant 5 axes : Sensations de pros !



Contrôle progressif de l'embrayage



Contrôle progressif du frein à main



Vues intérieures progressives

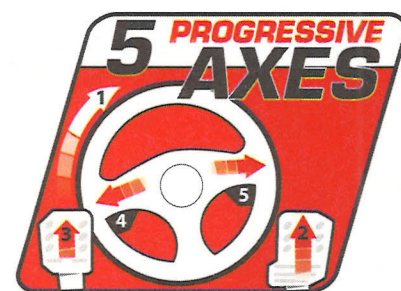


RGT Force Feedback Pro

Le seul volant Force Feedback doté de 5 axes progressifs indépendants pour des sensations inégalées en GT et Rallye.

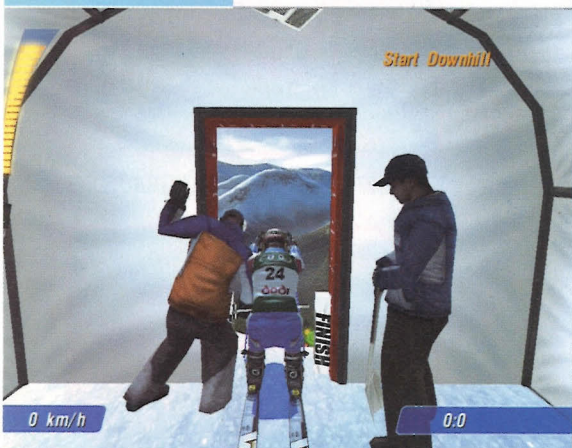
- Avec ces 5 axes exclusifs, dose les doubles débrayages et les dérapages au frein à main, contrôle progressivement les vues intérieures du cockpit ! Et pour les plus accros de simu, un système double pédalier* !
- Bouton exclusif sur le volant pour activer et désactiver le retour au centre en plein jeu.
- Résistance précise et réaliste via un puissant moteur.
- Système mixte poulie-courroie et engrenages permettant un mécanisme de retour de force puissant et silencieux.
- Axe métallique et mécanisme à roulement à billes, garantissant une précision et une fluidité excellentes dans les jeux.
- Grande qualité du design et des matériaux : roue «oversize» texture gomme, pédales en aluminium avec long débattement.
- Double système de fixation.

*optionnel



THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com



S'il ne se pousse pas celui-là, il va se prendre un coup de carre dans la tronche, ça va lui faire bizarre.

Ah, les sports d'hiver ! Les montagnes enneigées pleines de plaques de verglas, les files d'attente interminables pour profiter de deux minutes de descente, les gros lourds pratiquant le chasse-neige sur les pistes noires... Tout un programme. Mais au lieu d'aller se peler à deux mille mètres d'altitude et revenir avec un genou en plastique, que diriez-vous de pratiquer le ski chez vous en sirotant un bon verre de vin chaud. Ben oui, il ne faut pas perdre les bonnes habitudes. Et puis, jouer bourré, c'est pas dangereux pour les autres au moins. Alors si l'envie de pratiquer un sport de glisse sans bouger vous prend, Ski Racing 2006 devrait vous satisfaire. À l'instar de l'épisode précédent, ce nouvel opus propose de descendre des pistes officielles, modélisées grâce à des données GPS, en maniant de nombreux skieurs pros. Des épreuves réalistes telles que le Slalom, le Slalom Géant, le Super-G ou la Descente font partie des défis qui vous attendent. Viennent s'ajouter des challenges de vitesse, saut et technique, pour se changer les idées. Mais l'escalade vers la première place du podium ne va pas être



PORTES 2 / 40

8 km/h

Hop, une petite figure de style pour la forme. Du moment qu'il n'y a pas de dameuse un peu plus bas.

8:8

voulant braver les interdits. Il est vrai qu'évoluer au milieu d'épreuves officielles a un côté sympa, mais il faut avouer qu'il manque le plaisir de sortir des sentiers battus et de foncer sur des pistes bondées de débutants. Ici, le fun est mis au placard. Ski Racing, c'est pro, carré et ça ne rigole pas. Pour l'instant, les différents parcours s'enchaînent sans passion afin de gagner les précieux points qui nous rapprochent du titre de champion du monde. À croire que lorsqu'on a descendu un Super-G, on les a tous descendus. Évidemment, ce n'est pas le cas, mais ce sentiment de lassitude ressort clairement de cette version bêta. Espérons que le mode multijoueur prévu pour accueillir jusqu'à 32 participants permettra de relancer l'intérêt du titre. Côté gameplay, le skieur répond plutôt bien aux diverses commandes. Néanmoins, cette bêta propose des animations qui manquent de fluidité et une sensation de vitesse assez limitée. Si tout ça n'est pas amélioré pour la version finale, Ski Racing 2006 risque fort de se prendre une belle gamelle.

Cyd

SKI RACING 2006

GENRE
Glisse

ÉDITEUR
SG Diffusion

DÉVELOPPEUR
Coldwood
Interactive/
Suède
SORTIE PRÉVUE
25 novembre
2005



aisée. Outre les intempéries apportant un peu de piment aux courses, il faudra débloquer des paires de skis de meilleure qualité et améliorer les compétences de votre skieur selon quatre caractéristiques possibles : énergie, saut, vitesse, carres.

Ça manque de fun

Dans l'absolu, Ski Racing 2006 s'annonce plutôt complet. Malheureusement, son côté « réaliste » risque de freiner l'ardeur de certains joueurs



Différents réglages sont proposés pour améliorer la difficulté, comme une perte de temps ou la disqualification dès qu'on loupe une porte.





DJ Control MP3

La console de mixage MP3... Ki nen veu !

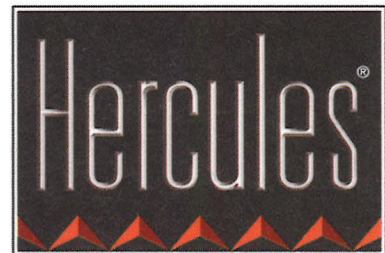


PEOPLE STUDIO

Contrôleur de mixage DJ portable : Fun et facile !

- Contrôleur double platine pour mixer tous vos fichiers musicaux numériques (MP3, WAV, WMA, CD) sur votre PC.
- Fun et facile à utiliser par tous, y compris les DJ débutants. Fonctions puissantes pour DJ expérimentés.
- Portable, pour être transporté partout : compact (235 x 200 x 65 mm seulement),
- Alimenté par le port USB, ne nécessite qu'un ordinateur* et des enceintes amplifiées. *équipé d'une carte son
- Boutons et joggles de haute précision pour des mixes impressionnants.
- Logiciel inclus : VirtualDJ® 3 DJ Control Edition.

VIRTUAL DJ



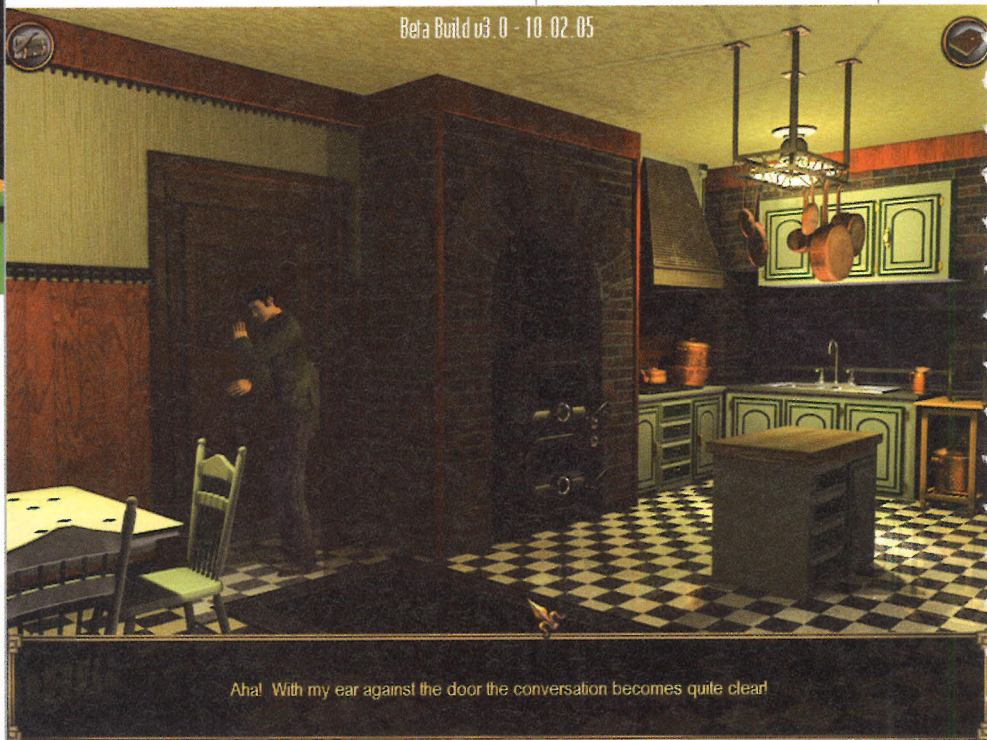
www.hercules.com

©GUILLEMOT CORPORATION 2005. HERCULES® EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE GUILLEMOT CORPORATION S.A. TOUTS DROITS RÉSERVÉS. MICROSOFT® WINDOWS® 98 SE, ME, 2000 ET XP SONT DES MARQUES ET/OU DES MARQUES DÉPOSÉES DE MICROSOFT CORPORATION AUX ÉTATS UNIS ET/OU AUTRES PAYS. VIRTUAL DJ® EST UNE MARQUE DÉPOSÉE D'ATOMIX PRODUCTIONS. TOUTES LES AUTRES MARQUES ET NOMS COMMERCIAUX SONT LA PROPRIÉTÉ DE LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. LE CONTENU, LA CONCEPTION, LES SPÉCIFICATIONS SONT SUSCEPTIBLES DE CHANGER SANS PRÉAVIS ET DE VARIER D'UN PAYS À L'AUTRE. PHOTOS ET ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES.



Aaaargh, non ! Pas du billard !

Écouter aux portes, plus qu'une passion : une nécessité.



Aha! With my ear against the door the conversation becomes quite clear!

Allons bon, voilà qu'ils se mettent en tête d'adapter Agatha Christie en jeu vidéo maintenant ! Enfin, pas elle, ses romans. Quel intérêt peut-on bien trouver à résoudre un mystère qu'on connaît déjà par cœur si on a lu le bouquin ? Ah, au temps pour moi, on me signale qu'en fait l'intrigue a été revue pour justement éviter ce genre de désagrément. Mince, ils pensent vraiment à tout chez Dreamcatcher. Si vous n'avez pas eu l'occasion de parcourir l'ouvrage de référence (en l'occurrence « Dix petits nègres »), voici un petit rappel de l'histoire : huit personnes, chacune

GENRE
Arsenic et vieilles dentelles
ÉDITEUR
The Adventure Company (Dreamcatcher)

DÉVELOPPEUR
AWE Games/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
18 novembre 2005

DEVINEZ QUI ?

détentrice d'un lourd secret, sont priées d'assister à un dîner donné sur l'île de Shipwreck (littéralement : l'épave, ça commence bien). Tout cela est organisé par un hôte mystérieux que personne n'a encore rencontré : Monsieur Owen. Vous, vous incarnez le petit gars chargé d'accueillir tout ce beau monde et normalement, vous auriez dû pouvoir rentrer chez vous tranquillement une fois tous les invités installés. Sauf que le bateau qui devait vous ramener s'est transformé en... épave. Finalement, tout ça se tient. Après un copieux dîner, l'étrange Monsieur Owen va enfin s'exprimer, mais par le biais d'un enregistrement dans lequel il dénonce un à un les crimes de ses convives. Comme vous vous en doutez, l'ambiance devient dès lors quelque peu tendue et les invités commencent à tomber comme des mouches. Si vous ne voulez pas faire partie de la liste des victimes, il va falloir mener l'enquête pour découvrir l'identité de l'assassin. Et vite.

La dernière cène

« Devinez qui ? » est un point & click à l'ancienne, comme nous en sert depuis un moment l'éditeur, notamment avec la série des Sherlock Holmes.

Après Sir Arthur Conan Doyle, c'est aujourd'hui à Agatha Christie qu'ils ont décidé de s'attaquer. Sans surprise, l'aventure se déroule en huis clos, dans des décors 3D précalculés. Si ces derniers sont plutôt réussis, il n'en va pas de même pour les persos dont les animations faciales font parfois un peu pitié et qui déploient autant d'expressivité qu'un Jean Reno au mieux de sa forme. Pour le reste, on ne change pas une équipe qui gagne : des objets à ramasser, à combiner entre eux, des interrogatoires à mener pour accumuler des preuves et ensuite confondre l'assassin en hurlant « Ah ah ! Je le savais ! ». Si le titre ne devrait probablement pas révolutionner le genre, nul doute qu'il contentera les fans d'enquêtes sérieuses et posées. On y retrouve en tout cas tout ce qui a fait le succès des romans de cette bonne vieille Agatha, notamment des personnages dignes qui se la racontent, tous tellement antipathiques qu'ils en deviennent des coupables potentiels. Rajoutez à cela quelques « puzzles » à résoudre, pour faire bonne mesure et respecter les habitudes du genre, et vous obtiendrez un jeu a priori suffisamment bien ficelé pour ne pas décevoir les amateurs.

Faskil



Non, clairement : la modélisation des personnages n'est pas leur fort.



Décalés, décalés, est-ce qu'on a une tête de décalés ?

Chaque week-end à 20h20



★ BEFC EURO RSCG © NBC UNIVERSAL GLOBAL NETWORKS LIMITED.

www.scifitv.fr

DISPONIBLE SUR

CANALSAT 


La chaîne de la science-fiction



1 PRÉNOM PERSO
TELECHARGER
 TÉL: 0899 702 001
 SMS: Référence au 81122
 Ex: 30938 Gwenaëlle au 81122

CATALOGUE
 Encore plus de logos perso: SMS> PERSOS au 81122
 Offrir un logo perso: OFFRIIR-Reference+Prénom au 81122
 Ex: OFFRIIR 30938 Gwenaëlle

2 +5000 SONNERIES

TELECHARGER
 TÉL: 0899 702 001
 SMS: Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET

Recherche par nom:
 SMS> Partie du Titre au 81122
 Ex: PAR au 81122 pour "Le PARrain"

TELECHARGER par thème:
 Pour plus de sonneries dans un thème donné comme 50 Reggae!

SMS: Code Thème au 81122
 Ex: 1563 au 81122 pour Reggae
 TÉL: 0899 702 001

HARD ROCK

- Amerika M+ 52362
- B.Y.O.B. M+ 52870
- Back in black M+ 54292
- Fear of the dark M+ 54408
- Hell bells M+ 55273
- Highway to hell M+ 55688
- My plague M+ 52699
- Thunderstruck M+ 54393
- 100 Hard Rock! M+ 1543

VARIÉTÉS

- Allumer le feu M+ 56228
- C'est les vacances M+ 52837
- Central Park M+ 51337
- Donne M+ 51346
- Du temps pour toi M+ 51338
- Face à la mer M+ 53903
- Foyalé M+ 51354
- J'ai encore revé d'elle M+ 55615
- J'en suis pas un héros M+ 51239
- Je te promets M+ 54555
- Je viens du Sud M+ 52470
- L'angle noir M+ 55690
- L'envie d'aimer M+ 55603
- La Java de Broadway M+ 51345
- La vie théodore M+ 51314
- La casse de Brice M+ 52632
- La casse de Brice M+ 52767
- Le petit garçon M+ 51339
- Le Roi Soleil-Mon essentiel M+ 52687
- Les lacs du Connemara M+ 55331
- Libre comme l'air M+ 51341
- Marie M+ 55818
- Maritie & Gilbert Carpentier M+ 51005
- Mistral gagnant M+ 54200
- Mon amant de St-Jean M+ 55545
- Ne partons pas fâchés M+ 51279
- Petite soeur M+ 52937
- Que je t'aime M+ 56225
- Qui se souvient de moi M+ 51301
- Rester la même M+ 51344
- Retomber amoureux M+ 52859
- T'es pas cap Pinocchio M+ 51120
- Toutes les peines M+ 51300
- Tu es blonde M+ 52959
- Un monde parfait M+ 52639
- Une femme parle avec son cœur M+ 51351
- 1030 Variétés! M+ 1564
- 20 Comédies musicales! M+ 1574
- 30 Humour! M+ 1598

DANCE (suite)

- Popcorn remix (2005) M+ 51167
- Sweet soap (la soupe aux choux) M+ 51007
- Sweet dreams M+ 55089
- Un monde parfait M+ 52787
- 410 Dance! M+ 1559
- 50 Disco! M+ 1580

ZOUK, REGGAE

- 1er gaou M+ 56485
- Bouger bouger M+ 52860
- Mon soleil M+ 52495
- No woman no cry M+ 56758
- San Ou (la rivière) M+ 52966
- Vasy Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
- Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni M+ 53037
- 60 Zouk! M+ 1565
- 70 Reggae! M+ 1563
- 10 Ska! M+ 1592
- 30 World! M+ 1582

RAGGA, DANCE HALL

- Dile M+ 52999
- Gasolina M+ 52772
- Hey sexy Wow M+ 52933
- Pon de replay M+ 51260
- V.I.P. M+ 52805
- We be burnin' M+ 51175
- 40 Ragga! M+ 1535

ITALIE, LATINO

- I don't care M+ 51332
- Obsession M+ 53887
- Sara perche ti amo M+ 53282
- Sauvement M+ 52820
- 70 Latin! M+ 1579
- 20 Italie! M+ 1594

RAÏ, ORIENTAL

- Abdel Kader M+ 55435
- Didi M+ 56698
- Josephine M+ 52802
- Sobri M+ 53905
- 80 Rai! M+ 1562

ASIA POP, BOLLYWOOD

- Aasha M+ 52913
- 10 Asia pop! M+ 1532
- 50 Bollywood! M+ 1538

CLASSIQUE, JAZZ

- Bolero M+ 55176
- 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
- Beetlejuice M+ 55967
- Benny Hill M+ 56820

RAP, RNB

- 1, 2 step M+ 52796
- Art de rue M+ 55607
- Ca fait plaisir M+ 52861
- Candy shop M+ 52589
- Crazy M+ 52202
- Don't love you no more M+ 51222
- Don't phunk with my heart M+ 52774
- Ecorchée vive M+ 51092
- Elle me contrôle M+ 52609
- Et c'est parti M+ 52011
- Femme like U M+ 53747
- Gasolina M+ 52903
- Groupie lu M+ 52995
- How we do M+ 52571
- I'm sorry M+ 51334
- In da club M+ 54158
- L'encre de nos plumes M+ 51333
- L'olivier M+ 52633
- L'unité M+ 51342
- La gague M+ 52842
- La patte M+ 51352
- Le jugement M+ 51355
- Lonely M+ 52779
- Lose control M+ 51318
- Ma philosophie M+ 52369
- Marginal M+ 52994
- My humps M+ 51356
- Pas sans toi M+ 51140
- Pense à moi M+ 51221
- Petit frère M+ 55610
- Play M+ 51349
- Playa's only M+ 51296
- Soul survivor M+ 51358
- Still D.R.E. M+ 54246
- Tout pour elles M+ 51343
- Window shopper M+ 52996
- Yeah M+ 53624
- 590 Rap! M+ 1554

persomobiles

PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE!

TÉL: 0899 70 2001 SMS: 81122

CINÉ, TV (suite)

- Braveheart M+ 55968
- Buena Vista Social Club-Chan Chan M+ 56186
- Caliméro M+ 55960
- Capitaine Flam M+ 56717
- Chapi Chapi M+ 56650
- Charmed M+ 56852
- Dirty Dancing-Time of my life M+ 53713
- Dragon Ball GT M+ 53713
- Dragon Ball Z M+ 54789
- Dragon Ball Z-We got power M+ 51066
- Friends-Thème M+ 56617
- Ghost-Unchained melody M+ 56464
- Golorak-Là haut, là haut M+ 56654
- Halloween M+ 54000
- Hawaiï police d'état M+ 56818
- Il était une fois dans l'ouest M+ 56658
- Jag M+ 52759
- James Bond-Thème M+ 56639
- Jes interdiris M+ 56792
- K2000 M+ 56847
- Kill Bill-Twisted Nerve M+ 52196
- L'exorciste M+ 56740
- La 7ème compagnie M+ 53023
- La Boum M+ 56655
- La famille Adams M+ 56893
- La panthere rose M+ 56629
- La soupe aux choux M+ 56040
- La soupe aux choux (La Dentree remix) M+ 52753
- Le M+ 56742
- 380 Films! M+ 1553
- 210 Sérries! M+ 1551
- 100 Dessins animés! M+ 1556

POP, ROCK

- Advertising space M+ 51350
- Bad day M+ 52549
- City of blinding lights M+ 51093
- Cry baby cry M+ 51353
- Do you want to ? M+ 51269
- Don't cha M+ 51186
- Eight easy steps M+ 52653
- Feel good inc M+ 52663
- Holiday M+ 52785
- Hotel California M+ 56765
- La tortura M+ 51056
- Paint it black M+ 55750
- Rich girl M+ 52738
- Rough justice M+ 51219
- Salif M+ 51336
- Shaunipul M+ 51347
- Sita Ram V2 M+ 51340
- Smells like teens spirit M+ 55340
- Smoke on the water M+ 55427
- Stairway to heaven M+ 56790
- Two more years M+ 52997
- Wake me up when September ends M+ 51304
- You're beautiful M+ 52948
- 880 Pop/Rock! M+ 1561
- 60 Rock'n'roll! M+ 1581

ROCK FRANÇAIS

- 100ème étage M+ 51357
- Caravane M+ 52688
- Ce soir M+ 51331
- Dans un verre à ballon M+ 52012
- Devant toi M+ 52998
- J'ai demandé à la lune M+ 56096
- L'aventurier M+ 56097
- Le vent nous portera M+ 56769
- Oui M+ 51359
- Tout le bonheur du monde M+ 52469
- 200 Rock Français M+ 1548

PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE!

TÉL: 0899 70 2001 SMS: 81122

3 OFFREZ!

Offrez un logo, un logo avec prénom perso, une sonnerie! TÉL: 0899 70 2001 Précisez le numéro de votre am(e) au lieu de votre propre numéro. SMS> OFFRIIR+... au 81122 Exemples: OFFRIIR 2369 au 81122 OFFRIIR 34116 FARIDA au 81122

bon, la brute et le truand M+ 56657

Le clan des siciliens M+ 56250

Le dernier des Mohicans M+ 52670

Le signal Beverly Hills-Axel F M+ 56076

Le grand blond avec une chaussure noire M+ 56038

Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073

Le Parrain M+ 56072

Le pont de la rivière Kwai M+ 56005

Le seigneur des anneaux II-Thème M+ 55065

Le seigneur des anneaux-Thème M+ 53487

Les aventures de Rabbi Jacob M+ 56272

Les bronzés M+ 56948

Les Bronzés-Parla Drirabadada M+ 56957

Les choristes M+ 53793

Les mystères de l'ouest M+ 56816

Les Simpsons M+ 56615

Les tontons flingueurs M+ 55794

Ma sorcière bien aimée M+ 56827

Mac Gyver M+ 56730

Magnum M+ 56682

Maya l'abeille M+ 56601

Midnight Express M+ 56002

Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750

Mission Impossible 2-Thème film M+ 54046

Mission Impossible-Thème série TV M+ 56635

Mon nom est personne M+ 56253

Mortal Kombat M+ 54891

Muppet Show M+ 56944

NCIS M+ 52780

Pirates des Caraïbes M+ 54959

Plus belle la vie M+ 51132

Pulp Fiction-Misriloou M+ 56641

Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718

Sex and the City M+ 56813

Smallville-Save Me M+ 54358

Stargate Atlantis M+ 52760

Stargate SG-1 M+ 56843

Starsky & Hutch M+ 56651

Supercopter M+ 55350

Titanic-My heart will go on M+ 56742

Top Gun-Take my breath away M+ 56890

Wallace et Gromit M+ 51328

X-Files M+ 56614

Yu-Gi-Oh! M+ 54362

380 Films! M+ 1553

210 Sérries! M+ 1551

100 Dessins animés! M+ 1556

4 +2500 LOGOS

TELECHARGER
 Un logo fixe ou animé: TÉL: 0899 70 2001 SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes: SMS> LOGOS au 81122

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122

44351 BLOCK BREAKER deluxe
44360 colin mcrae rally 2005
44344 NEW GARRA JAMES
44050 ASPHAST
44338 NEW Summer Games 2
44173 Winter Games
2005 REAL FOOTBALL
44388 NEW COURSE
44007 DUCATI EXTREME
44198 mr Bean
44349 mini Racers
44228 GAMES
44421 Midnight Bowling
44088 MIGHT AND MAGIC
44054

44419 SUDOKU GARDEN
44007 Blokus
44388 CASINO
44423 CASINO
44194 FRUIT MACHINE 2
44061 CHESSMASTER
44411 IN-FUSIO SOLITAIRE
44417 PMGA MINIGOLF
44399 RALI LOPEZ BASKET
44114 GENERALI Alien Colony
44348 Maria Sharapova ZENNIS
44079 ZOO MOBILE
44055 AGE OF EMPIRES MOBILE

Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUÉZ!
...avec persomobiles

44418 Prince of Persia: Warrior Within
44366 Dungeon Storm
44043 Prince of Persia
44044 AVENTURE
44089 BLADE TRINITY

44420 ASTÉRIX
Graphismes superbes, animation fluide, bonus délectants... C'est du pur jeu!
Notre avis: **★★★★**
Midnight Bowling
Chouette, un nouveau jeu de bowling! Issu de la série
Notre avis: **★★★★**
INCONTOURNABLES
Age of Empires II
Devenez un fin stratège
Notre avis: **★★★★**
et préparez-vous à l'assaut de ce superbe jeu!
Notre avis: **★★★★**
Turbo Camels
Remplacez les
Notre avis: **★★★★**
Big Muncher
Attention, classique instantané. Trop fun!
Notre avis: **★★★★**
Brothers in Arms
Le hit PC et consoles sur
Notre avis: **★★★★**

44432/05 150 325 900
44428 TABARAT
44433 FLIPPER
44433 NEW
44389 STEELMAN STRIKE
44046 X-MEN Legends II
44363
44420 SALVER OBELIX
44420 NEW
44121 MEDIEVAL COMBAT
44188 SNOBOW
44188
44416 PIGKILL
44102 RAINBOW SIX LOCKDOWN
44435 TOTAL OVERDOSE
44435 NEW

44027 NEW YORK NIGHTS
44105 stress test
44104 ASTRO LOVE
44394 PINK PANTHER RARE PINK
44106 BIRD
44402 MONOPOLY TYCOON
44403 ULTIMATE SPIDER-MAN

6 +450 JEUX MOBILE
TELECHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TEL: 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITE
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44048 au 61111 pour Rayman 3.
* D'INFOS * DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
* DE JEUX * DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 450 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TEL: 0899 70 2001 Choix "Jeux"

44046 X-MEN Legends II
44363
44420 SALVER OBELIX
44420 NEW
44121 MEDIEVAL COMBAT
44188 SNOBOW
44188
44416 PIGKILL
44102 RAINBOW SIX LOCKDOWN
44435 TOTAL OVERDOSE
44435 NEW

44090 MONOPOLY TYCOON
44402 ULTIMATE SPIDER-MAN
44403 BIRD

Retrouvez 10000Jeux!
sur votre mobile
Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux > 10000Jeux!
ou envoyez (sans coût surtaxe):
10000JEUX au 31313
* de 450 jeux disponibles!
* Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure...
* Des nouveautés toutes les semaines pour VOTRE 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

44416 PIGKILL
44102 RAINBOW SIX LOCKDOWN
44435 TOTAL OVERDOSE
44435 NEW

INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Tariifs: 0899: 1,35€ + 0,34€/mn 61111: 0,35€ 71111: 0,50€ 81122: 1,5€
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839
Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.
* Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie polychrome, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, laissez-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 61111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et suppression des données nominatives vous concernant (récivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!

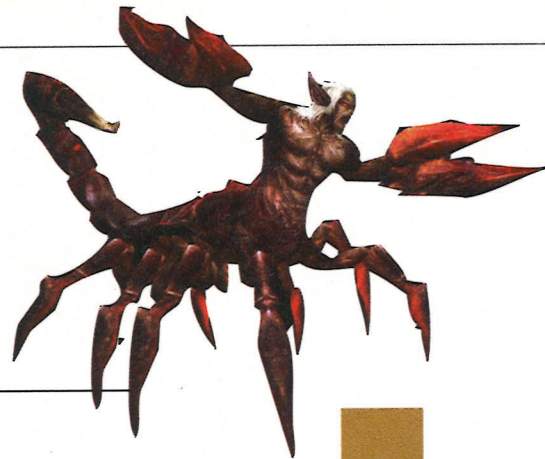
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TELECHARGER
1 Notez la référence (Ex: 5072).
2 Commandez, au choix:
SMS+ Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TEL: 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MINITEL: 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!

BRUITAGES
TELECHARGER
TEL: 0899 70 2001
SMS+ Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TEL: 0899 70 2001
Aboiement chien 66001
Boite à méeueuh 66121
Boite à musique 66138
Bruits érotiques 66009
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tar- 66118
tifflette" 66121
Pets 66014

Rire démoniaque 66114
bouffer la neige" 66119
Rots 66016
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix klaxon 66129
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix d'aéroport 66020
Voix "Qui c'est qu'à pété ?" 66068
Yoyouus arabes 66111
Voix "Qui c'est qu'à pété ?" 66068
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Wazzzza ?" 66101
Voix "Décroche, sinon j'te fais 130 Hifi!" 1546

Va jouer

chez Atari

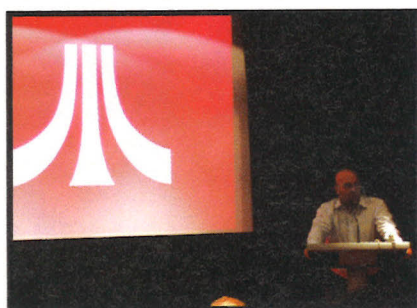


Les éditeurs, on les a le plus souvent au téléphone parce que tel jeu n'est pas arrivé ou que tel code d'activation ne marche pas. Mais parfois, on est convié à passer chez eux boire des coups et discuter jeux vidéo avec des développeurs. C'est bien urbain de leur part et on aurait tort de bouder notre plaisir.

par Fumble



Tout allait bien quand soudain, le drame, il faut aller bosser.



Bruno Bonnell présente... et se carapate vite fait.



Gare de Lyon, 10 h du matin. Les représentants de toute la presse de jeux vidéo online ou offline s'installent dans le TGV qui les conduira vers la cité de Lugdunum. Tous ? Oui tous, aucun résistant n'a refusé l'invitation pour la journée GoPlay2 d'Atari. Enfin, je suppose... Dans le compartiment, les PSP fleurissent et les parties de Burnout en multi s'organisent sous le regard mi-inquiet, mi-amusé des voyageurs « normaux ». En face de moi, un quadragénaire a du mal à cacher son intérêt pour l'écran du journaliste qui le côtoie. Et trois rangs sur ma droite, un jeune garçon affiche les mêmes symptômes de curiosité aiguë. La PSP en transport, c'est toujours un succès. Et puis finalement, tout le monde se casse au bar, sauf moi et quelques autres. Je sors mon Feast For Crows de George RR Martin, un énorme pavé de 800 pages... Le bouquin idéal pour ce voyage.

Lyon Part-Dieu, 5mn d'arrêt

Arrivés à destination, de gros cars emmènent tout ce petit monde dans les locaux d'Atari, en bord de Saône, où la presse européenne mêlée aux développeurs et au personnel local se goinfré déjà au buffet. Vestiaire, petits fours, sandwiches, pelouse. Il fait étrangement beau, c'est

plutôt sympa. J'en vois qui bronzent tranquillement allongés au soleil. Malheureusement, il faut alors s'enfermer dans une salle de projection pour la présentation de tous les titres qui seront au rendez-vous l'après-midi (et le matin du lendemain, pour certains). Neverwinter Nights 2 (youpi !), Timeshift, Desperados 2, le nouveau Driver (pas annoncé sur PC, ouf !), etc. Bruno Bonnell partage avec nous sa vision du futur des jeux vidéo avant de reprendre l'avion pour les States. C'était vraiment très intéressant, merci Bruno. Et la section marketing nous fait ensuite un numéro de charme éhonté. J'en ai encore des frissons. Tout cela passe heureusement fort rapidement, et le marathon des développeurs peut enfin commencer, par petits groupes de collègues. De quoi en écrire six pages, tout de même, ce n'est pas rien ! Voici le résultat des courses (dans le désordre)...



Test Drive Unlimited sur la Microbox360, pas encore annoncé officiellement sur PC, mais ça viendra bien un jour.



Les frappes aériennes aussi ont subi un bon gros lifting au niveau de l'interface.

Act of War, l'extension

Act of War, l'extension

Genre : FTS flottant Développeur : Eugen Systems (France)
Sortie prévue : mars 2006

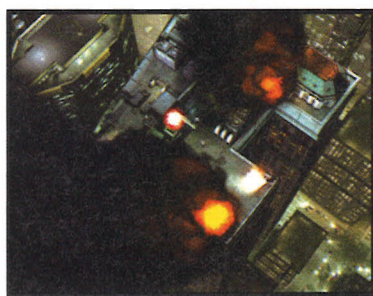
Ce n'est pas pour rien qu'Act of War n'a pas encore bougé de la première place de notre top rédac', catégorie jeu de gestion/stratégie. Ce titre est intensivement joué à travers le monde et reconnu pour sa qualité. Mais pas question pour Eugen Systems de se reposer sur ses lauriers : une extension est prévue. Et une grosse ! Même si elle n'a toujours pas de nom officiel. Les développeurs se sont attelés à corriger tous les petits défauts répertoriés dans l'original. Aucune révolution pour le combat dans les bâtiments par exemple, mais il se targue d'une remise à niveau plus qu'efficace. On retiendra la disposition automatique en façade des unités les plus appropriées à contrer la menace adverse. Dans un autre genre, le nouveau système de soins des unités devrait satisfaire du monde. Ce genre de correction, couplée à de nombreux ajouts d'upgrade, d'unités, de modes online (Marine one is down, SCUD Launcher...) et d'options variées, pourrait faire l'office d'un bon gros patch. Mais les vraies nouveautés arrivent derrière, comme autant de lames de rasoir pour couper le poil, trancher la peau et raboter l'os.

Soldats fortunés

Les mercenaires font partie de ces jolis cadeaux. Ces super-unités, au nombre de neuf, deviendront vos seuls espoirs, quand tous les autres recours auront été épuisés. Mais ça coûte bonbon. Assaut rapproché furieux, frappe aérienne massive ou même Da Bomb furtive pour les plus fourbes, chaque groupe de mercenaires possède



Je suis à peu près sûr de voir le visage de Satan apparaître dans cette fumée.



Un gratte-ciel en flammes ? Ces Français font décidément tout pour vexer les Américains.

sa spécialité et son prix, selon son statut officiel, officieux ou illégal. Leur grand avantage reste d'intervenir immédiatement sur le terrain : aucune attente de construction n'est à subir. Du coup, si vous en avez les moyens, faire appel à ces professionnels du combat peut renverser le cours d'une partie, ou vous sauver in extremis d'une attaque adverse sans pitié. Petit détail rigolo : votre ennemi sera toujours prévenu si vous engagez un type de mercenaire. De quoi mettre du sel dans les blessures de guerre !

Extension du domaine de la lutte

Autre apport majeur de l'extension : les conflits en mer. Ouai, tout un système de combat naval, avec une flopée d'unités, débarque dans Act of War. Et intelligemment en plus : les affrontements se déroulent à grande distance, à coups de missiles et contre-missiles et via des éclaireurs. Le résultat semble bien plus tactique que de placer bêtement une poignée de croiseurs à cent mètres de la flotte ennemie en attendant de voir qui

coule l'autre le premier. Dans la marine, oui, vous naviguerez sur les sept mers. D'ailleurs, les cartes gagneront en surface à cet effet, et le jeu dézoomera automatiquement dès que vous survolerez les flots. Dans la marine, venez, vous protégerez votre mère patrie. Contre le consortium qui a fait un vilain coup d'État. Dans la marine, vous ferez la différence. N'hésitez pas, il recrute des soldats. Bon j'arrête, je commence à devoir trop de fric au Village People... N'empêche, « In the Navy », ça ferait un chouette nom d'extension non ?



REPORTAGE

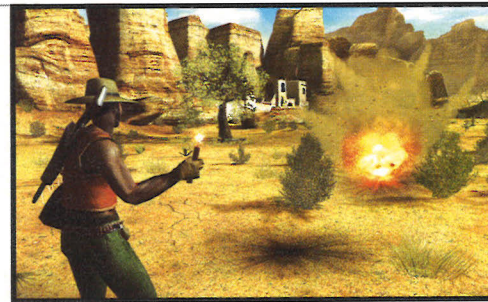


Desperados 2 Cooper's Revenge

Duel au soleil. Mieux vaut laisser l'ordinateur s'occuper de la gâchette.



Desperados, ça ne vous rappelle rien ? Mais si, un jeu à la Commando situé à l'époque du Far West. Plutôt pas mal d'ailleurs : 91% dans le joystick 126, en 2001. Les fans du genre avaient notamment apprécié sa difficulté. Vu que l'I.A. n'était pas totalement implémentée pour la démonstration de la suite de ce jeu, je ne pourrais pas vous rassurer là-dessus. En revanche, le gameplay s'annonce tout à fait complet en ce qui concerne les mécanismes de gestion d'équipe, avec quelques nouveautés au programme. Comme d'hab', il faudra infiltrer votre bande de cow-boys dans des lieux hautement gardés et venir à bout de missions périlleuses à l'aide d'un arsenal varié et d'actions spéciales propres à chaque personnage. On retrouve donc John Cooper, dont le frère s'est fait bêtement descendre par de faux Indiens, en vérité des mercenaires déguisés à la solde d'une compagnie de chemin de fer sans scrupule. Bah oui, celle-ci veut créer une ligne traversant les States, et ces saletés d'indigènes râlent parce qu'elle



Bonne gestion des particules pour les explosions. Et Spellbound s'amuse en ce moment à implémenter du ragdoll.



Desperados 2

Cooper's Revenge

Genre : Commandos Sioux
Développeur : Spellbound Studios (Allemagne)
Sortie prévue : Pâques 2006

passer sur leur territoire. Alors, autant jeter le discrédit sur eux en engageant des comédiens pour piller des banques et tuer des gens. Pas de bol, ils ont énervé un héros pas solitaire du tout. À ses côtés : la rousse séductrice, le doc et ses poisons, le black et sa dynamite, le Mexicain force de la nature et enfin, un indien champion de l'assassinat silencieux. Celui-ci remplace d'ailleurs le Chinois du premier épisode, pour ceux qui s'en rappellent.

Pour une poignée de shaders

J'ai parlé de nouveautés et, en effet, Desperados 2 donne la possibilité de scripter ses personnages selon des événements prévisibles. Ainsi, un type laissé seul dans un coin pourra être programmé pour divers comportements au cas où il serait repéré par un ennemi : tirer, fuir, utiliser telle ou telle action... Cela offrira un peu plus de tranquillité au joueur occupé ailleurs ou l'aidera à organiser ses embuscades. L'autre grosse innovation est technique. En plus de zoomer et de tourner la caméra dans tous

les sens grâce au moteur graphique affichant une 3D totale, le joueur sera doté d'une vue à la troisième personne pour n'importe lequel de ses persos. Il pourra alors faire feu comme dans un shooter, même si cela rend le tir plus aléatoire que lorsque l'I.A. s'en occupe ! Je ne vois pas trop en quoi ce positionnement peut aider (si ce n'est pour vérifier les lignes de vue), en revanche il s'avère excellent en terme d'immersion. Il faut dire aussi que les graphismes s'annoncent franchement bluffants ! Les modèles des persos sont animés par motion capture, avec animation faciale, et la 3D en général, de l'éclairage aux textures, se montre vraiment à la hauteur d'un jeu dernière génération. Le genre Commando n'étant pas très à la mode, les amateurs seront ravis de suivre l'évolution de Desperados 2 (dont le titre français sera différent à cause d'une marque de mauvaise bière).



Dungeons & Dragons Online Stormreach



Pour les graphismes, on peut faire confiance à Turbine, qui a développé le malchanceux mais très joli Asheron's Call 2.

Une demi-page seulement sur D&D Online ? Rassurez-vous, cela n'a rien à voir avec la qualité de ce titre. Malheureusement, et même s'il s'agit d'un des rares jeux auxquels on a pu vraiment jouer, on possède encore trop peu d'infos. Cependant, le premier feeling du gameplay dessine une bonne idée du produit final : un MMO action à la Diablo. La meilleure preuve : il faut cliquer et cliquer encore pour frapper, pas question d'engager le combat et de ne s'occuper que de sa barre raccourcis en laissant son perso taper. Le résultat global paraît plutôt sympa pour tous ceux qui aiment vider des donjons entiers de leurs habitants monstrueux. En effet, le scénario emmènera des groupes d'aventuriers dans les tréfonds de la ville de Stormreach : l'aventure se fera principalement vers le bas ! On appréciera la présence de pièges mortels et de portes verrouillées qui apportent une vraie valeur aux voleurs (valides et volontaires...). Côté règles, elles semblent à la fois fidèles à D&D et modifiées pour coller au genre persistant. Le plus étrange concerne le passage des niveaux : limités à 10, ils proposeront néanmoins quatre spécialisations dont on ne sait pour ainsi dire rien... Heureusement, les clés bêta devraient

tomber d'ici peu, on vous en reparlera donc prochainement. Moi qui voyais ce jeu arriver d'un œil sceptique, je suis nettement plus curieux de m'y plonger après une demi-heure d'essai.

Dungeons & Dragons Online Stormreach

Genre : Moi vois, moi tue **Développeur :** Turbine/États-Unis
Sortie prévue : Q1 2006



« I want to be a part of it, New York, New York ! ». La bande originale du jeu devrait être variée et de bonne qualité.



Tycoon City : New York

City Tycoon

Genre : Monopoly 3D **Développeur :** Deep Red Games (Grande-Bretagne)
Sortie prévue : Mars 2006

Voilà un jeu qu'on n'attendait pas du tout et qui a été présenté dans la surprise générale, houlala fantastique ! Un nouveau genre de Tycoon tout à fait original dans lequel le joueur doit construire une ville quartier par quartier. En l'occurrence, il s'agit ici de New York, dont le tracé des rues a été fidèlement retranscrit. À vrai dire, inutile de fourrer votre nez dans les impôts, la sécurité, la pollution ou ce genre de choses. Dans CTNY, vous ne vous occupez que de votre portefeuille. Du tycoon sans gestion, quelle grande idée. Comment gagner beaucoup de fric ? Simple : écoutez une conversation entre deux habitants, vous les entendrez se plaindre du manque de ceci ou de cela. À vous de répondre à ces « opportunités » en construisant vos magasins

ou en achetant des licences juteuses. « Pensez comme Donald Trump », nous dit le développeur ! Il faudra aussi décorer chaque lieu en fonction des goûts de la population locale. Les étudiants de Greenwich Village n'ont pas les mêmes envies qu'à Little Italy. Lorsqu'un « district » est complété, le jeu nous gratifie d'un événement spécial (défilé d'Halloween, nouvel An chinois...), et on passe au suivant. À la fin, on peut admirer New York en 3D, avec ses habitants allant et venant au gré du temps qui passe. « On a voulu un jeu très grand public, auquel ma mère pourrait jouer sur son portable en attendant l'avion », avouent les devs. J'ai eu bien du mal à cacher ma perplexité. Qui sait ? Le gameplay de City Tycoon n'est peut-être pas si limité que ça...



REPORTAGE



Les pouvoirs du héros lui viennent de sa combinaison en beta-test : le Quantum Suit.

Depuis quelque temps, les FPS débarquent en force sur consoles. De plus en plus de titres sont d'ailleurs développés sur ce support avant d'arriver sur PC, et ce n'est pas près de changer avec la nouvelle génération de XBox360. Les studios et les éditeurs sont-ils capables de comprendre que lorsqu'une telle conversion a lieu, le gameplay au paddle et celui à la souris n'ont rien à voir ? On pourra peut-être répondre à cette question avec Timeshift. Impossible de prédire la difficulté de ce shooter, puisque la démonstration s'est déroulée sur Xbox360 Peugeot, au Joypad et avec le God mod activé. Saber Int. voulait seulement nous montrer quelques armes et surtout les pouvoirs du héros : Michael Swift, testeur malheureux du Chronomicon, la première machine à voyager dans le temps, se retrouve dans une branche parallèle de l'histoire avec la possibilité de ralentir ou de stopper le temps, et même de revenir en arrière.

Retour vers le Futur

Ne pensez pas à Prince of Persia, le principe est totalement différent, car Michael n'est pas affecté par son pouvoir. S'il se prend

Les guns ont vraiment de la gueule !



Ces screens viennent de la version X3B60x.

une rafale, il aura beau appuyer sur retour rapide, les balles sortiront de son corps, l'ennemi reprendra sa position, etc. Mais ses blessures seront toujours présentes. Ralentir le temps ? Tout le monde connaît. Le stopper ? La démo ne montrait que cela. Un soldat en face ? Pouf, on gèle l'action pendant cinq secondes, on choisit tranquillement l'arme la plus adaptée et on dégomme le gars. Touche play : le type crève aussitôt sans avoir compris ce qu'il lui arrivait. Plus rigolo : pause et on pique le flingue de l'ennemi sans qu'il puisse réagir. Plus étrange : pause et on passe à travers le feu et on marche sur l'eau.

Timeshift

Timeshift

Genre : FPS en tour par tour
 Développeur : Saber Interactive (États-Unis)
 Sortie prévue : Printemps 2006

Le joueur pourra déclencher ce genre de joyeuseté une fois toutes les trente secondes. Difficile de ne pas trouver l'action un peu molle et répétitive avec tout ça. Mais rien n'est acquis. Revenons plutôt en arrière pour vous parler des autres détails du jeu.

rutuF el srev ruoteR

Depuis quelque temps, les FPS débarquent... Euh non, pas autant. Timeshift est donc un jeu Next Gen et ça se voit. La réalisation semble tout à fait réussie et blindée des derniers effets à la mode : nuages de particules, distorsion d'image, balles qui ricochent dans tous les sens, normal mapping partout, etc. Les armes ont un look plutôt sympa, mais le bon goût du design général reste à examiner de près. C'est un peu criard tout ça... Saber annonce bien sûr une I.A. exceptionnelle, comme tout le monde. Mais ce coup-ci, on espère qu'ils ne pipeautent pas trop, vu l'importance qu'elle aura dans le contre-balancement des superpouvoirs du héros. Je suis curieux de voir le résultat.





VOICI LE FAN CLUB TELE2

<p>ADSL jusqu'à 16 méga⁽¹⁾ (débit IP - 20 méga en débit ATM)</p>	<p>ADSL jusqu'à 16 méga + téléphone illimité⁽¹⁾ local et national</p>
<p>7,50 €</p>	<p>17,50 €</p>
<p>Prix TTC/mois les 3 premiers mois puis 14,85 €/mois les 9 mois suivants.</p>	<p>Prix TTC/mois les 3 premiers mois puis 24,85 €/mois les 9 mois suivants.</p>
<p>Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées</p>	

- 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 et conditions au 01/10/05.

(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 16 méga et 29,85 €/mois pour l'ADSL jusqu'à 16 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. Pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 805 04 11 52 (appel gratuit) ou sur tele2.fr.

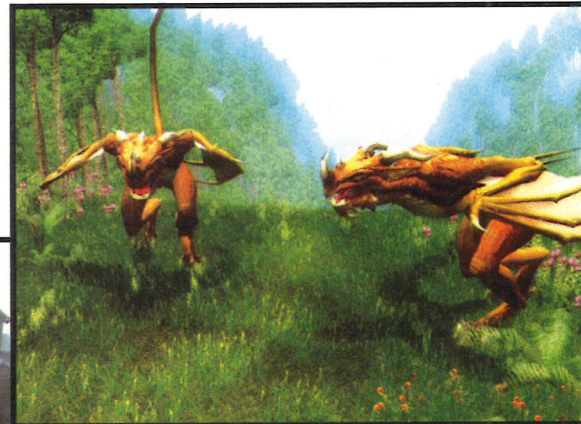
Neverwinter Nights 2

Genre : Adventure construction set
Développeur : Obsidian Entertainment (États-Unis)
Sortie prévue : Printemps 2006

Septembre 2002, un matin. Déjà la quatrième Fnac écumée et je n'ai toujours pas trouvé mon exemplaire de Neverwinter Nights en V.O. Finalement, je mettrai le grappin dessus. Voilà un achat que je ne regrette pas ! Il paraît que de nombreux joueurs restent fidèles à ce RPG. Cela ne m'étonne pas, avec tous ces mods. La communauté n'a jamais autant bossé que sur NWN. Résultat : les aventures les plus proches d'un vrai jeu de rôle sur table qu'on n'ait jamais eues sur PC. Et voilà que la suite arrive, réalisée par ceux qui ont pondu le scénario de KOTOR II : Obsidian. Le studio rassemble les développeurs qui ont travaillé sur Planescape Torment, ou Fallout... Comment pourrait-il se planter ? Tout ce qui doit essentiellement composer ce nouveau NWN existe déjà à travers les innombrables modifications de règles et de gameplay injectées par les fans de la série, certains d'entre eux étant programmeurs pros ou semi-pros. Les deux add-on



Celui-là, en train de se battre contre deux nabots avec une épée qui ne brille même pas et une armure en carton, il est au moins niveau 0,5.



Pour une fois qu'on trouve un bon coin pour le pique-nique. Vous avez vu la tronche des fourmis par ici ?

eux-mêmes ont complètement bouleversé le jeu de base : meilleure gestion des mercenaires, histoires complexes et intelligentes, nouveaux sorts, utilisation des compétences au sein des dialogues, etc. Obsidian possède tous les outils pour récupérer ce contenu et en faire un joli produit propre et moderne.

Lifting de princesse

Cela ne les empêche pas de bosser dur ! D'abord, il a fallu reprendre les bouquins D&D et passer le jeu en version 3.5. Qu'est ce que ça apporte ? Rien de dramatique : des combinaisons de bourrins en moins, des améliorations pour certaines classes un peu faiblardes. Bref, un meilleur équilibre du système. Ensuite, et tant pis pour les puristes, Obsidian n'hésite pas à inventer des trucs comme le Warlock, un magicien encore plus violent que l'original, spécialiste en magie de combat et du jeté de sort olympique. Pourquoi pas ? Et puis bien sûr, les développeurs ont maté un peu Oblivion de Bethesda Software et se sont dit que l'Aurora Engine de Neverwinter Nights est bien gentil, mais que ça le fera pas du tout en comparaison. Du coup, hop, nouveau moteur graphique maison, blindé au normal mapping, shaders, éclairages dynamiques, bref toute la base qu'un bon jeu de 2006 se doit de posséder. Et purée, c'est alléchant. Avec une interface inspirée des MMO, une campagne solo à la sauce Obsidian et la force de la communauté déjà prête à bosser, je ne vais pas tarder à camper dans les rayons de la Fnac, moi.



Une fireball là-dedans rotuudjuu ! Ouais, c'est un peu mon genre, à D&D.



Tout se joue à l'âge Toolset

Chacun sait que la fête est complète avec NWN quand on a un pote maître du jeu. Le MJ est un être étrange et passionné, avec plein de temps libre pour construire des aventures et faire jouer des scénarios maison. Mais tout MJ n'est pas level designer et pour se plonger dans les outils fournis avec NWN, il fallait un sacré courage. Sans se transformer en jouet pour enfant, le nouveau Toolset d'Obsidian devrait grandement faciliter la vie des développeurs en herbe : placement des objets rapides, changement de la texture du terrain au pinceau et hop, je déforme cette plaine en collines et je creuse une vallée ici... Un clic suffit pour switcher entre le builder et l'écriture de script et rien n'est plus facile que de lancer un niveau pour le tester rapidement. J'en connais qui vont se régaler avec tout ça ! Et moi, je jouerai à leurs créations.

CONCILIER PERFORMANCES... ET SILENCE

Le refroidissement passif - donc totalement silencieux- est au coeur des préoccupations d'ASUS. Plus qu'un phénomène marginal, ASUS décline bon nombre de ses gammes de cartes graphiques en version silencieuse. Dans le monde du silence, il y en a maintenant pour tous les goûts, tous les budgets et toutes les configurations.

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

ASUS®
Silent Storm

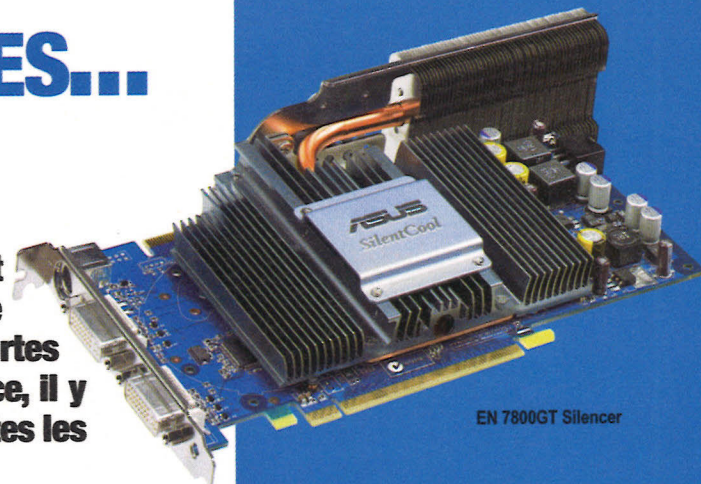
rapport à d'autres solutions passives. Les ailettes des dissipateurs des cartes graphiques en GPU nVidia sont placées sur un bras rotatif qui peut être retourné à 90° (sauf sur EN6600 et EN6600LE Silencer). En fonction de l'emplacement de composants tels que le CPU, les mosfets ou les condensateurs, 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. Sur l'EAX 700 Silencer, la solution retenue est encore plus audacieuse puisqu'elle consiste à placer le VPU ATI sur la haut de la carte (et non vers le bas comme d'habitude). La chaleur dégagée sort vers le haut du boîtier... directement dans le flux d'air de la ventilation du châssis... d'où elle est expulsée par la ventilation système.

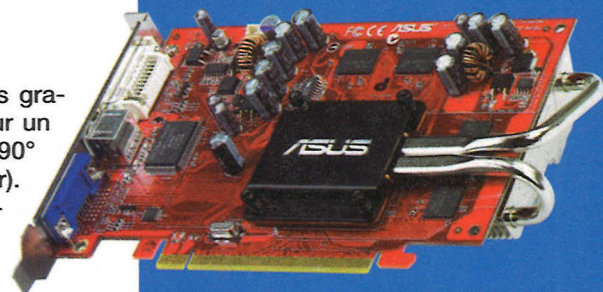
DES GAMMES COMPLÈTES

Non content de se distinguer par ses performances, ASUS met à présent clairement le cap sur le Silence. Et il y en a pour tous les goûts, pour toutes les gammes de performances et pour tous les budgets. De l'EAX 700 Silencer architecturée autour du VPU ATI Radeon X700LE, à la sur-puissante EN7800GT Silencer, chacun trouvera chaussure à son pied.

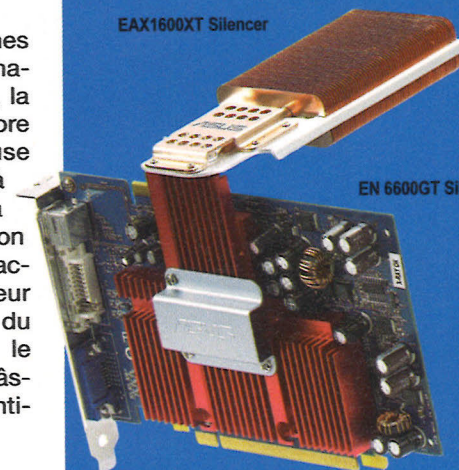
Il est aujourd'hui possible de se construire une machine performante et silencieuse... et d'avoir le choix des armes !



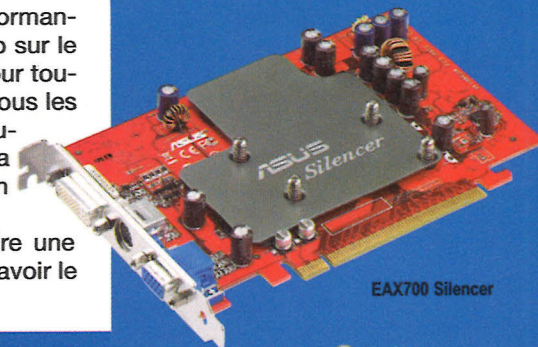
EN 7800GT Silencer



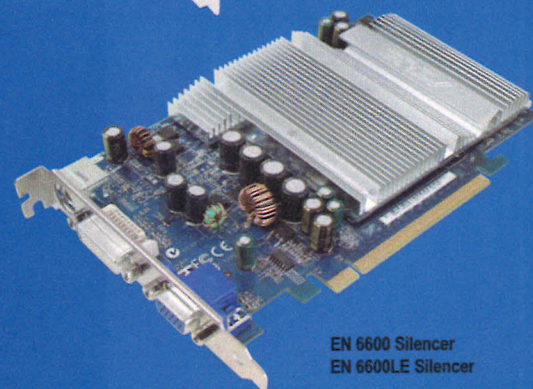
EAX1600XT Silencer



EN 6600GT Silencer



EAX700 Silencer

EN 6600 Silencer
EN 6600LE Silencer

PLUS GRANDE SURFACE D'ÉCHANGE

Le refroidissement passif "Silent Cool" repose sur un dissipateur passif. Pourquoi est-il aussi gros ? Tout simplement pour accroître au maximum la surface d'échange thermique et ainsi extraire au mieux la chaleur générée par le processeur graphique. Le système de *heat-pipe* (caloduc) caché et les ailettes sont faits de cuivre (un métal réputé pour son excellente faculté à conduire la chaleur), ou d'aluminium. 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

LES MODÈLES "SILENCER" DISPONIBLES

Nom commercial	Processeur graphique	Mémoire vidéo
EN 7800GT Silencer	NVIDIA GeForce 7800 GT	256 Mo DDR3
EAX 1600XT Silencer	ATI Radeon X1600XT	256 Mo DDR2
EN 6600GT Silencer	NVIDIA GeForce 6600GT	256 Mo DDR3
EN 6600 Silencer	NVIDIA GeForce 6600	256 Mo DDR
EN 6600LE Silencer	NVIDIA GeForce 6600LE	128 Mo DDR
EN 6600LE Silencer	NVIDIA GeForce 6600 LE	256 Mo DDR
EAX 700 Silencer	ATI Radeon X700LE	256 Mo DDR

Oh oui, dites-moi encore des choses !



Ce n'est pas trop mon genre de jouer les fanboys, mais je dois dire qu'à l'occasion de ce GoPlay d'Atari, le Lead Designer d'Obsidian, Ferret Baudoin, a dû trouver un peu curieux de me croiser un peu partout sur son chemin. Tout ce que je voulais, c'était des réponses à quelques questions et un peu d'amour. Bah ! Un sur deux, c'est pas mal.

Joystick : Alors comme ça on se permet d'inventer du contenu pour la licence ?

Ferret Baudoin : En fait, travailler avec les gens de Wizard of the Coast a été très facile. Ils nous ont dit que les Forgotten Realms nous appartenaient et pour moi c'était fantastique, car ça fait des années que je joue à D&D. On a vraiment voulu utiliser la licence à fond, parce que c'est aussi ce que les joueurs demandent.

Est-ce qu'Atari a un droit de regard sur la campagne solo ? On se souvient de la fin de KOTOR II, saucissonnée par LucasArts.

FB. : Oui, mais je ne simplifierais pas autant... Il y a une quantité de contenu qui n'arrive jamais jusqu'au stade final du développement. Parce qu'il n'était pas à niveau avec nos standards de

qualité, par exemple. Et parfois il faut couper pour d'autres raisons, c'est une réalité. Pour NWN2, on part sur une très bonne base avec l'aurora Toolset & Engine. Ça dépasse nos espérances.

Vous pensez pouvoir écrire une histoire mature ?

FB. : Oui, c'est l'un de nos buts principaux.

Sera-t-elle très linéaire comme dans NWN1 ?

FB. : La linéarité permet de bonnes histoires qui pourraient se perdre dans un gameplay trop ouvert. NWN2 se situera entre ces deux options : Le scénario avancera, mais laissera les joueurs revenir en arrière ou explorer. Ils auront d'ailleurs un château comme maison. C'est optionnel et rien ne les oblige à s'en occuper, mais je doute que les joueurs laissent passer une telle occasion.

Utiliserez-vous les compétences dans les dialogues (une possibilité qui n'est apparue que dans les mods et les add-on de NWN) ?

FB. : Absolument. Un personnage sachant bien « évaluer » par exemple, pourra impressionner les gens et trouver des deals intéressants, pas seulement obtenir des rabais dans les boutiques.

Comment se situe le scénario par rapport à NWN1 ?

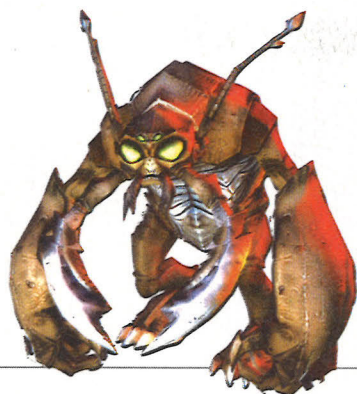
FB. : Ce n'est pas une suite, mais le monde est le même et les événements passés font partie de l'histoire de NWN2. On retrouvera d'ailleurs des PNJ connus au cours de l'aventure. Mais le jeu lui-même est indépendant.

Cela sera toujours aussi fun de jouer evil ?

FB. : On essaie de recréer l'ambiance de KOTOR I & II. Le côté obscur y est amusant à jouer, mais vient un moment où ce n'est plus si drôle qu'avant. J'aime chercher la limite jusqu'où pousser les joueurs avant qu'ils ne regrettent leur choix.



Le jeu demandera toujours un temps de chargement entre les extérieurs et les intérieurs.





**Pour jouer
là où on ne joue pas**

Le premier Mobile Gaming Megastore !

Envoie **Manta** au **33800** et accède sur ton mobile au portail Manta !
OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.

Jeu du mois

15146

Le jeu de moto de référence avec tous les circuits et les pilotes du championnat MotoGP. En bonus, des courses sauvages sur route avec le nouveau mode Extreme !

Le TOP Jeux Manta
La sélection Manta des meilleurs jeux du moment.

15101	15111	15114	15125	15141

Pack South Park **15001**

SOUTH PARK
Exclu Manta !

le jeu
South Park **SPORTS DAY!**

le logo
MON DIEU, ils ont tué Kenny!

la sonnerie
They Killed Kenny! En VO

...et + de 50 autres logos et sonneries South Park téléchargeables sur Manta !

Retrouve tous les jeux de MANTA sur ton mobile

SFR

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!

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

par votre mobile au Gallery au service 11111

SMS 33800

pour envoyer Manta

WONDERPHONE
BEYOND VOICE

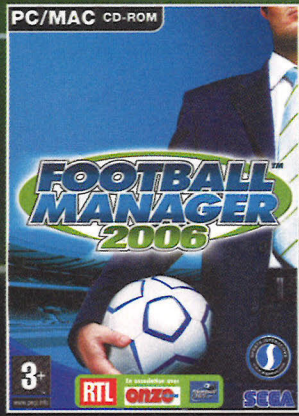
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail + d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

© 2005 WonderPhone - MotoGP 3 MotoGP(tm) and © 2004 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. - South Park Sports Day Copyright © 2004 Comedy Partners. All Rights Reserved. South Park and all related titles, logos and characters are trademarks of Comedy Partners THQ Wireless, Madtap and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. - Alonso Racing 2005 © 2005 Gaelco Móviles S.L. - Crash Twinsanity Crash Bandicoot and related characters are ® and © of Universal Interactive, Inc. - Spyro the Dragon Spyro and related characters are ® and © Universal Interactive, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc., in the U.S. and other countries. All rights reserved. - Pirates Ahoy © HandyGames. - Blokus Duo © Kaolink 2005. © Sekkoia 2000.

“LA MEILLEURE DÉFENSE C'EST L'ATTAQUE”



© Sports Interactive Limited 2005. Published by Sega Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation, Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners. All rights reserved. Conception creation : e r e Photo : Cédric Delsaux



En association avec

FOOTBALL MANAGER 2006
complètement foot!
www.footballmanager.net



GRÂCE À

**FOOTBALLTM
MANAGER
2006**

ET

SEGA[®]

**GAGNEZ UN T-SHIRT
FOOTBALL MANAGER**

Pour les 200 premières réponses tirées au sort.

**Pour participer, renvoyez vos coordonnées sur papier libre
avant minuit le 31/12/2005 (cachet de la poste faisant foi)
à JOYSTICK Service Jeu – 101/109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret**



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, Sega France, SA au capital de 782.085 euros immatriculée au RCS de Paris sous le numéro B347873507, ayant son siège au 118 rue de Tocqueville, 75017 Paris, organisent 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, Sega 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.

BON, BEN VOILÀ... L'EUPHORIE EST
RETOMBÉE. PAS DE BRASSÉE
DE 9/10 CE MOIS-CI, BIEN AU
CONTRAIRE. RATAGES PRÉVISIBLES
ET GROSSES DÉCEPTIONS
INFESTENT LES PAGES TESTS ET
AUCUN TITRE N'ARRIVE VRAIMENT
À NOUS FAIRE FRÉMIR. MÊME
PRINCE OF PERSIA 3 N'EST PAS
AU RENDEZ-VOUS SUR PC.
IL SORTIRA AVANT QU'ON PUISSE
LE TESTER, MAIS RASSUREZ-VOUS,
JOYPAD LUI A COLLÉ UNE BONNE
NOTE SUR PS2, ON NE DEVRAIT PAS
SE FAIRE ARNAQUER.
NORMALEMENT. SI TOUT VA BIEN.
DANS UN MONDE IDÉAL.
OUI, BON, BREF, ATTENDEZ LE TEST,
VOUS CONNAISSEZ LA RENGAINÉ...

Fumble



JEU DU MOIS

CALL OF DUTY 2

ÉDITEUR ACTIVISION DÉVELOPPEUR INFINITY WARD

CALL OF DUTY 2 EST À LA FOIS UNE BONNE SURPRISE ET LE MEILLEUR JEU DE CE MOIS-CI. UN PRODUIT GRAND PUBLIC IDÉAL POUR LA PÉRIODE DE NOËL ! JE SUIS SÛR QUE MÊME VOTRE GRAND-PÈRE QUI A FAIT LA GUERRE POURRAIT Y JOUER. ÇA LUI RAPPELLERA LE BON VIEUX TEMPS. ENFIN, SAUF S'IL EST ALLEMAND.

Liberté d'expression

NE LE RÉPÉTEZ PAS, MAIS MON VRAI JEU DE CHEVET EN CE MOMENT, C'EST FIRE EMBLEM, LE DERNIER. SUR GBA (EN ATTENDANT D'ESSAYER LA VERSION GC). OUI BON, ÇA VA, ON A TOUS DES VICES CACHÉS, MOI CE SONT LES RPG-TACTIQUES. LE COUP DE Foudre A EU LIEU AVEC VANDAL HEARTS SUR PLAYSTATION, ET DEPUIS, LA DÉGRINGOLADE EST TOTALE : FF TACTICS, TACTICS OGRE GAIDEN... C'EST LE DRAME. VIVEMENT HOMMIS, QUE JE PRENNE MA DOSE SUR PC.



Le jeu du moment

WARCRAFT III + DOTA 6.19B

Le jeu attendu

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

S'IL Y A BIEN UN TRUC QUI M'A TOUJOURS PROFONDEMENT ÉNERVÉ DANS LA VIE, CE SONT LES GENS QUI NE VOUS LAISSENT PAS TERMINER VOS PHRASES. SÉRIEUSEMENT, À PART LA PLUIE LES JOURS DE BARBE-CUE OU ME FAIRE BATTRE PAR FUMBLE, Y'A RIEN QUI M'AGACE PLUS QUE DE ME FAIRE COUPER LA PAROLE. SURTOUT QUAND JE SUIS TRANQUILLEMENT EN TRAIN DE RACONTER UNE ANECDOTE RIGOLOTE ET QUE TOUT À COUP...



Le jeu du moment

WARCRAFT III + DOTA 6.19B

Le jeu attendu

DARK MESSIAH OF M&M

NE PARLEZ PAS DE JOSS WHEDON À FASKIL, LE SACRIPANT SE MET ALORS À SAUTILLER SUR PLACE EN AGITANT LES BRAS AVEC FRÉNÉSIE. UN SPECTACLE SURPRENANT, MAIS QUI FOUT LES JETONS À TOUT LE MONDE. RESTE QU'IL N'A PAS TORT ET DEPUIS MA DÉCOUVERTE DE L'EXCELLENTE SÉRIE FIREFLY, JE PASSE DÉSORMAIS MES NUITS À RÉVER DE JOSS. MAOH, SI TU ME LIS, JE SUIS VRAIMENT DÉSOLÉ, MAIS TOUT EST FINI ENTRE NOUS.



Le jeu du moment

CALL OF DUTY 2

Le jeu attendu

PSYCHONAUTS

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.



LOCAL
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.



STOP SURARMEMENT
Au secours !
Nécessite une très grosse configuration



STOP doublage pourri
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.

ACTION/TACTIQUE

- 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



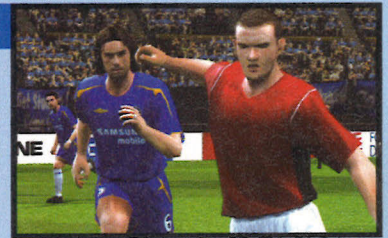
STRATÉGIE/GESTION

- 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



JE VOULAIS RAPPELER DEUX OU TROIS CHOSES AUX GENS QUI BRAILLENT CONTRE BLIZZARD, PENSANT QU'IL NE RESPECTE PAS LES JOUEURS. EN DIX ANS, NOUS N'AVONS EU LE DROIT QU'À 3 WARCRAFT, 2 DIABLO, 1 STARCRAFT ET 1 MMO. CERTAINS DÉVELOPPEURS M'HÉSITENT PAS À NOUS PONDRE LE MÊME JEU DEPUIS 12 ANS. MÊME SI LES PROBLÈMES DE SERVEURS DANS WoW SONT RAGEANTS, IL FAUT FAIRE LA PART DES CHOSSES. LES TECHNICIENS NE S'AMUSENT PAS À JOUER AUX DÉS POUR SAVOIR QUEL SERVEUR VA CRASHER AVANT L'APÉRO.



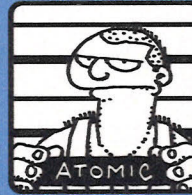
Le jeu du moment

F.E.A.R.

Le jeu attendu

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

CHEZ NOUS À JOYSTICK, PAS DORMIR ET ERREUR COMME DES ZOMBIES C'EST NOTRE PASSION. ON AIME TROP ÇA, ALORS ON LE FAIT TOUT LE TEMPS. POUR DYNAMISER LES BOUCLAGES DIFFICILES, ON AVAIT LE CAFÉ, MAIS ÇA NE SUFFISAIT PAS. HEUREUSEMENT, JE VIENS DE DÉCOUVRIR PAR HASARD UNE NOUVELLE TECHNIQUE QUI RÉVEILLE SUPER-BIEN : SE REFERMER UNE FENÊTRE SUR LES DOIGTS. OUAÏ ! N'EMPÊCHE, C'EST DRÔLEMENT EFFICACE.



Le jeu du moment

BATTLEFIELD 2

Le jeu attendu

QUAKE WARS

JÉ SAIS CE QUE VOUS PENSEZ : « POURQUOI UN PROGRAMMATEUR (DE RADIO OU DE TÉLÉ) VOLERAIT-IL LE MOTEUR D'HALF-LIFE 1 POUR CODER NEURO HUNTER ? (VOIR JOYSTICK PRÉCÉDENT) FUMBLE SE SERAIT-IL PLANTÉ EN VOULANT ÉCRIRE PROGRAMMATEUR ? » EH BIEN NON, BANDE DE MÉCRÉANTS ! UN INFORMATIEN AURAIT PU EN FAIRE QUELQUE CHOSE DE BIEN, ALORS QU'UN JEU COMME NEURODAUBE NE PEUT ÊTRE QU'LE ŒUVRE D'UN BÊTE PROGRAMMATEUR INCOMPÉTENT (ET FOU DE SURCROÏT). CQFD.



Le jeu du moment

BATTLEFIELD 2

Le jeu attendu

OBLIVION

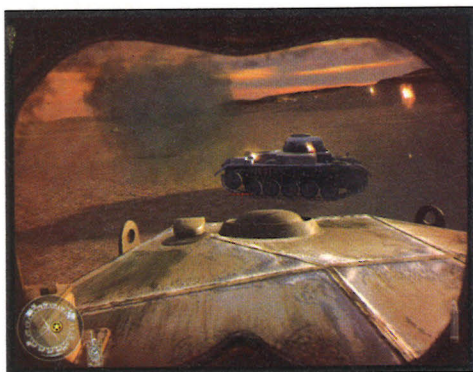
test test test test test

Call of Duty 2

IL FAUT ENCORE SAUVER LE SOLDAT RYAN



ENCORE UN JEU SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE. UN TEL MANQUE D'ORIGINALITÉ DONNE ENVIE DE HURLER, MAIS J'EN SUIS AU POINT OÙ JE N'AI MÊME PLUS LA FORCE DE PROTESTER. ET FINALEMENT, CELA TOMBE BIEN, PARCE QUE CALL OF DUTY 2 EST DE LOIN LE MEILLEUR DE TOUS.



Si vous vous y connaissez en panzers, il y a des absurdités qui devraient bien vous faire rire.



Au secours ! J'ai perdu mes lunettes !



Quand une grenade tombe à leurs pieds, les soldats essaient de la renvoyer.

Même quand, comme moi, on se tape systématiquement tous les titres du genre, il est difficile de rester insensible à la qualité du boulot effectué par Infinity Ward sur Call of Duty 2. C'est frappant dès les premières missions de la campagne soviétique : la mise en scène a été réglée avec précision afin que de nombreux scripts assurent le spectacle, mais sans pour autant transformer le joueur en spectateur passif. Moi qui émettais des réserves après le premier CoD, intéressant mais loin d'être exempt de défauts, je n'ai eu aucun mal cette fois à me laisser totalement prendre au jeu. C'est en partie grâce aux améliorations de l'I.A.. Dans le premier CoD, vos collègues se montraient très doués pour vous coincer dans les portes et pour vider des chargeurs à bout portant sans jamais blesser personne, vous obligeant à faire tout le boulot. Il n'était pas rare de voir un soldat partir en pointe et marcher entre deux Allemands qui l'ignoraient et préféraient rester cachés pour mieux vous tirer dessus. Tout ça, c'est fini : cette fois les figurants se battent vraiment. J'ai pu le

constater dès la deuxième mission : par un froid polaire, après avoir bataillé ferme pour déloger les boches d'un immeuble, notre escouade se retranche pour repousser l'inévitable contre-attaque des fascistes. Pendant que nos tireurs se postent aux fenêtres et s'embusquent derrière des sacs de sable enneigés, un sous-officier lance des encouragements et nous exhorte à résister jusqu'au dernier. Je remarque un fusil à lunette qui traîne dans un coin, je m'en empare aussitôt à la place de mon Tokarev SVT-40 semi-automatique et j'attends en retrait à une fenêtre. À l'extérieur, les Allemands émettent un épais rideau de fumée en prélude à leur assaut. Le sergent continue de gueuler : « Pour la grande Union soviétique et pour notre glorieuse mère patrie ! Préparez-vous... Ils arrivent !!! »

Vive le camarade Staline !

Des silhouettes emmitouffées surgissent en courant du blizzard, elles sont si proches que j'ai bien du mal à les aligner avant qu'elles arrivent au contact de notre

		
PUBLIC AVERTI	INTERNET 32	LOCAL 32 IP/IPX
CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo		
ÉDITEUR ACTIVISION		
DÉVELOPPEUR INFINITY WARD/ÉTATS-UNIS		
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS		



Et là, forcément, la MG42, elle ne peut plus nous voir.



À Stalingrad, les petits nuages de vapeur de leur respiration trahissent les Allemands cachés...

première ligne. Maldita, j'aurais dû garder le Tokarev, j'aurais une meilleure cadence de tir... En fait, les camarades du premier rideau défensif font un bien meilleur travail que moi, c'est un massacre ! Mais les Allemands du deuxième échelon déploient leurs MG42 et commencent à déchieter méthodiquement les défenseurs exposés. Je réalise brusquement que les boches sont trop nombreux. Ils sont déjà au pied de l'immeuble et ils escaladent un monticule de neige pour parvenir jusqu'à nous ! Ça ne va pas du tout ! Je laisse tomber le fusil de snipe et je dégaine ma mitrailleuse PPSH 41 pour tenter de les tenir à distance, je vide mon chargeur, mais ils continuent d'avancer par-dessus les cadavres que



Shbim, va te coucher !



j'empile. Je suis touché deux fois, j'essaie de reculer pour recharger, mais ils entrent par la fenêtre et courent vers moi pour m'achever ! À côté, le sergent et deux soldats se battent comme des démons, je me défends à coups de crosse pour sauver ma peau et finalement ce sont les Russes qui viennent à mon secours en tirant dans le dos de mes agresseurs. L'assaut faiblit, les Allemands hésitent... Dans la plus pure tradition soviétique, le sergent ordonne alors la contre-attaque. Les défenseurs se redressent et se ruent en hurlant vers les boches qui paniquent et reculent en désordre. Sans réfléchir, je suis le mouvement : il suffit de se laisser porter par la vague. Elle monte, elle monte, elle a tellement d'élan qu'elle submerge d'un seul coup les positions ennemies dégarnies. Ceux qui nous résistent sont tués sur place, les autres sont abattus sans pitié alors qu'ils tentent de fuir.

Rah, ça fait du bien

L'une des forces de Call of Duty 2, c'est que chacune des 27 missions comporte ainsi des scènes mémorables. À d'autres moments, on rampe dans un tuyau pour échapper à des sentinelles. On s'efforce discrètement d'aller placer à la main des pains de TNT sur des panzers en marche. On capture un village normand, puis

Achtung, die Amerikaner ! Himmel !

L'ambiance sonore de Call of Duty 2 est simplement excellente. En permanence les autres soldats gueulent, avertissent de la présence de tireurs embusqués ou de mitrailleuses, invectivent l'ennemi, réclament de l'aide. Comme les Allemands de leur côté ne sont pas en reste et que tous ces cris sont adaptés à la situation, non seulement ça braille beaucoup, mais en plus c'est à bon escient, ce qui rend le carnage beaucoup plus vivant. Ça n'a l'air de rien, mais c'est beaucoup plus crédible qu'une bande de zombies silencieux qui se laisse faucher par les mitrailleuses sans décocher un mot. On apprécie aussi le boulot réalisé quand, après avoir tranché l'une des têtes de l'hydre fasciste dans les décombres glacés de la cité de Staline, on passe aux missions britanniques dans la fournaise d'El Alamein. Changement de décor, changement d'ambiance sonore : le discours british, bien différent des slogans patriotiques de l'Armée Rouge, contribue fortement à l'atmosphère. On sent bien que ces gentlemen n'ont pas l'étoffe de vrais bolcheviks et qu'ils préfèrent boire du thé dans une tasse en porcelaine plutôt que le sang fumant de leurs ennemis servi dans une botte. Hélas, ces subtilités ne concernent que la V.O., en anglais. Le doublage V.F. est de bonne qualité, mais ne pousse pas le perfectionnisme jusqu'à adapter les accents des diverses nationalités. Seules les voix des germains sont restées fidèles à l'original : elles n'ont pas été traduites et vagissent dans la langue de Goebbels. Si possible, je vous conseille donc de plutôt jouer avec la V.O.



Attention camarade, tu perds ta casquette !

Un peu de technique

Développé conjointement pour le PC et la Xbox 360, CoD 2 est, hélas, un jeu gourmand. Une configuration avec processeur 2 GHz, 1 Go de Ram et une carte graphique 128 Mo paraît le minimum pour en profiter et encore, à condition de régler les détails graphiques très bas.

Chacune
des 27 missions
comporte des scènes
mémorables.



Comme d'hab', les écrouilles des tanks sont très mal verrouillées.



La traditionnelle séance de DCA est au rendez-vous.

Un concept fumant

La grenade fumigène est l'un des effets les plus réussis de Call of Duty 2 : non seulement les volutes sont très réalistes, mais en plus elles ont une influence considérable sur le gameplay. Le mieux, c'est qu'il ne s'agit pas d'un effet scripté dont l'usage reste réservé à l'ordinateur : vous pouvez, vous aussi, y recourir à tout moment. Les tirs d'une mitrailleuse barrant un accès ? Vous voulez vous approcher discrètement d'un tank ? Un sniper vous dérange ? Plop, vous lancez une de vos grenades. Après quoi il suffit d'attendre quelques secondes pour qu'un joli nuage opaque se forme : la voie est libre.

Oh, bien sûr, il est possible que dans le brouillard vous croisiez inopinément la crosse d'un fusil teuton arrivant en sens inverse, bien décidé à vous défoncer le crâne. Mais c'est justement le genre de rencontres imprévisibles qui rendent la vie si intéressante !

on le défend du haut d'un silo à grain avec un fusil de snipe. On progresse derrière des chars à travers un vaste champ de tir dans le désert. On guide des frappes d'artillerie pour briser une attaque nocturne. Même les passages avec des véhicules sont plutôt amusants, surtout quand on pense à Quake 4. Bien sûr, il y a quelques petits défauts. Parfois un script ne prend pas le relais tout de suite et la bataille semble suspendue, attendant qu'on rejoigne les rails. Rien de grave, mais on le remarque. D'ailleurs pour éviter les problèmes de scripts oppressants, quelques endroits permettent une certaine liberté de manœuvre : on doit s'emparer de plusieurs objectifs, mais on peut les approcher dans l'ordre qu'on préfère et adapter la progression aux difficultés rencontrées. L'idée est plaisante, mais l'activation d'un trop grand nombre d'ennemis simultanément peut entraîner de sévères ralentissements. Quant à la disparition des points de vie, un choix de game design très controversé, elle s'avère finalement bénéfique. Maintenant il suffit de s'épousseter un peu après avoir bouffé une rafale de MG42 dans la gueule pour être à nouveau en pleine forme, ce qui évite

de devoir partir en quête d'un paquet de pansements chaque fois qu'on prend une balle perdue. Certes, une guérison miraculeuse de toutes les blessures pour peu qu'on reste caché pendant trois secondes, c'est tellement absurde que ça casse un peu l'immersion : c'est la Seconde Guerre mondiale, ou Halo ? Mais finalement, devoir se faire soigner sans cesse ou lancer une sauvegarde aurait probablement été encore pire pour l'intensité de l'action.





Même s'il n'y a plus autant de figurants que dans le premier CoD, les scènes de bataille sont impressionnantes.

À BOOUUUAAAAAR !!!



L'ambiance sonore de Call of Duty 2 est la meilleure du genre.



Pas de ragdoll dans CoD2 : on doit se contenter des animations à l'ancienne.

Merci la Xbox ! En fait le seul gros reproche qu'on peut faire à Call of Duty 2, c'est justement l'impossibilité de sauvegarder à volonté : il faut s'en remettre entièrement à un système de checkpoint. Dans l'immense majorité des cas, ce n'est pas un problème, parce que le point de save est intelligemment placé entre deux situations de combat. Mais aux pires moments du jeu, il faut faire face pendant plusieurs minutes à d'infinies vagues d'assaut ennemies, déferlant à intervalles très rapprochés. On se retrouve alors facilement dans des contextes désespérés, à un contre trois, blessé, à découvert, chargeur vide. Si l'autosave décide de s'activer à ce moment-là, écrasant automatiquement la sauvegarde précédente, vous êtes bon pour refaire ce passage quinze fois de suite en tentant de survivre malgré tout ou recommencer tout le niveau depuis le début. Charmant ! La seule parade à cette faute de design consiste, comme dans le jeu précédent, à faire le lâche à chaque fois qu'on vous demande de défendre un objectif : planquez-vous dans un recoin, n'attirez pas l'attention sur vous et restez caché en attendant la fin du compte à rebours. Eh oui : puisque tout est scripté, vos coéquipiers n'ont pas vraiment besoin de votre aide... Concernant la durée de vie, on est dans la (triste) moyenne actuelle : j'ai mis une douzaine d'heures

pour finir le jeu solo (au niveau de difficulté 3 sur 4). En fait, l'action est tellement brutale que j'avais du mal à enchaîner plus de deux heures à la suite, au-delà, le déluge incessant de coups de feu entraînait un mal de tête carabiné. Bien entendu, Call of Duty 2 comporte aussi un mode multijoueur, qui aura probablement le même succès que celui de son aîné. On trouve les modes de jeu habituels (Deathmatch, Capture the flag) mais aussi un « Defuse » à la Counter Strike et une reprise du mode « QC », où chaque équipe s'efforce de défendre sa base tout en limitant ses pertes. Assez classique, mais bien foutu : on n'en demandait finalement pas plus.

Atomic



En Deux Mots

BEAU, TECHNIQUEMENT SOLIDE, TRÈS BIEN RÉALISÉ, CE DEUXIÈME CALL OF DUTY N'ES- SAIE PAS D'ÊTRE ORIGINAL : IL MISE TOUT SUR SON AMBIANCE, LA MEILLEURE DU GENRE. S'IL NE RÉVOLUTIONNE RIEN, EN REVANCHE IL PERFECTIONNE LES PETITS DÉTAILS ET CORRIGE EN PARTIE LES DÉFAUTS DU PRÉCÉDENT. POUR PEU QU'ON NE SOIT PAS DEVENU TOTALEMENT ALLERGIQUE À LA SECONDE GUERRE MONDIALE À FORCE DE RÉPÉTITION, CoD2 EST UN TRÈS BON FPS, BIEN AU-DESSUS DE LA MOYENNE.

- + La mise en scène
- + L'ambiance sonore
- + La fumée
- + Les graphismes
- Le système de sauvegarde
- Pas de moteur physique

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

NRJ mobile inVenTe la RecharGe sAns duRée de ValidiTé⁽¹⁾

Parce que t'as pas l'air overbooké.



OffreZ-vOus le Sagem my300X
aVec Le nOuVeL OpérAteuR.


- SAGEM my300X 99€
- CRÉDIT NRJ MOBILE INCLUS JUSQU'A 30€⁽³⁾
- SONNERIES LIVE TONE
- EXTRA PLAT
- ÉCRAN 65 000 COULEURS

(1) Vous pouvez émettre et recevoir des appels pendant une durée de 6 mois à compter de tout appel émis facturé. Si, après cette période, vous n'avez émis aucun appel facturé, NRJ mobile se réserve le droit de résilier votre ligne. (2) Mince et beau. (3) Après votre inscription sur nrjmobile.fr et en fonction de l'achat de vos rechargements sur 6 mois, votre crédit offert sur 6 mois peut atteindre 30€. Reportez-vous aux conditions de l'offre sur nrjmobile.fr.

 **SAGEM**



le nouvel opérateur

 Rendez-vous sur nrjmobile.fr pour retrouver toute l'offre NRJ mobile.

On s'en serait bien passé : les inévitables tapis roulants piégés.

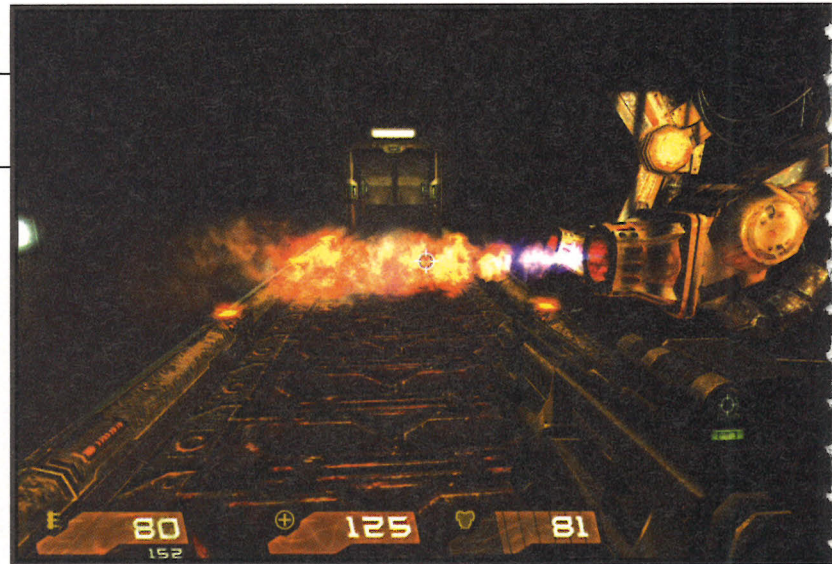


On a échappé au pire : il a toujours son short.

Quake 4

H A L O

LE NOUVEAU QUAKE A DE QUOI SURPRENDRE : DÉVELOPPÉ PAR RAVEN SOFTWARE (ID SOFTWARE SE CONTENTANT DE FOURNIR LE MOTEUR DE DOOM 3), IL CHERCHE À RENOUER AVEC LES RACINES SOLO DE LA SÉRIE ET IL LORGNE OUVERTEMENT VERS LE GENRE « FILM DE GUERRE ». POURQUOI PAS, SI C'EST FAIT AVEC TALENT...



PUBLIC ADULTE INTERNET 16 LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR RAVEN SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Il y a des gens allergiques à la modernité. Proposez par exemple à des ouvriers de remplacer gratuitement leurs mains par des outils mieux adaptés à leur boulot... Deux grosses pinces à la place des bras, des roulettes dans les rotules, et zou un banal manutentionnaire se transforme en chariot élévateur dernier cri ! Des sécateurs sur les coudes et hop là, Edward aux mains d'argent ! Merci patron ! Eh bien, vous savez quoi ? Ils vont rechigner, ces ingrats. Comme toujours les syndicats vont se mettre à râler, réclamer des compensations, une hausse des salaires. Tout ça alors que la robotisation permet des gains de productivité indispensables pour les actionnaires, et donc des emplois ! Eh oui : couper bras et jambes des salariés, c'est faire du social ! Moi j'aime bien les Stroggs, justement parce que cette brillante civilisation de cyborgs extraterrestres cannibales a eu le courage de pousser cette idée jusqu'au bout : la bidoche accouplée de force au métal,

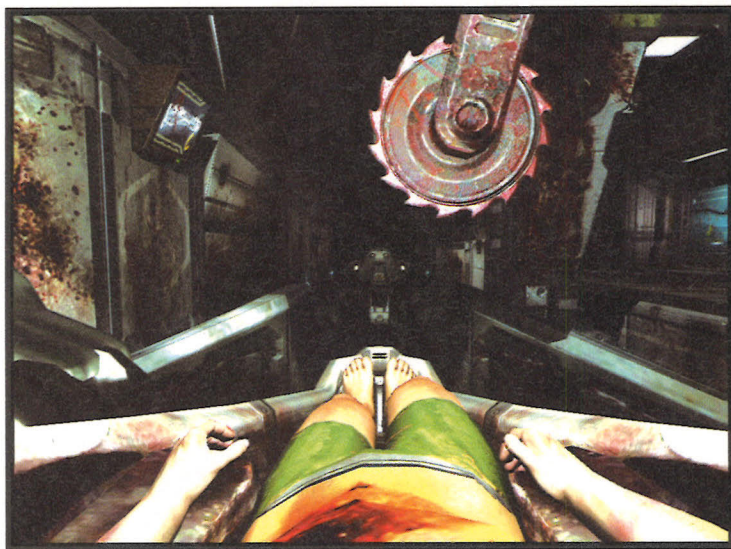
Les Vierges de Fer sont bien trop nunuches pour être réellement dangereuses.



Rail gun + bouclier + pince + hyperblaster = des gros problèmes.



**On m'a poinçonné
le crâne avec un trépan
pneumatique.**



la spécialisation à outrance, l'efficacité technocratique incarnée. Le recyclage des employés grâce à un broyeur, voilà un concept d'avenir. Pourtant, dans l'univers de Quake 4, les humains se rebiffent : alors que les envahisseurs Stroggs en quête d'organes frais passent la population terrienne à la moissonneuse-batteuse, les courageux Marines lancent un raid désespéré sur la planète Stroggos, l'usine originelle d'où viennent toutes les créatures, pour tenter de détruire leur commandement central.

C'est la lutte finale

Tim Willits, lead designer d'id Software, confiait récemment qu'il considère Quake 3 comme le pire échec de toute sa carrière. Ce titre mythique qui fit le bonheur de tant de joueurs acharnés fut surtout un flop pour le grand public. C'est pourquoi l'épisode 4 de la franchise préfère enterrer ce mauvais souvenir et enchaîner directement à la suite de Quake 2. Alors qu'on croyait avoir détruit le boss ultime, ces petits malins de Stroggs en avaient prévu un deuxième de rechange, au cas où. Tout est à refaire ! Mais cette fois, on ne vous demandera pas de conquérir une planète en solo : dans Quake 4, l'armada terrienne est là pour vous épauler. Grâce à nos nouveaux meilleurs copains les Marines, au lieu d'errer seul dans des couloirs sinistres, on pourra errer en groupe. En fait, au lieu du combat frénétique qui symbolise l'esprit Quake, le jeu louche ouvertement

du côté des clones de Medal of Honor, au gameplay plus lent et « réaliste ». Sauf que créer une atmosphère de guerre planétaire avec un moteur pas prévu pour les extérieurs et encore moins pour animer beaucoup de combattants à la fois, c'était peut-être pas l'idée du siècle...

Les fous, ils l'ont fait !

En fait d'ambiance guerrière, c'est le service minimum : en début de jeu, quelques engins qui passent au-dessus des tranchées, des explosions, des cris à la radio... Republic Commando faisait mieux. C'est encore plus maigre si on compare à Call of Duty 2, lui aussi édité par Activision. D'ailleurs une fois cette corvée expédiée, le jeu retourne presto dans les labyrinthes métalliques familiers de Doom 3, pour ne plus en ressortir. Et voilà pour les batailles massives ! Bon, ça c'est fait, se réjouit le producteur en cochant la ligne correspondante dans son cahier des charges... Passons maintenant aux coéquipiers : visiblement les développeurs se sont décarcassés pour leur trouver des noms, une histoire, leur faire raconter des blagues... Mais les dialogues, trop artificiels, semblent surtout prévus pour débiter toutes les fascinantes anecdotes que les scénaristes ont imaginées, sans vraiment se demander si ça nous intéressait. Bien que réel, l'effort paraît vain. L'ambiance a bien du mal à prendre et ce ne sont pas les gunfights mollassons contre trois Stroggs paraplégiques qui vont relever le rythme.

Les véhicules de la honte

Pour ne pas s'enfermer complètement dans les habituels entrepôts de caisses et de bidons explosifs, Raven a cru bon de faire comme tout le monde et d'ajouter des séquences d'extérieurs, avec des véhicules. Mais ne rêvez pas, on est très loin de Far Cry ou Half-Life 2. Dans Q4, vous commencez par « protéger » un convoi en restant scotché sur le camion de tête et en tirant sur les Stroggs qui viennent se jeter sous les roues. En réalité, pendant plusieurs minutes, vous pouvez vous abstenir de tirer le moindre coup de feu : vos adversaires sont totalement impuissants, ils ne canardent que pour faire du bruit. Plus tard, un passage où l'on pilote un tank à coussin d'air serait franchement pénible, mais heureusement il suffit d'ignorer les ennemis et de tracer en plein milieu pour arriver à la fin. On a moins de chance ensuite, aux commandes d'un exosquelette à la Riddick : c'est très lent (bouhouhou, pauvre Quake...) et cette fois il faut tout se taper. Heureusement, on a des munitions infinies et le blindage se répare tout seul, façon Halo...

Un peu de technique

Moins gourmand que F.E.A.R. et au moins aussi beau, le moteur Doom 3 réussit à sauver Quake 4 de l'ennui complet. Avec un processeur 2 GHz, un bon Go de Ram pour accélérer les chargements un peu lents et une carte graphique 128 Mo, on peut jouer avec un framerate correct en 1024x768 et détails élevés. Mais n'allez pas changer de config exprès...

Très joli boss, mais trop facile. À l'image de Quake 4...





Ils prennent pas que du café, ces Marines...

Réveillez-moi quand ça commence

Heureusement, après trois heures de jeu, on se fait automatiquement capturer par les vilains

Stroggs, qui s'empressent de nous ficeler sur une chaîne de montage pour nous transmuter en cyborg. Et vas-y que je te charcute sans anesthésie pour remplacer les morceaux qui servent à rien par des bouts de robot... Mais s'agit-il de modifications amusantes, par exemple une paire de chenilles blindées, des mâchoires mécaniques, des ports USB dans les narines, un fusil lance-clous implanté dans un bras et une massue à piston dans l'autre ? Oh que non, pas des trucs cool comme ça qui me seraient utiles dans ma vie quotidienne. Non madame. Si on m'a imposé une longue scène non-interactive de découpage des bras et des jambes à la scie circulaire rouillée, c'était juste pour m'agrafer de vulgaires prothèses en fer blanc. Ensuite, on m'a poinçonné le crâne avec un trépan pneumatique, et on allait m'électrocuter le cerveau pour m'installer Windows 95 quand heureusement mes fidèles amis les Marines sont miraculeusement intervenus pour interrompre ce processus infernal. En fait de Terminator, je suis juste un peu plus rapide, 25 % plus solide et maintenant je sais lire le Strogg. Quoi, c'est tout ? Je suis condamné à sonner à tous les portiques d'aéroports uniquement pour ça ? Devenir bionique je suis pas contre, mais à condition que ça en vaille la peine. Maintenant mes potes m'appellent « l'homme qui valait trois milliards de roubles » et je passe pour un con...

Le Steve Austin du pauvre

N'empêche, cette stroggification décevante à tout

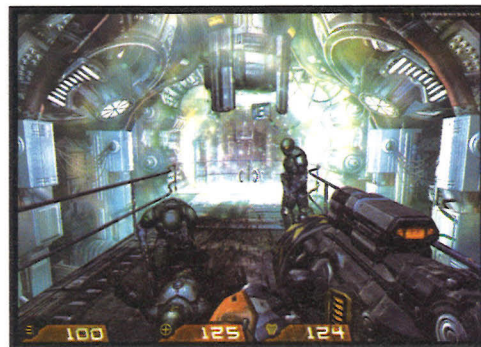
de même du bon : on regagne la vitesse initialement perdue à cause de l'ambiance « réaliste », et on peut à nouveau sautiller dans les couloirs comme dans tout bon Quake. Bondir en zig-zag est d'ailleurs fortement conseillé pour éviter de se faire démolir : les niveaux à la moitié du jeu sont les plus difficiles, parce que les monstres qu'on dessoude ne larguent pas de munitions et que les level designers n'ont pas jugé utile d'en laisser sur terre à notre intention. Du coup, on combat d'énormes Berserkers au pistolet blaster parce qu'on n'a plus de cartouches pour le shotgun, avec à peu près autant d'espace pour manoeuvrer que dans une cabine téléphonique. Par la suite, les choses redeviennent plus simples : le jeu vous fait accompagner de coéquipiers quasi invincibles, aux munitions illimitées et qui vous réparent à volonté. Parfois aussi, sur un coup de tête, ils vont améliorer vos armes, triplant la puissance du Rail Gun ou ajoutant un système de guidage aux projectiles de votre canon à clous. Bien sûr, ils aiment aussi se coller derrière vous dans l'encadrement d'une porte pour vous empêcher de reculer, mais c'est normal, ils sont stupides. Et puis les level designers se réveillent et nous fournissent enfin de l'artillerie : alors qu'on s'enfonce toujours plus profondément dans les entrailles inexplorées de Stroggos, on découvre de plus en plus de caisses d'armement terrien oubliées au milieu des couloirs... Bien sûr les gars, on y croit à fond.

Les habits neufs de l'empereur

Au niveau de difficulté 3 sur 4, il m'a fallu une dizaine d'heures avant de me retrouver devant le boss de fin, dérisoirement facile (coincez la touche de strafe, sautillez tout le temps, tirez dans le tas avec le plus

« Oui mais Quake c'est surtout le multi ! »

Beaucoup moins mou que le jeu solo, Quake 4 en multi s'efforce de reproduire les physiques de Quake 3. Il se contente d'y ajouter quelques armes et nouveaux effets, du genre projectiles qui passent par les téléporteurs. Brute de fonderie, cette simple conversion de Quake 3 n'apporte donc pas grand-chose aux vieux fans, habitués à jouer à leurs mods spécialement customisés. Quant aux petits nouveaux, ils n'y trouveront rien qu'ils ne pouvaient déjà avoir dans d'autres jeux : autant rester sur Unreal. Seul l'avenir nous dira si la communauté Quake finira par se porter sur ce numéro 4, ou au contraire l'oubliera comme elle a oublié Doom 3. On attendra plutôt le très prometteur Enemy Territory : Quake Wars, en espérant qu'il ranimera une franchise qui vient de prendre un sérieux coup dans l'aile.



Ces Stroggs-zombies inachevés sont en fait bien plus dangereux que les soldats terminés.





MATERIEL.NET

Pour les passionnés, par des passionnés

- + 0% PUB
- + 0% SPAM
- + 0% POPUP
- + 0% BANNIERES

- + 100% HARDWARE
- + 100% SERVICES

Configuration PC WIZARD



799 €

- > Processeur AMD Athlon™ 64 3200+ coeur Venice
- > Carte graphique nVidia GeForce 6600 GT PCI-E 16x 128 Mo
- > 1024 Mo de mémoire & disque dur 200 Go SATA
- > Carte mère Asus A8N-E (réseau Gigabit, son 7.1, SATA II)
- > Graveur DVD 16X double couche NEC ND-4550
- > Souris optique Logitech MX 518 d'une précision de 1600 dpi



TOP !

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.

379 €

PC Portable Fujitsu Siemens

AMILO
M3438G-7500S

1749 €

- > Processeur Intel Pentium M 750 à 1,8 GHz
- > Ecran 17" Crystal View WXGA+ (1440x900)
- > 1024 Mo DDR-II 400 MHz
- > 180 Go de disques durs SATA (2x80 Go, RAID possible)
- > Carte graphique NVIDIA GeForce Go 6800 PCI-Express
- > Réseaux sans fil WiFi 802.11g & Firewire intégrés
- > Graveur DVD±RW double couche
- > Lecteur de Cartes Flash 4 en 1
- > Microsoft Windows XP édition familiale SP2

Kit Upgrade PC ALPHA



139 €

- > Processeur AMD Sempron™ 2600+ Socket 754
- > Carte mère Chaintech MK8M800 socket 754 : vidéo, son 5.1, réseau 10/100 et S-ATA/150 intégrés.
- > 256 Mo de mémoire DDR-SDRAM

QUAKE 4



La référence du multijoueur !
Combattez seul ou aux côtés de votre escouade, pilotez des blindés, et enfoncez-vous en plein coeur de la machine de guerre strogg.

49,90 €



G.SKILL

L'essayer, c'est l'adopter !

G.Skill est la nouvelle marque de mémoire qui monte ! Ses barrettes d'exception offrent des performances de très haut vol à des prix vraiment très raisonnables (à partir de 24,90 €).

02 40 92 91 91

numéro non surtaxé

+ de 7 000 références sélectionnées

Satisfait ou remboursé

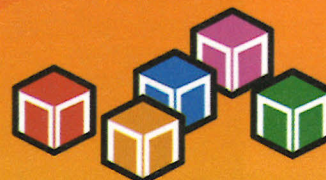
2 points retraits en France : Nantes et Rennes

Transporteur au choix

10 € de réduction

sur tout le catalogue*

réservés aux lecteurs de JOYSTICK
avec le code 435C-E2NJ-KVGRT



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

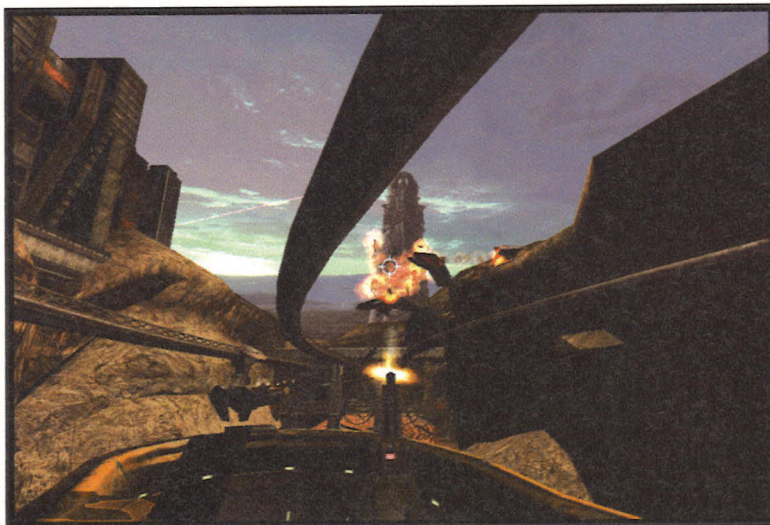
* Réduction valable pour toute commande d'un montant minimum de 200 € passée sur le site Materiel.net jusqu'au 31 décembre 2005.

Pour l'ambiance guerrière, c'est le service minimum.



Bravo Gilbert, tu t'es encore super bien caché.

gros gun : victoire !). Le jeu compte une trentaine de zones différentes, mais certaines durent à peine trois minutes chrono, ou bien ne comportent que des dialogues ou des « rides » type train fantôme. Pire, les phases d'action elles-mêmes ne manquent pas de va-et-vient sans autre justification que de



Un rail, une mitrailleuse : bienvenue au XX^e siècle.

rallonger artificiellement la durée de vie du niveau. On notera aussi que les raccords ne sont pas toujours impeccables, genre on monte à trois dans un ascenseur, chargement de la map suivante et je me retrouve seul dans la cabine. Même les doublages, d'excellente qualité dans l'ensemble, ne sont pas sans reproches. Par exemple : plusieurs scripts mal placés démarrent en même temps, les voix se mélangent et on ne comprend plus rien. Rien de grave, mais ça ne fait pas très sérieux. À l'arrivée, malgré un vrai potentiel, Quake 4 est un jeu médiocre, sans défaut fatal ni vraie qualité. Si on veut du bon gros bourrin qui tache, on jouera plutôt à Painkiller ou Serious Sam 2. Si, en revanche, on recherche une ambiance qui prend aux tripes, alors Doom 3 et surtout F.E.A.R. sont bien meilleurs. Dans le genre guerrier, la famille Call of Duty s'impose... Au final, on se dit que Quake 4 satisfera surtout les joueurs de Xbox 360, en attendant Halo 3.

Atomic

Pour la sortie, foncez tout droit.



Le nouveau Quake : camper derrière des caisses et sniper au fusil d'assaut...



En Deux Mots

QUAKE 4 EST UN JEU QUELCONQUE TOURNANT SUR UN MOTEUR GRAPHIQUE EXCEPTIONNEL. SI L'ASPECT VISUEL EST FONDAMENTAL DANS UN FPS, ÇA NE REMPLACE PAS LE GAMEPLAY : UN BON MOTEUR C'EST BIEN, DU TALENT C'EST MIEUX. ALORS QUE LES PRÉCÉDENTS QUAKE POUVAIENT TOUJOURS SE VANTER D'INNOVER, CE QUATRIÈME OPUS N'EST QU'UN PRODUIT DE COMMANDE SANS IMAGINATION. PAS UN MAUVAIS JEU, MAIS ON PEUT S'EN PASSER.

Le moteur Doom 3 toujours aussi impressionnant

Un effort sur les personnages

Pas beaucoup d'ambiance

Difficulté mal dosée

I.A. extrêmement faible

Véhicules pathétiques

9

TECHNIQUE

8

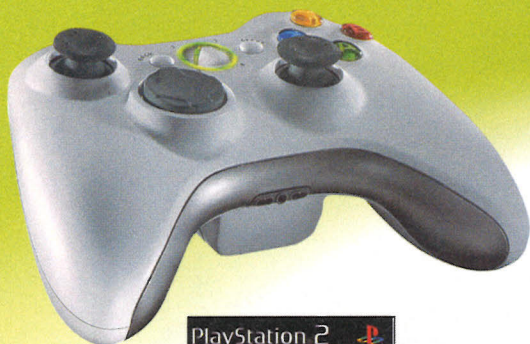
ARTISTIQUE

6

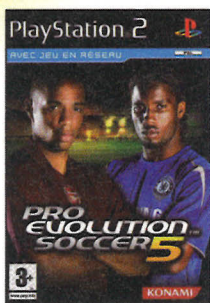
INTÉRÊT

PLXmania.com

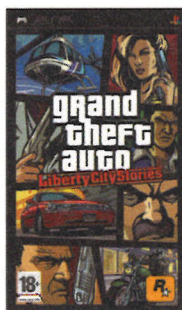
le high-tech à prix imbattables, services compris



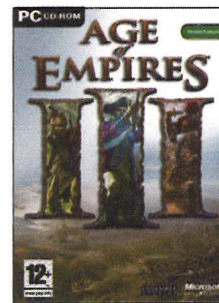
- Plus de 2 000 références en stock
- Toutes les nouveautés au meilleur prix
- Chaque jour des offres exclusives



Pro Evolution Soccer 5 - PS2
62€ **49,99€**



GTA liberty - PSP
53€ **47,99€**



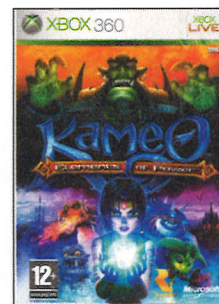
Age of Empires III - PC
62€ **49,99€**



Lost in blue - DS
39,99€



Fire Emblem - GBA
39,99€



Kameo - XBOX 360
59,99€

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

joystick0512

C'est à partir de l'écran géosphère qu'on dirige toute la partie stratégique.

SORTI IL Y A DEUX ANS, UFO :
AFTERMATH SE VOYAIT DÉJÀ
COMME LE NOUVEL X-COM.
HÉLAS, TROP FADE, IL AVAIT
SURTOUT LAISSÉ UNE IMPRESSION
DE CLONE TRISTE. NANTI D'UN
MOTEUR GRAPHIQUE RENFORCÉ
ET DE NOUVELLES IDÉES
DE GAMEPLAY, SA SUITE
AFTERSHOCK NE MANQUE PAS
D'ATOUTS SÉDUISANTS.



UFO Aftershock

SCIENCE-FICTION PETIT BUDGET



Une réussite : le pathfinding gère plutôt bien les chorégraphies des commandos.

dans UFO : Aftershock, la quasi-totalité de la population terrienne était anéantie par une attaque biologique surprise lancée par des extraterrestres vindicatifs. L'une des fins possibles du jeu voyait la capitulation des derniers survivants : désarmés et déportés sur une station orbitale, ils abandonnaient le contrôle de la planète à leurs vainqueurs. Aftershock choisit de raconter la suite, cinquante ans plus tard. Les aliens semblent repartis et la Terre est devenue un vaste no man's land. Sous la direction du Conseil qui, un demi-siècle plus tôt, orchestrait déjà l'évacuation et la collaboration avec l'invasisseur, les nouvelles générations ignorent tout de leur passé et vivent



Avec un bon poste de tir, le sniper est un peu maître du monde.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 64 Mo

ÉDITEUR CENEGA PUBLISHING

DÉVELOPPEUR ALTAR INTERACTIVE/RÉPUBLIQUE

TCHÈQUE

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

cloîtrés dans leur ghetto spatial, qu'ils ont baptisé « Laputa ». Avec le temps, les générateurs permettant la survie à bord du château dans le ciel commencent à donner des signes de fatigue, l'ennui c'est que personne ne sait comment réparer cette technologie inconnue. Face à l'inquiétude grandissante, le Conseil décide de prendre ses responsabilités : comme tout bon dirigeant confronté à une crise qui le dépasse totalement, il nie en bloc et exhorte à ne pas céder à la panique. Et pour être sûr que tout le monde a bien compris qu'il n'y a rien à craindre, il fait fusiller les terroristes qui prétendent le contraire. Rien à dire, c'est de la bonne gouvernance. Le message officiel est si rassurant que, naturellement, les gens commencent à courir en rond et à hurler en agitant les bras. Rien à dire, c'est du bon sens. La suite s'enchaîne de façon

prévisible et au bout du compte je suis l'un des rares à avoir réussi à atteindre les sorties de secours juste avant l'inévitable catastrophe finale.

Le château des méchants explose

Redescendus sur la Terre par la force des choses, nous découvrons un monde en ruine où végètent des tribus d'humains plus ou moins marquées par les mutations. Des créatures abominables hantent encore les campagnes, comme aux premiers temps de l'invasion. Notre tâche est donc d'utiliser les quelques armes volées aux aliens pour venir en aide à des villageois attaqués. Ceux-ci nous remercient en nous aidant à bâtir notre première base : elle nous permet de construire des laboratoires pour étudier nos découvertes, ainsi que des usines d'armement. Nous tirons nos matières premières des ruines abandonnées et les locaux nous fournissent la main-d'œuvre. Il va falloir s'organiser afin de répondre rapidement à quelques questions cruciales : que sont devenus les aliens ? Comment vaincre les créatures de cauchemar qui infestent les zones sauvages ? Et quel est ce gigantesque OVNI détecté au large de Neptune, qui fonce vers la Terre à toute vitesse ? Pour découvrir la vérité, nous allons devoir nous battre dans une terrible guerre à l'échelle de la planète. Nous battre pour notre droit à la survie. Aujourd'hui le monde a déclaré d'une seule voix : « Nous ne nous laisserons pas massacrer sans réagir ! ». Aujourd'hui nous fêtons le jour de notre indépendance !

Cela me rappelle un mauvais film

À l'image de la mythique série X-Com dont il s'inspire largement, Aftershock mélange macro-gestion et micro-combats. Dans la partie stratégique, on planifie la conquête des territoires, on gère ses stocks de matières premières, on implante de nouvelles bases, on décide des infrastructures à construire. Un énorme effort scientifique et industriel est en effet urgent pour mettre au point les nouvelles armes

Entraînements personnalisés, prothèses bioniques, pouvoirs psy, flingues améliorées...



L'impressionnante efficacité du katana a fait perdre la tête à plus d'un...

Un peu de technique

Plutôt instable et pas très bien fini, Aftershock n'est en principe pas gourmand et devrait se contenter d'une petite machine. Ses performances sont cependant assez aléatoires, pensez donc à installer des drivers graphiques frais si le jeu paraît exagérément saccadé. Armez-vous aussi de patience pendant les accès disque avant les missions...



Crève, saloperie d'extraterrestre !



nécessaires pour gagner la guerre, mais la place disponible pour bâtir ateliers et centres de recherche est très limitée. Un peu perdu et sans trop savoir où il va, le joueur doit pourtant dès le début définir des priorités dans ses axes de développement. Cette richesse stratégique est certes la bienvenue puisqu'elle permet une certaine liberté, mais les choix trop obscurs peuvent conduire les débutants à commettre de graves erreurs qu'ils regretteront par la suite. Les calculs à effectuer pour déterminer la rentabilité des coûteuses liaisons entre les bases ne sont pas plus clairs : il faut pas mal de tâtonnements avant de comprendre comment on doit équilibrer la partie économique du jeu. Il y a de bonnes idées dans tout cela, des concepts à creuser, mais aussi

Peu pratique, la gestion des bases se révèle finalement décevante.

La planète des singes mutants Cyborgs
Sur cette Terre empoisonnée, certains humains ont développé d'étranges mutations. On croise ainsi des peuplades de Cyborgs et de Psioniques, avec qui on peut entretenir des relations amicales et dont les talents spéciaux viennent compléter ceux de nos troupes plus traditionnelles. Certains indigènes sont plus belliqueux : une mystérieuse secte de déments rêve de nous exterminer pour faciliter le retour de ses Maîtres venus des étoiles. Lourdemment armés, ces fanatiques n'hésitent pas à attaquer nos bases...



beaucoup de lourdeurs et des décisions de game design contestables. Dans l'ensemble, c'est intéressant, mais on est loin de l'élégante simplicité des meilleurs titres du genre.

Mulder, j'ai vu quelque chose Si la gestion stratégique permet de donner du sens aux batailles, le cœur d'UFO Aftermath réside cependant dans son système de combat tactique en 3D temps réel. Traquer des monstres dans des entrepôts désaffectés est en effet l'activité principale. Souvent, cela donne des scènes de ce type: pendant que John explore seul un hangar plein de caisses, il tombe nez à groin avec une horreur qui agite ses pseudopodes de manière menaçante. Le jeu se met alors en pause automatiquement pour qu'on puisse organiser un plan. On ordonne à John de décamper et on demande à Hubert le sniper de se placer dans l'axe de la porte, pour coller une balle dans la tête de la chose si elle essaie de le suivre. Simultanément, Giselle farfouille dans son sac à main à la recherche d'une grenade au phosphore à balancer à l'intérieur. C'est généralement à ce moment-là qu'une attaque psionique lobotomise Hubert qui entreprend alors de vider méthodiquement son chargeur dans le dos de Giselle, pendant que John se fait dissoudre vivant par des projections d'acide. Bref, on s'amuse bien.

Aliens contre Terminators Si sur le plan visuel le jeu s'avère très médiocre, il offre aussi de très bons moments. Une fois que des équipements sophistiqués commencent à arriver entre les mains de nos soldats et que ceux-ci accumulent de l'expérience, tout devient plus facile. L'excellent système de customisation permet de spécialiser ses combattants et on se retrouve avec des snipers télépathes qui cartonnent les créatures à l'autre bout de la map à coups de fusils anti-véhicules (une bonne occasion de s'amuser avec le ragdoll). D'énormes



Une bonne oreille, la télépathie ou les infrarouges permettent parfois la détection d'ennemis hors de vue.



Les missions de kidnapping, très fréquentes, sont hélas franchement pourries.

cyborgs brandissent lance-roquettes et mitrailleuses M60, des cowboys tourbillonnent avec un MP5 dans chaque main, des ninjas armés de katanas vadrouillent silencieusement dans les couloirs en décapitant tout ce qui dépasse... Mais la guerre est si longue qu'après des dizaines d'heures de jeu, quand on arrive péniblement à la moitié de la partie, on commence à sérieusement regretter le manque de variété des cartes et des adversaires, dont on fait le tour bien trop rapidement. Certes, de nouvelles armes et inventions viennent régulièrement renouveler et approfondir le gameplay, mais on s'agace aussi de plus en plus devant les bugs idiots, les plantages, les ennemis systématiquement coincés dans le décor, les grenades qui traversent sols et plafonds... C'est une myriade de petits détails qu'il aurait fallu arranger pour faire d'Aftershock un vrai grand titre tactique. Mais même s'il n'est pas du même niveau que les vieux X-Com, la série Jagged Alliance ou plus récemment Silent Storm, UFO, Aftershock apporte enfin un peu d'air frais à un genre négligé par les éditeurs.

Atomic

En Deux Mots

UFO : AFTERSHOCK EST UN PETIT JEU TACTIQUE BIEN LAID DÉVELOPPÉ PAR UN STUDIO TCHÈQUE SANS LE SOU. LOIN D'ÊTRE IRREPROCHABLE SUR LE PLAN TECHNIQUE, UN PEU BÂCLÉ, IL EST BOURRÉ DE BONNES IDÉES PAS TOUJOURS BIEN EXPLOITÉES. UN TITRE CAPTIVANT, SI ON NE SE LASSE PAS TROP VITE DE SES MISSIONS RÉPÉTITIVES ET DE SON MANQUE DE FINITION.

- + Durée de vie impressionnante
- + Personnalisation des soldats
- + Beaucoup de bonnes idées
- Trop répétitif
- Peu d'interactions avec le décor
- Manque évident de finition

5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

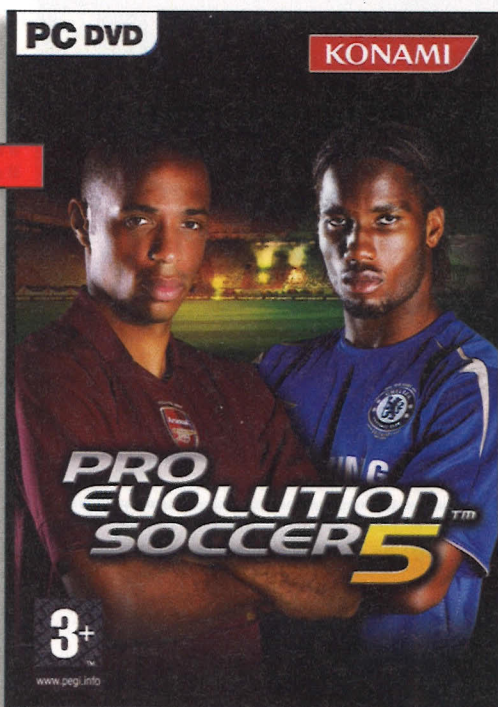
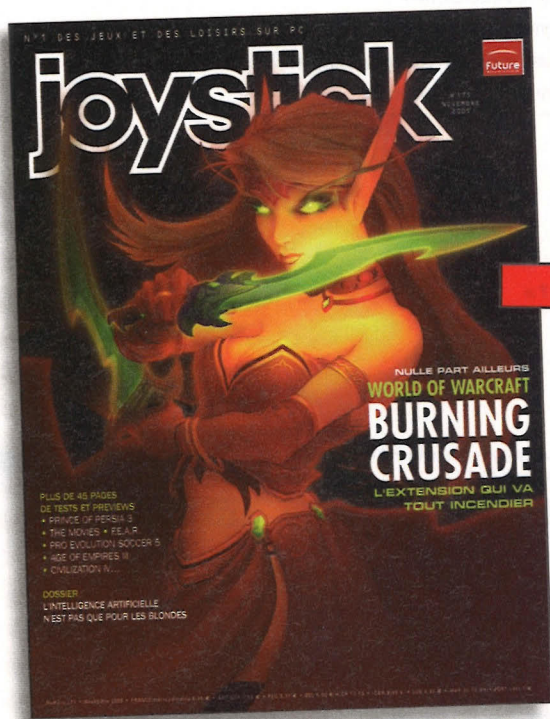
ABONNEZ-VOUS À

Joystick

Joystick (1 an/11 n°)
+ Le jeu PRO EVOLUTION SOCCER 5™ (version PC)
Total

**71,50 €*
 45 €**
~~116,50 €*
 116,50 €*~~**

POUR VOUS SEULEMENT



59€

49%
de réduction

**PRO EVOLUTION
 SOCCER 5™**

LA référence absolue des jeux de football est de retour sur toutes les pelouses avec de nombreuses innovations à tous les niveaux : des graphismes perfectionnés, de nouveaux modes de jeu (nouvelle formule de Ligue des Masters, Match commémoratif), de nouvelles animations (gestes techniques et cinématiques) et un incroyable gameplay pour de toutes nouvelles sensations.

KONAMI

* Photo non contractuelle ** Dans la limite des stocks disponibles



BULLETIN D'ABONNEMENT

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

PM76

OUI, je m'abonne à Joystick pour 1 an - 11 n° et je choisis la version CD ou DVD
 + le jeu Pro Evolution Soccer 5™ (pour PC) au prix de **59 €** seulement au lieu de 116,50 €* soit 49 % de réduction !

Je choisis mon mode de paiement :

Je règle par chèque postal ou bancaire à l'ordre de Future France

Je règle par carte bancaire : N° _____

Expire le _____ cryptogramme _____

(Validité minimale : 2 mois)

Date & 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

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

Mme Mle Mr

Nom* : _____

Prénom* : _____

Société : _____

Adresse* : _____

Code Postal* : _____ Ville* : _____

Adresse email : _____

Tél : _____

Date de Naissance : _____ (*) Champs obligatoires

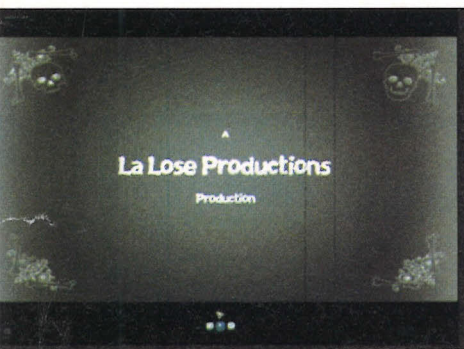
* Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50 € (Prix valable au 01/01/05) et LE JEU PRO EVOLUTION SOCCER 5 (VERSION PC) au prix de 45 € (+ 2 € de frais de port). Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/12/2005. Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 (fax: 01 42 00 56 92) ou par email : abofuture@dipinfo.fr. Délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. 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 dudit magazine, et ce, conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future Service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ** L'abonnement à une publication relevant de la Presse spécialisée peut être utilisé au titre de la formation professionnelle continue.

The Movies

PETER SE FAIT DES FILMS



PETER MOLYNEUX A DÉCIDÉMENT UNE FORTE INCLINATION POUR LE MÉLANGE DES GENRES. DANS BLACK & WHITE 2, IL TENTAIT LA FUSION ENTRE LE « GOD-GAME » ET LE RTS, SANS RÉELLEMENT Y PARVENIR. POUR THE MOVIES, IL CROISE UN SOUPÇON DE TYCOON AVEC UN ZESTE DE SIMS. MARIAGE HEUREUX ? LA RÉPONSE PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS.



La classe, non ? Non ?

Li vous est probablement déjà arrivé, en sortant de la projection d'un blockbuster, de vous écrier : « Mais quelle daube, même moi j'aurais pu faire mieux ». Traumatisé, vous avez peut-être même été jusqu'à rêver de glisser des petits bouts de bois sous les ongles du réalisateur. Si vous matez parfois des œuvres de Luc Besson, vous devez comprendre ce que je veux dire. Réjouissez-vous, cette éternelle frustration touche à son terme : vous allez enfin pouvoir vous lâcher. Pas avec les bouts de bois, mais en incarnant un grand ponte de l'industrie cinématographique. Tout commence en 1920, à l'aube des premiers films muets en noir et blanc, à l'époque où l'invention des frères Lumière ouvre les portes d'une nouvelle forme d'expression : le cinéma tchi tchaaa. Mais pour le moment, la gloire n'est pas au programme, il y a encore du boulot avant de squatter les salles obscures. Vous ne disposez pour débiter que d'un petit pactole en dollars, d'une bonne dose d'ambition et d'un grand terrain vague sur lequel bâtir votre futur empire. Première chose à faire : engager de la main-d'œuvre pour ériger les bâtisses et décors de

TOUT PUBLIC

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

ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR LIONHEAD STUDIOS/GRANDE-BRETAGNE TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



« Bon, alors, il est où ce bar ? »

Pour rester en forme, rien de tel qu'un peu de sport. Pas vrai, Caf ?



votre studio. Cette première étape du jeu ressemble à s'y méprendre à n'importe quel autre titre estampillé « Tycoon » : une liste de bâtiments disponibles, des petits bras musclés pour les construire, des chemins à tracer pour relier tout ça. Sans oublier les agréments qui vont bien, comme des arbres ou des statues, histoire que ce soit tout de même un minimum joli et constitue un cadre propice à refléter l'ego surdimensionné de vos futures stars.

Un peu de respect pour les artistes

Je suis cynique, mais c'est la faute de Peter. D'ailleurs, pour éviter de m'attirer les foudres des puristes du septième Art (et dieu sait qu'ils peuvent être pénibles quand ils s'y mettent), autant le préciser d'entrée de jeu : le titre de Lionhead est ouvertement caricatural. L'industrie du film telle qu'elle est dépeinte ici ne se veut à aucun moment strictement réaliste. Voilà, ça c'est fait, ça va me préserver d'un courrier volumineux ou des menaces de mort. Bien, revenons à nos moutons... On pourrait diviser The Movies en trois parties distinctes : le design de votre studio, la gestion de la carrière



« Mais si, tu vas voir : tu peux respirer sous l'eau, c'est rigolo... »

Un peu de technique

Je vais vous épargner de grosses déceptions, soyez attentif : prenez la config recommandée par l'éditeur, celle qui se trouve en haut de ce test. Multipliez par deux. Voilà. Vous avez la config de base minimum pour faire tourner The Movies. Simple, non ?



de vos comédiens et la production de films. Pour la première, comme on vient de le voir, rien de bien sorcier : on construit un bureau pour les scénaristes qui se chargeront de vous livrer des histoires prêtes à tourner (suivant cinq thèmes : action, science-fiction, horreur, comédie ou romance), un autre pour recruter les artistes (réalisateurs, acteurs et figurants) et un dernier pour gérer la production (casting, tournage et diffusion). En outre, au fil du temps, on aura accès à de nouvelles fonctionnalités, comme la post-production, la promotion ou l'écriture avancée de scénario (qui vous permettra de rédiger vous-même, scène par scène, la trame de votre film). Bien que prometteuse, la phase de post-prod n'apporte rien au niveau du gameplay. Elle vous offre juste la possibilité de faire des doublages idiots avec votre bouche ou celle de vos potes, ou encore de peaufiner certains aspects du film, comme modifier l'ordre des scènes tournées ou la bande-son, qui ne sont malheureusement pas pris en compte dans l'attribution du score.

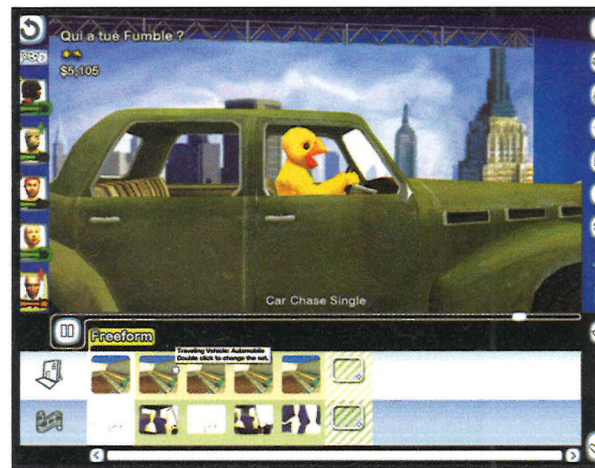
Arrête ton cinéma

C'est bien connu : pour faire un bon film, il ne suffit pas d'avoir un bon scénario, il faut aussi des acteurs en pleine possession de leurs moyens. Vous allez donc devoir leur porter une attention toute particulière pour vous assurer qu'ils restent au sommet de leur forme. Et là, hop, ni vu, ni connu, Peter nous fait basculer dans le monde des Sims, version cinoche. Petite parenthèse pour souligner à quel point l'interface est de ce point de vue une totale réussite : en passant le pointeur de la souris sur un personnage, on obtient toutes les infos pertinentes à une bonne gestion de leur ego. On sait instantanément dans quel genre de films ils excellent, avec qui ils sont potes, s'ils ont un penchant pour la bouteille ou la bouffe (qui remplace ici, de manière très politiquement correcte, la coke de la vraie vie), bref tout ce qui

C'est bien connu : pour faire un bon film, il ne suffit pas d'avoir un bon

forme leur tempérament avec lequel il va falloir composer pour éviter les crises. S'ils s'ennuient, faites-leur faire du sport ou arpenter les plateaux de tournage pour travailler leur don. S'ils stressent, faites comme Atomic : un petit tour au bar et ça repart. Mais attention de ne pas les laisser sombrer dans la dépendance ou ils deviendront totalement inutilisables et n'auront d'autre alternative qu'un séjour en désintox. Bref, de vraies divas qu'il va falloir micro-manager si l'on souhaite voir la fin du tournage sans encombre. C'est parfois difficile, mais avec un peu de persévérance, vous finirez par leur apprendre que « gérer la pression », ça ne veut pas forcément dire « s'occuper du bar ». Sinon, les carottes habituelles font toujours leur effet, comme une petite augmentation de salaire. Dans ce cas, essayez de ne pas vexer les autres en allongeant vos chèques de manière trop sélective. Et n'oubliez pas non plus qu'en plus d'être des stars, vos protégés sont aussi des êtres humains

« Qui a tué Fumble ? », un thriller sous psychotropes.



TIPS JEU

Le jeu ne dispose pas de véritable mode online mais propose par contre d'échanger vos films avec d'autres joueurs sur la toile. Ce qui vous changera un peu de Serenity, que vous venez de revoir pour la 53^e fois.

Ces feignasses de scénaristes au travail. On dirait la rédaction de Joy, tiens.

qui ont besoin d'affection et de contacts sociaux : forcez-les à se parler pour renforcer leurs liens, le résultat se verra à l'écran et ce sera tout bénéf' pour votre ascension. Au fond, tout ce qu'on vous demande de faire pour réussir, c'est d'être le meilleur des manipulateurs. On est peut-être plus proche de la vraie vie que je ne le croyais.

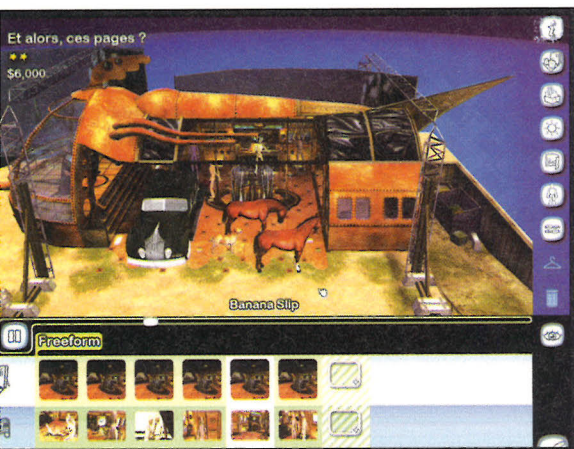
Joss Whedon is my master

Bon, maintenant qu'on a appris à construire de jolies choses et à

pouponner nos ouailles, si on essayait d'en faire quelque chose de productif ? Des films, par exemple. Une fois le scénar validé, il suffit de le faire glisser sur le bureau de prod pour entamer le processus. On affecte un réalisateur, un ou plusieurs acteurs principaux, des figurants et une équipe technique et après une phase de répétitions, on envoie tout ce beau monde au tournage. Toujours en gardant un œil dessus pour éviter qu'ils ne fassent un indésirable crochet par le troquet. Si si, ils vont essayer, croyez-moi. Une fois la dernière scène mise en boîte, votre film est prêt à sortir, à la recherche de son public. Vous pourrez alors en visualiser le résultat à l'écran, mais ne vous attendez pas à des merveilles. Assez court (environ 2 minutes), votre œuvre sera en



Peter Molyneux aime beaucoup manipuler les gens du bout de la souris.



J'ai peut-être un peu trop chargé le plateau là, non ?



Les zones rouges sur l'écran indiquent que le coin n'est pas en très bon état. Plantez-y quelques arbres et ça redeviendra fréquentable.

Si vos stars stressent, faites comme Atomic : un petit tour au bar et ça repart.

règle générale une succession de scènes n'ayant pas toujours de lien évident entre elles, mais néanmoins propices à quelques bonnes poilades, comme j'ai pu l'expérimenter à la rédac avec « La fête du slip II », de loin mon plus gros succès public à ce jour. Les critiques tomberont instantanément pour sanctionner votre talent et une fois la machine lancée, il ne tient qu'à vous de faire fructifier cette renommée fraîchement acquise. Que ce soit en investissant dans des décors flambant neuf, en engageant des scientifiques pour développer de nouvelles technologies (effets spéciaux, costumes, etc.) ou en recrutant d'autres futures stars. Régulièrement, des « movie awards » récompenseront les meilleurs studios dans différentes catégories, permettant par la même occasion de débloquer des bonus rigolos. Comme le « brainwash », par exemple, qui vous donne l'occasion de sortir deux fois de suite le même film à succès sans que personne ne se rende compte du subterfuge.

L'effet pop-corn

Si The Movies séduit d'emblée par son côté décalé, ouvertement cynique et caricatural, une fois qu'on a bien cerné les mécanismes qui génèrent un succès, le soufflé retombe un peu. Avant tout parce que le titre devient subitement beaucoup trop facile : on répète inlassablement les mêmes recettes

L'étroit sentier de la gloire

« Vous pourrez faire tous les films que vous voulez ! La seule limite sera votre imagination ! », clamait ce fourbe de Peter à chaque présentation du jeu. Mouais. Finalement, le résultat est à la mesure du titre : un peu creux. Le nombre de scènes qu'il est possible de faire jouer à nos pantins d'acteurs ne sont pas légion et l'on en a vite fait le tour. Certes, on peut s'amuser à changer les costumes, l'éclairage (nuit/jour) ou la bande-son, on peut découper les scènes, en éditer l'ordre comme on l'entend, mais ça n'ouvre pas non plus les possibilités infinies qu'on nous avait promises. Du coup, plutôt que de tenter de raconter une histoire, on se retrouve à réaliser de petits films dont l'intérêt premier repose avant tout sur le non-sens, né de la succession de petites scènes sans rapport apparent entre elles. Un concept rigolo qui fonctionne bien pendant les premières heures de jeu, mais qui finit irrémédiablement par lasser. La preuve : après une après-midi, je ne prenais même plus la peine de visionner mes propres productions. Un comble.

et il n'est pas très compliqué de squatter le haut du pavé. La richesse des graphismes ou la souplesse de l'interface et du moteur 3D ne parviennent malheureusement pas à occulter un gameplay dont l'intérêt chute drastiquement sur la longueur. Qui plus est, le nombre de décors disponibles est finalement assez limité (j'en ai recensé une grosse trentaine en allant jusqu'en 1990). Passée la bonne surprise du début, on se retrouve avec un titre qui porte les stigmates de son géniteur : comme Black & White 2, The Movies est un bac à sable génial reposant sur un concept original, mais offrant au final peu de challenge. Une jolie enveloppe qui sonne un peu creux dès qu'on tapote dessus avec un poil trop d'insistance. Mais ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : The Movies est une bulle de fraîcheur bienvenue dans un univers saturé de Seconde Guerre mondiale ou de FPS dont la durée de vie n'excède pas celle des lasagnes/frites sur le bureau de Cyd. Il pêche malheureusement par manque de complexité. Un défaut qui ne devrait pas refroidir les joueurs occasionnels, mais qui risque de laisser sur leur faim les acharnés de gestion. C'est curieux, j'ai l'impression de prononcer cette sentence de plus en plus souvent ces derniers temps.

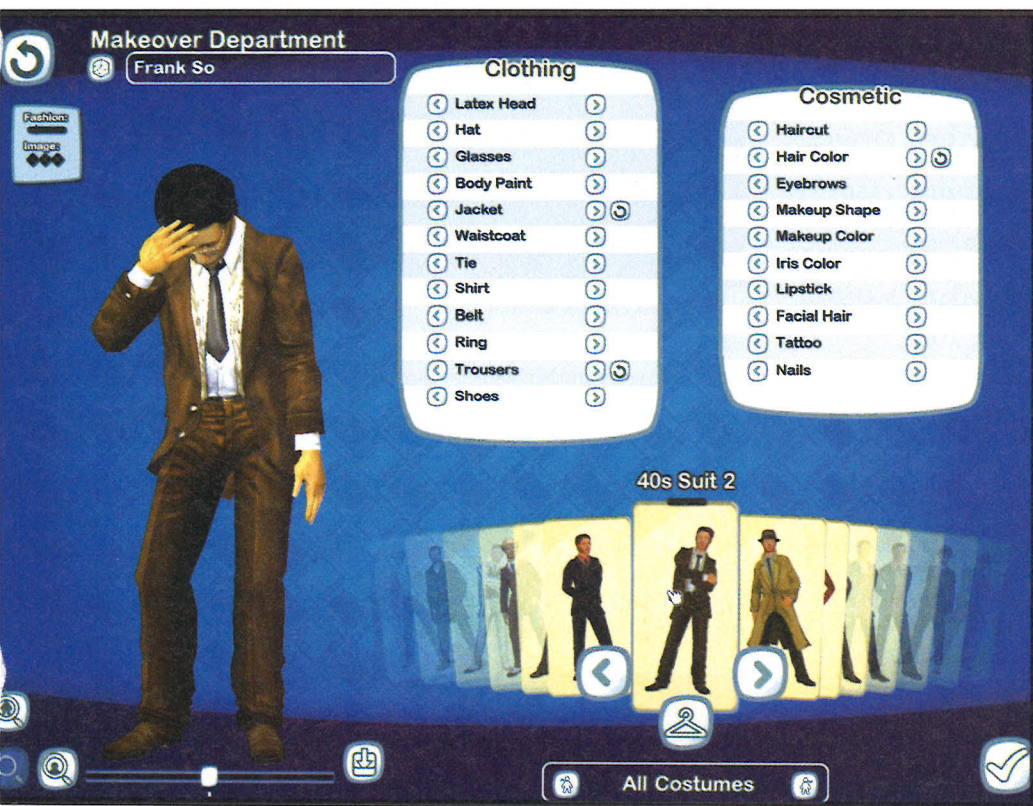
Faskil



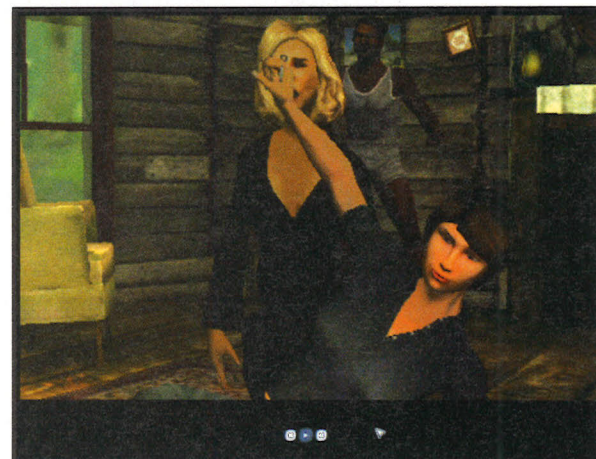
« Désolée, tu es trop grosse pour qu'on me voit parler avec toi. » (Dialogue authentique)

« La fête du slip II » est de loin mon plus gros succès public à ce jour.

Pan dans l'œil.



O.K., le complet marron n'a pas l'air de lui plaire.



En Deux Mots

AVEC THE MOVIES, PETER MOLYNEUX TENTE DE MARIER LE GENRE « TYCOON » AVEC CELUI DES SIMS. MAIS À L'INSTAR DE BLACK & WHITE 2, EN VOULANT NE GARDER QUE LE MEILLEUR DES DEUX MONDES, IL PERD UN PEU DE CONTENU EN ROUTE. MÊME SI LE GAMEPLAY SE MONTRE RÉELLEMENT INTÉRESSANT ET ORIGINAL À PLUS D'UN TITRE, LE CHALLENGE N'EST PAS SUFFISAMMENT CORSÉ POUR MAINTENIR L'INTÉRÊT SUR LA LONGUEUR. RESTE UN BON PETIT JEU RIGOLO ET ATTACHANT, SURTOUT GRÂCE À SON CÔTÉ OUVERTEMENT CYNIQUE ET AUX FILMS DÉBILES QU'IL PERMET DE PRODUIRE.

- ➕ Drôle, frais et cynique
- ➕ Les films sont vraiment créatifs
- ➕ Interface aux petits oignons
- ➖ Manque de vrai challenge sur le long terme
- ➖ Quelques ralentissements
- ➖ On aurait voulu pouvoir accéder à la création de films indépendamment du jeu

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Legion Arena

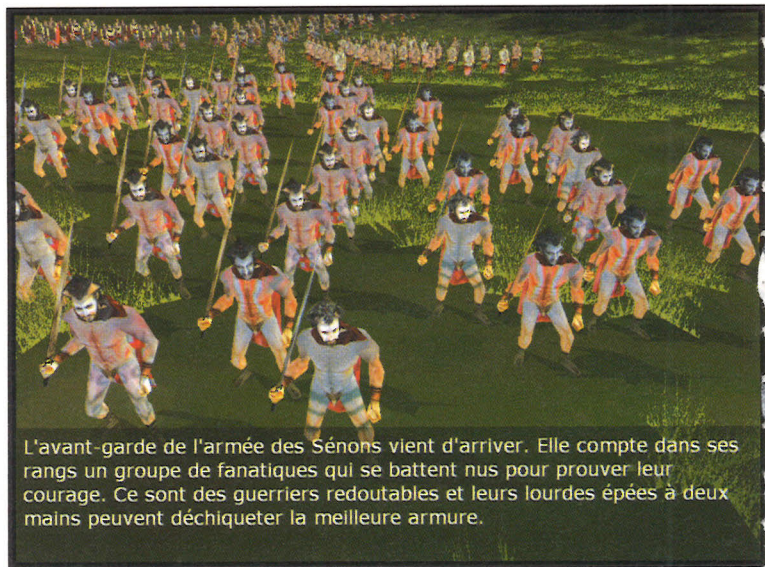
TACTICUM TEMPUS REALIS



Une fois que tout le monde s'est jeté dans la mêlée, c'est un peu le bazar.

DEPUIS QUELQUES MOIS, LES JEUX DE STRATÉGIE EN 3D TEMPS RÉEL SONT DEVENUS MONNAIE COURANTE. CEPENDANT, LES TITRES CONSACRÉS À LA PÉRIODE ANTIQUE RESTENT RARES. SANS GROS MOYENS TECHNIQUES, MAIS RICHES EN IDÉES, LE PETIT LEGION ARENA A DES ARGUMENTS POUR SE FAIRE UNE PLACE DANS LA NICHE.

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR SLITHERINE SOFTWARE/ANGLETERRE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



L'avant-garde de l'armée des Sénonos vient d'arriver. Elle compte dans ses rangs un groupe de fanatiques qui se battent nus pour prouver leur courage. Ce sont des guerriers redoutables et leurs lourdes épées à deux mains peuvent déchiquer la meilleure armure.

Il a vraiment changé, Astérix.



En général, tout se joue dès le placement des unités.

Tout le monde s'accorde sur ce point, la guerre moderne est un peu fade. On lance des missiles contre des points lumineux sur l'écran d'un radar. On détruit des villes en appuyant sur un bouton. Ça marche à coups d'ordinateurs, de drones et de satellites qui détraquent le temps. O.K. c'est efficace, les résultats sont là. Mais c'est de l'industriel : formaté, impersonnel, on perd le bon goût du terroir et le savoir-faire d'antan. Legion Arena permet de retrouver les saveurs du passé, l'époque où les guerriers étaient des artisans flamboyants qui faisaient tout à la main avec amour, pas de vulgaires techniciens blafards enfermés dans des sous-marins. Commenant aux premiers temps de l'expansionnisme romain, Legion Arena vous propose d'emmener votre joyeuse bande de soudards à la conquête du monde. Vous débutez en écrasant des révoltes de paysans avec quelques miliciens et des éclaireurs à cheval, puis de victoire

en victoire votre armée grandit et gagne en expérience. On est rapidement de taille à affronter les peuplades environnantes et, au bout de quelques heures, on se frotte aux troupes d'élite des plus grands empires méditerranéens. Contrairement à Rome Total War, l'incontournable référence des jeux de stratégie antiques, le rythme est ici très rapide. Les batailles sont vite expédiées, l'administratif réduit au minimum, cela frappe droit au cœur et on n'a pas le temps de s'ennuyer.

La boucherie « à l'ancienne » N'ayant pas accès aux télécommunications modernes, votre général a bien du mal à transmettre des ordres une fois la bagarre commencée : pour déplacer un régiment, pas question de lui envoyer un SMS « lé goloï nou atak a goche merrrd ». C'est pourquoi vous donnez l'ensemble de vos instructions avant la bataille, en espérant que tout fonctionnera selon vos plans et



Chaud devant !

À chaque niveau d'expérience, de nombreux perfectionnements sont possibles.



qu'il n'y aura pas trop d'ajustements en cours de route. Le placement initial est donc la phase la plus importante : il faut étudier l'ennemi et le terrain, choisir où défendre, et qui attaquer. Très mobile, l'infanterie légère est la plus efficace pour combattre en forêt ou en sol accidenté, mais elle se fait massacrer si elle est surprise à découvert.

Les lanceurs de javelot peuvent infliger des pertes significatives aux phalanges d'infanterie lourde, mais ils ne peuvent pas tenir une ligne et sont très vulnérables aux raids de la cavalerie. À l'inverse, les chevaux s'emaleront sans espoir sur une masse de piquiers en formation défensive, tandis qu'une charge de légionnaires en viendrait à bout sans mal. Toute l'astuce consiste donc à identifier les diverses troupes ennemies, puis à déployer en face les contres les plus appropriés. Ensuite les deux armées foncent l'une vers l'autre et vous ne pouvez plus faire grand-chose, mais si au départ vous avez bien fait votre boulot, la collision devrait tourner à votre avantage.

L'école des cadavres

Après la bataille, on compte les morts et on distribue les points

d'expérience. À chaque fois que vos unités gagnent un niveau, vous choisissez leurs statistiques à améliorer : points de vie, armure, moral, esquiver la cavalerie, toucher au corps à corps, force des dégâts infligés, tactiques défensives... Chaque affrontement victorieux vous rapportant aussi de l'or, entre deux combats vous pouvez acheter des unités supplémentaires ou perfectionner l'équipement de celles que vous avez déjà.

Les possibilités de personnalisation de votre armée sont très nombreuses. De plus, contrairement à d'autres jeux, ici les chiffres ne sont pas de la poudre aux yeux : leur influence sur le résultat des combats est décisive. Dans les limites du raisonnable, bien sûr. Non, vos miliciens niveau 17 n'ont aucune chance d'égratigner des éléphants de guerre carthageois. Mais contre des troupes de même nature, ou avec l'avantage du terrain, ils peuvent réussir à vaincre des forces très supérieures en

Un peu de technique

Quand on a mille petits bonshommes en 3D qui s'ouvrent les tripes à l'écran, forcément ça rame un peu si on n'a pas une config un peu moderne. Pour bien profiter du spectacle, prévoyez 2 GHz, 512 Mo de Ram et au minimum une carte vidéo 64 Mo.

nombre. Résultat, après tant de sacrifices héroïques consentis juste pour vous faire plaisir, au fil des massacres, on finirait presque par s'y attacher.

Un carnage vite fait, bien fait

Agreable à l'œil, pas trop fastidieux à manipuler, Legion Arena est plus

abordable que le gigantesque Rome Total War. Les batailles sont imposées par le scénario, on place ses forces en trois minutes, le combat lui-même dure quatre ou cinq minutes au maximum, puis on upgrade ses troupes en deux minutes et on attaque tout de suite l'affrontement suivant. Forcément, à ce rythme, il ne faut pas s'attendre à y retrouver la même richesse que dans son aîné : Legion Arena ne propose pas de carte stratégique ni de campagne dynamique, pas de murailles ni de machines de siège ; l'I.A. est extrêmement limitée, les combats individuels sont gérés de façon beaucoup plus simpliste... On aurait souhaité par exemple que les formations soient plus qu'un bête modificateur appliqué aux statistiques et que, comme dans Total War, les soldats restent à leur place au lieu de s'éparpiller au premier contact. Legion Arena est cependant un petit jeu tactique réussi et intéressant si on aime une grosse baston sauvage de temps en temps plutôt qu'une simulation d'empire.

Atomic



Rester en retrait pour garder une bonne vue d'ensemble est primordial pour les généraux et les trouillards.



En Deux Mots

BIEN PLUS QUE LES AUTRES JEUX, LEGION ARENA INCITE À CONCEVOIR UN PLAN AVANT LA BATAILLE ; RIEN QUE POUR ÇA, IL EST INTÉRESSANT. LA SPÉCIALISATION DES UNITÉS GRÂCE À L'EXPÉRIENCE APORTE AUSSI SON GRAIN DE SEL. MAIS MÊME S'IL EST BIEN RÉALISÉ, EN TERMES DE RICHESSE ET DE DURÉE DE VIE IL RESTE LOIN DERRIÈRE ROME TOTAL WAR.

- ✦ Vrais plans de bataille
- ✦ Améliorations des troupes
- ✦ Bons graphismes 3D
- ✦ I.A. trop limitée
- ✦ interface améliorable

7

TECHNIQUE

7

ARTISTIQUE

7

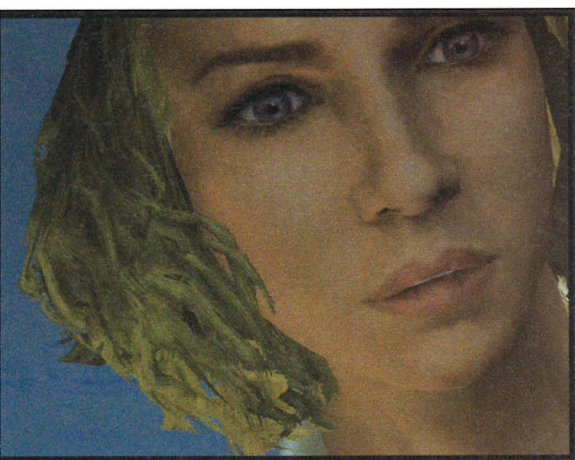
INTÉRÊT

AYANT SUIVI LE JEU DEPUIS LES PREMIÈRES PHASES DE DÉVELOPPEMENT, M'ÉTANT ENTHOUSIASMÉ COMME JAMAIS DÈS QUE LES PREVIEWS ONT COMMENCÉ À POINDRE DU NEZ, IL ÉTAIT, BIEN ENTENDU, NORMAL QUE JE SOIS RÉQUISITIONNÉ POUR LE TEST DE CE GROS CALIBRE DE FIN D'ANNÉE. MES SEULES RÉSERVES CONCERNAIENT LA TENUE DU TITRE SUR LE LONG TERME. ALORS, HEUREUSE ? LA VÉRITÉ EST DANS LE TEST.



Pas très jovial, le comité d'accueil de l'île.

King Kong



Aaaaah, Naomi...

Entre Kong et Ann, c'est le coup de foudre, y'a pas de doute.

Carl Denham est vraiment un sale type. Réalisateur ruiné, il met la main sur une carte mystérieuse qui lui enseigne l'existence d'une île tout aussi énigmatique. Convaincu qu'il tient là un sujet en or pour renflouer ses caisses et son ego, il engage une petite équipe et embarque pour ce qu'il espère être l'aventure de sa vie. Et il est prêt à tout pour parvenir à décrocher son oscar, même à mettre la vie de ses petits camarades en péril. Ce qui va rapidement s'avérer être plus qu'une éventualité, rapport aux vilaines bêtes qui traînent sur Skull Island, lieu du tournage. Et ce gros gorille de plusieurs mètres de haut, que les indigènes du coin ont baptisé « Kong », n'est sans doute pas la pire menace. Même s'il crie très fort et qu'il kidnappe Ann, l'actrice principale du film. Je ne m'appesantirai pas davantage sur l'intrigue, vous la connaissez probablement par cœur. Après



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo

ÉDITEUR UBISOFT

DÉVELOPPEUR UBISOFT/FRANCE

TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

une présentation de la bande annonce du film de Peter Jackson (choix étrange, d'ailleurs, pour une introduction), le jeu commence en plein chaos : le navire de l'expédition vient de s'échouer sur les rivages de Skull Island, la tempête gronde et Denham a bien envie de s'enfoncer dans la jungle pour identifier ces cris monstrueux qui déchirent l'air. Vous, pas tellement. Mais bon, si vous avez acheté le jeu, ce n'est pas non plus pour rentrer à la nage dès que ça se corse un petit peu, pas vrai ?

Fais pas le Kong En même temps, ce n'est pas comme si on allait vous laisser le choix.

King Kong, avant d'être un FPS, c'est surtout un « ride », une attraction de fête foraine dans laquelle la part d'initiative offerte au joueur est aussi réduite que la mobilité d'Atomic après une nuit au troquet. Tous les artifices du genre sont d'ailleurs exploités, même les murs invisibles qui vous indiquent que

« oui, c'est joli, mais non tu n'iras pas par là ». O.K., moi je veux bien. Après tout, j'ai adoré Call of Duty et c'était un peu le même principe : du grand spectacle, des événements scriptés et un parcours balisé aux néons roses pour être sûr de ne pas se perdre. L'histoire vous place donc dans un premier temps dans la peau de Jack, le scénariste de l'équipe, personnage volontairement neutre et terne pour « faciliter l'identification du joueur au héros ». Je le mets entre guillemets parce que c'est comme ça que Michel Ancel nous avait justifié son choix de réduire le Jack Driscoll de son jeu à une paire de mains assez inexpressives (oui, comme dans HL, autre long « couloir » scripté au héros atone). En ce qui me concerne, un chouïa plus de personnalité ne m'aurait pas dérangé. D'autant que, de toute façon, le scénario étant sur pilote automatique, je n'aurais pas eu trop de mal à m'effacer derrière un personnage plus tranché.

La minute blonde

Alors, que lui arrive-t-il à ce bon vieux Jack ?

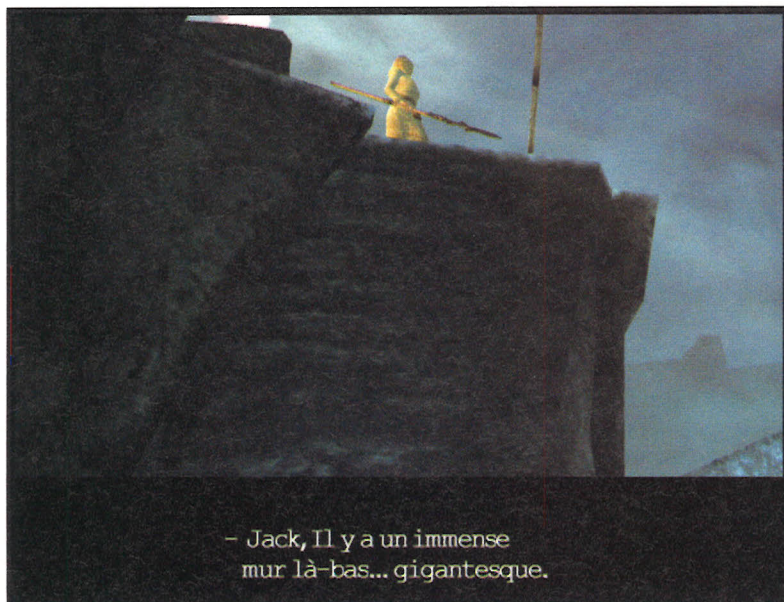
Tout d'abord, il va devoir tenter de retrouver le reste de l'équipage, échoué plus loin sur l'île. L'occasion pour nous de faire connaissance avec les premiers monstres du coin, des sortes de mille-pattes géants qui grimpent aux murs et poussent de petits cris stridents, ce qui n'est pas sans rappeler Maoh en période de hors-série WoW. Du coup, j'avoue avoir éprouvé un plaisir presque physique à les transpercer de lances. Mais les morceaux de bois pointus, c'est rigolo cinq minutes. Heureusement, nos potes qui survolent l'île en hydravion ont la bonne idée de parachuter de temps en temps quelques caisses d'artillerie plus masculine. Cela gâche un peu le côté survivance, mais il faut bien l'admettre, c'est nettement plus efficace contre ces saloperies qui en veulent à nos fesses.



Un gros insecte au bout de la lance, nickel pour détourner l'attention des plus gros monstres.



Pour débloquer certains passages, il est nécessaire de jouer les pyromanes.



- Jack, Il y a un immense mur là-bas... gigantesque.

Comme Jack ne peut pas grimper, ce sont les PNJ qui feront tout le boulot.

On se cogne pas mal de mourir puisqu'on sait qu'à terme, on finira par nous prendre par la main.

Après cette phase initiatique, les indigènes du coin se mettent en tête d'offrir en sacrifice notre camarade Ann, actrice principale du film de Denham.. Enlevée par Kong, gorille gigantesque qui règne sur l'île, elle va désormais compter sur vous pour la sauver de ce mauvais pas. Après une scène de facture hollywoodienne où la bête capture la belle, l'aventure reprend : nouveaux monstres démesurés, autochtones hostiles, descentes en radeau avec de gros dinos qui collent au train... Un tournage qui vire rapidement au cauchemar.

Même pas peur

Et pour intensifier la tension, ces fourbes de développeurs ont eu l'insidieuse idée de virer toute information de l'écran : pas la moindre interface, pas de HUD, keud. Certes, de temps en temps, Jack marmonne « plus que 3 balles » histoire de ne pas trop vous laisser dans le doute, mais l'absence d'indication concrète amplifie avec succès le sentiment d'immersion. Idem pour

le niveau de vie : quand Jack encaisse des dégâts, l'écran se floute, l'image s'assombrit, la musique explose de lyrisme... et nous, on flippe.

En général, juste avant de mourir.

Le problème c'est que si on mord la poussière trop souvent au même endroit, le jeu prend parfois pitié de nous. Et ce gros dinosaure qui nous donnait tant de fil à retordre se transforme, à la troisième résurrection, en deux petits nettement moins résistants. Sans ambiguïté, la volonté est de ne pas laisser la moindre chance au joueur d'être coincé : on veut qu'il avance et surtout, qu'il ne perde pas. Rien d'étonnant à cela, le titre est clairement orienté « grand public » et se doit d'être accessible à des joueurs occasionnels qui n'ont pas que ça à faire de leurs soirées. Mais en optant pour cette orientation, le défi s'en trouve biaisé. Je ne sais pas pour vous, mais moi, ce qui me plaît justement dans un jeu, c'est de pouvoir surmonter des obstacles. Pas de me taper le nez dessus en attendant qu'on vienne me donner un coup de main compatissant.

Un jeu pour assistés

Avec l'idée géniale de virer l'interface, Ubisoft avait réussi à doper nos peurs et à créer une atmosphère de tension extraordinaire dans les combats. En nous imposant ce niveau de difficulté adaptatif, on revient à la case départ : finalement, on se fiche pas mal de mourir face à un monstre surpuissant puisqu'on sait qu'à terme, on finira par nous prendre par la main pour passer outre. Et la trouille se fait la malle... La solution consiste alors à recharger une ancienne sauvegarde, pour éviter ce coup de pouce maladroit. Et là, l'ambiance particulière du titre reprend le dessus : l'éventualité d'être déchiqueté par la gigantesque mâchoire d'un V-Rex fait grimper le trouillomètre et on l'en vient à chercher d'autres alternatives aux rafales de plomb, somme toute assez inutiles face à un tel adversaire. C'est là qu'intervient



Putain, où est-ce que j'ai foutu mes clés moi ?



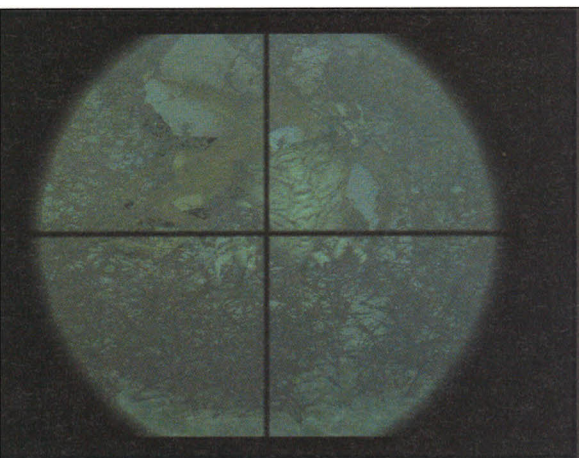
Kong peut aussi se servir d'arbres pour coller des bosses aux dinos.

L'éventualité d'être déchiqueté par la gigantesque mâchoire d'un V-Rex fait grimper le trouillomètre.

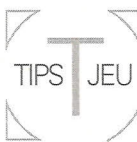
la notion de « chaîne alimentaire », tant vantée par Ancel lors des previews. Le principe est simple : plutôt que d'aller au contact avec une bestiole démesurée, on peut préférer la diversion en exterminant des créatures plus modestes qu'on lui offrira en pâture pour captiver son attention et traverser le niveau, ni vu ni connu. On peut également choisir de mettre le feu à certaines parties du décor prévues à cet effet et même si au bout d'un moment, l'automatisme de ces pratiques tend à une franche répétitivité, il est agréable d'avoir un minimum de choix au beau milieu de ce parcours un poil trop fléché.

Transition de ouf

Tiens, en parlant de poils justement, intéressons-nous aux phases de jeu durant lesquelles on pourra contrôler le fameux gros singe. Imposé par Peter Jackson, ce choix a priori étrange (incarner le héros et son Némésis dans un même titre) fonctionne au final plutôt bien. Les transitions entre les deux personnages suivent une logique appréciable et les différences de gameplay donnent l'occasion de respirer quand on en a marre de se frayer un chemin dans la jungle à coup de lance ou de shotgun. Graphiquement superbes et ultra-



Le fusil snipe, l'ami des fourbes.



Pour vous inciter à y rejouer, le jeu vous permettra de débloquent un paquet de bonus en accumulant des points au cours de la partie : fins alternatives, artworks et scénario du film. Aucun doute : c'est bien « Ze Game of Ze Movie ».



New York : la plus grosse déception du jeu.

dynamiques, elles vont permettre de goûter à la puissance inouïe du bestiau, contrastant avec la vulnérabilité toute humaine de Driscoll. Mélange d'arcade et de baston, ces scènes en vue à la troisième personne offrent la possibilité de dégommer du dino, à grands renforts d'effets spéciaux et de violence bestiale, mais aussi de jouer les Prince of Persia poilus en tentant de protéger notre nouvelle copine Ann. Paradoxalement, à cause d'une volonté plutôt dirigiste pendant les séquences de FPS, Ubi a réussi à rendre le personnage de Kong plus polyvalent que le pauvre Jack. Lui au moins, il sait grimper et sauter.

Toutes les larmes de mon corps

Cela se voit que je suis déçu ? Oui, je sais. J'y ai vraiment cru aussi.

King Kong aurait pu sonner le glas des adaptations foireuses de films, au final c'est un demi-échec. Il réussira sans problème à accrocher le joueur occasionnel qui sera sorti des salles obscures avec un sourire jusqu'aux oreilles. Mais pour le gamer averti, qui aime les vrais challenges et les FPS qui n'ont pas

Partie de cache-cache avec des sales bêtes.



Oui, oh, ÇA VA HEIN !

une forme de couloir étriqué, la déception risque d'être de taille. Beaucoup de bonnes idées, mais qui ne parviennent pas à sauver un titre qui tient plus du film interactif que du véritable jeu. Même le niveau ultime à New York, dont le secret avait été jusqu'ici jalousement gardé, ne réussit pas à relever la qualité. Trop court, trop dirigiste, le nouveau bébé de Michel Ancel pêche par une volonté trop marquée de séduire le grand public, celui qui joue la souris dans une main, le paquet de pop-corn dans l'autre.

Faskil

Un peu de technique

Les éditeurs ont décidément une curieuse conception du terme « jouable ». Si la config mini préconisée par Ubi est plutôt modeste, inutile de dire qu'avec une telle machine, vous aurez plutôt droit à du 800x600 en mode slideshow. Et encore. Tablez plutôt sur un bon gros 2,5 GHz, blindé de 512 Mo de Ram et une carte graphique qui gère tous les derniers effets à la mode, comme le schmurz-mapping et autres termes qu'affectionne C_Wiz.



TIPS JEUX

Si vous venez à manquer de munitions, il vous est toujours possible de solliciter l'aide d'un de vos compagnons d'infortune : ils se feront alors un plaisir de vous filer l'arme qu'ils tiennent dans la main.

En Deux Mots

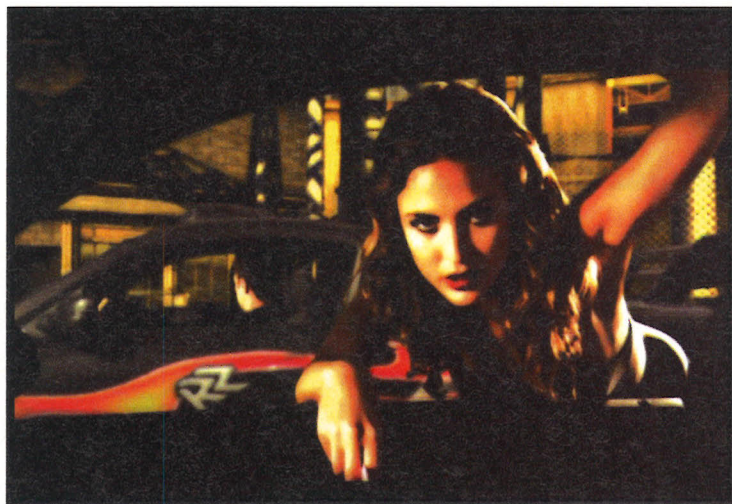
BEAUCOUP TROP DIRIGISTE, KING KONG NE RÉUSSIT PAS À SAUVER LA MISE MALGRÉ UNE AMBIANCE RICHE ET DES GRAPHISMES PAR MOMENTS SOMPTUEUX. L'INTERACTIVITÉ EST TROP SOUVENT RÉDUITE À SA PLUS SIMPLE EXPRESSION, ET LE SENTIMENT D'AVANCER SUR DES RAILS N'EN EST QUE PLUS GRAND. CLAIREMENT DESTINÉ À UN PUBLIC DE JOUEURS OCCASIONNELS (CEUX QUI AURONT ÉTÉ VOIR LE FILM), LE TITRE D'UBI LAISSERA À COUP SÛR LE GAMER PUR ET DUR SUR SA FAIM.

- + L'ambiance
- + Graphiquement, ça poutre
- Ultra dirigiste
- Court
- Trop facile
- Quelques bonnes idées trop timidement exploitées

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Need for Speed Most Wanted

C O U R S E À L A B L U E S B R O T H E R S



Montez, y'a pas de soucis. Ça me fait une heure de détour, mais c'est sur mon chemin.

JE SAIS, JE SAIS, NEED FOR SPEED EST UN JEU. IL FAUT FAIRE LE MARIOLE SUR DES ROUTES VIRTUELLES ET DANS LA VRAIE VIE ÊTRE PRUDENT ET RESPONSABLE. C'EST LE MESSAGE DE SÉCURITÉ LANCÉ DÉSORMAIS PAR TOUS LES TITRES DE LA SÉRIE. EN MÊME TEMPS, CE N'EST PAS AVEC MA CLIO ET SES ESSUIE-GLACES QUI GRINCENT QUE JE VAIS ROULER AUTOUR DU PÉRIPH EN UN TEMPS RECORD.

TOUT PUBLIC	INTERNET 4	LOCAL IP/IX 4
CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHZ, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo		
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS		
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS/CANADA		
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE		



Le GPS est toujours aussi pratique pour les feignants comme moi qui ne veulent pas chercher leur route.



La caméra offre de petits effets de ralentissement et de zoom lorsque vous sautez ou quand un policier est en vue.

depuis le premier volet, la série Need For Speed a toujours joué la carte du fun. Une prise en main simple pour une conduite très arcade au volant de voitures de luxe. Une recette qui fonctionne très bien auprès de millions de joueurs tout autour de la planète. Mais le succès de NFS réside surtout dans des courses poursuites effrénées contre les forces de l'ordre. Si Electronic Arts avait complètement délaissé cette option dans les deux derniers épisodes, les développeurs ont aujourd'hui corrigé cette erreur. Ils ont même été plus loin en améliorant le gameplay. Dorénavant, les poursuites procurent un plaisir jamais égalé ! Elles se déroulent au cœur d'une ville totalement ouverte dans laquelle les éléments du décor servent à bloquer vos poursuivants. Quelle ironie de détruire un magasin pour que l'enseigne représentant un Donut géant écrase les voitures de flics ricain à vos trousses. J'avoue, ça a quelque chose de jouissif. Et ça me

rappelle que ça manque de donuts dans ce pays. Il est même possible de se planquer dans des endroits précis en attendant le calme complet, lorsque le son des sirènes semble moins oppressant. S'il paraît facile de semer la police lors des premières missions, c'est beaucoup plus difficile par la suite. Au début, on joue les caïds de la route en défonçant les barrages et en faisant tourner les patrouilles en bourrique au travers des dédales de rues. Si par chance vous persistez à leur filer entre les mains, les forces déployées pour vous arrêter deviennent considérables. Hélico pour repérer votre position, blindés pour vous percuter et herses pour totalement vous calmer, y'a pas à dire c'est sport. Je me suis vu finir avec un pneu éclaté et tenter encore de semer des gyrophares. O.K., j'ai fait à peine 500 m après avoir crevé... Tout ça pour dire qu'on a la pression, et que côté gameplay c'est vraiment une réussite, j'insiste. Bonjour le stress au bout de 15 mn de sirènes dans les oreilles.



Quand les flics envoient l'hélico, c'est plutôt bon signe, votre tête commence à valoir du pognon.



Même en les percutant à 200 km/h, les blindés ne bougent pas beaucoup. Trouvez plutôt un autre chemin.

Petit coup de frime, je passe sous le camion.



Plaisir à 300 km/h

Évidemment, les poursuites font partie de NFS Most Wanted mais elles ne constituent pas l'ensemble de son contenu. Bien qu'il soit présent, le tuning est placé en arrière-plan dans ce nouvel opus. Ici la performance est nettement plus importante que le choix des jantes ou la teinte du pare-brise. Étant donné que l'argent ne coule pas à flot lors des premières heures de jeu, moteur, turbo, freins et autres éléments vitaux passent en priorité sur le budget. Surtout si l'on désire évoluer grâce au mode Carrière dans lequel il faut affronter 15 pilotes afin de devenir le plus reconnu et respecté. Pour cela, il suffit d'arpenter les avenues à la recherche d'épreuves et de gagner les brouzoufs nécessaires pour équiper son véhicule. Tout est fait pour le plaisir immédiat : un GPS permet de suivre un itinéraire précis pour éviter de tourner en rond, et si vous ne voulez vraiment pas visiter la ville, rien ne vous empêche de regarder votre progression et sélectionner directement les épreuves via le menu. Niveau course, pas vraiment de surprises : drag, circuit, sprint... On note tout de même l'apparition de radars sur les routes. À vous de vous faire flasher à la plus grande vitesse possible tout au long du parcours pour remporter la victoire. Même pas la peine de franchir la ligne d'arrivée en tête, du moment que votre vitesse cumulée est la meilleure. Et comme à l'accoutumée, il est possible de débloquer diverses épreuves hors le mode Carrière et jouer en LAN ou sur le Net.

Prenez le temps...

Profitez aussi de la beauté de l'environnement offert par un moteur 3D au lifting réussi, bien qu'un peu gourmand. La ville est magnifique et les véhicules très bien modélisés. Cette fois, le jeu vous propose enfin de courir en plein jour et la texture qui rendait la route trop brillante est désormais utilisée

Un peu de technique

Ils sont marrants chez EA avec leur config minimale conseillée. Mais nous, on aime profiter pleinement de tous les effets, de la poussière qui pique les yeux aux éclairages dynamiques. Comptez un CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram et carte vidéo 512 Mo. Sur mon 3,2 GHz, tout à fond, c'était parfaitement fluide en 1280x1024.

uniquement par temps de pluie. Vient s'ajouter à cela une sensation de vitesse vraiment bien rendue. Ne vous fiez pas à la conduite de la première voiture qui arrive à peine à dépasser un solex. Avec le dernier moteur installé, le turbo et la nitro, accrochez-vous pour rester concentré sur la route et éviter la circulation. Il faut quand même avouer que c'est un vrai régal de se taper une quatre voies à contresens !

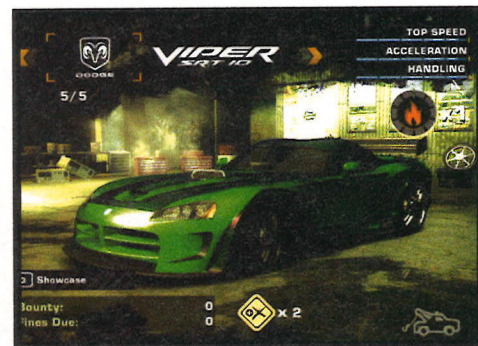


Au pire, si vous voulez échapper au danger, il suffit d'utiliser le « bullet time », ici appelé « Speedbreaker ».

Cette fonction peut être enclenchée à n'importe quel moment.

Elle a pour effet de ralentir le temps afin de gérer une situation critique : prendre un virage serré, analyser le barrage de police pour trouver la faille ou se faufiler sous un camion juste pour le style. C'est sûrement du détail aux yeux de certains, mais le tout cumulé donne un titre accrocheur et très fun. Need for Speed Most Wanted est certainement le volet le plus réussi et abouti de la série.

Cyd



En Deux Mots

ELECTRONIC ARTS A VRAIMENT ASSURÉ AVEC CE NOUVEL OPUS. LES DÉVELOPPEURS ONT EU L'INTELLIGENCE DE METTRE LE MONDE DU TUNING UN PEU EN RETRAIT SANS LE SUPPRIMER POUR SE RECENTRER VERS DES COURSES POURSUITES ENDIABLÉES. SANS NUL DOUTE, LE MEILLEUR NFS DE LA SÉRIE.

- + Graphiquement impeccable
- + Poursuites intenses avec les flics
- + Très bonne sensation de vitesse et de liberté
- Rentrer chez soi en Clio

8

TECHNIQUE

8

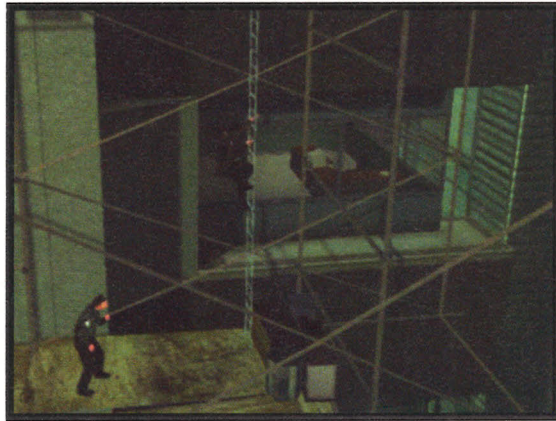
ARTISTIQUE

8

INTÉRÊT

YOUPI ! MATRIX EST DE RETOUR ! APRÈS L'AFFRONT SUBI LORS DES PRÉCÉDENTES TENTATIVES D'ADAPTATION DE LA TRILOGIE, DAVID PERRY NOUS L'A PROMIS : ON VA POUVOIR RESSORTIR LES LONGS IMPERS ET LES LUNETTES DE SOLEIL POUR ROULER DES MÉCANIQUES SANS HONTE, LA TÊTE HAUTE. AH, SI SEULEMENT...

Pas de panique : dans Path of Neo, les flics ne savent pas monter aux échelles.



d'habitude, en attaquant les premières lignes d'un test, je prends toujours la peine de planter le décor. Mais là, je réalise que je n'ai que deux pages pour vous parler de Path of Neo et que ça risque d'être bien peu pour vous expliquer avec professionnalisme pourquoi j'ai un peu le sentiment d'avoir été trompé. Insérez ici un soupir de découragement. Tout avait pourtant commencé sous les meilleurs auspices : les présentations du jeu (sur PS2) nous avaient laissé croire un moment qu'on allait enfin pouvoir se délecter d'une adaptation digne de ce nom. Et il est vrai qu'après les « couacs » précédents, l'orientation « beat'em all en 3D », savamment agrémentée d'un mea-culpa de Shiny Entertainment sur les erreurs du passé, avait de quoi nous rassurer. Las, le résultat est indigne de nos espérances, même les plus prudentes.

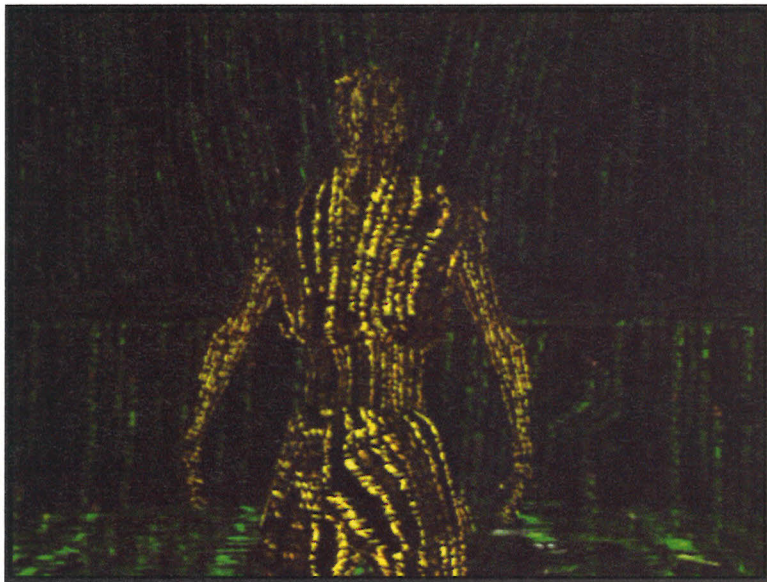
Boulette time

La déception est telle que je ne sais même pas par où commencer.

Si la version PC de Path of Neo a conservé les principes de base de l'original, le titre se permet d'entrée de jeu des raccourcis étranges, qui ne

The Matrix Path of Neo

HALTE AU SKETCH !



Quand il prend du grade, Neo fait le malin et se déguise en sapin de Noël.

sont que la première preuve indubitable que le jeu a été sciemment bâclé pour sortir dans les bacs au moment le plus rentable. Remarquez tout d'abord que la version PS2 proposait au fil de la progression une série de plus en plus complexe de « combos » à réaliser avec les différents boutons du pad. Exit tout cela sur PC ! On se contentera du clavier et de la souris. Alors, comment retranscrire les enchaînements frénétiques de « croix-rond-triangle » sur nos machines ? Bah, pourquoi se compliquer la vie : y'a deux boutons sur une souris, non ? Eh bien, ça suffira. Résultat : on perd non seulement une des seules choses qui faisaient l'originalité du gameplay sur consoles, mais on se retrouve



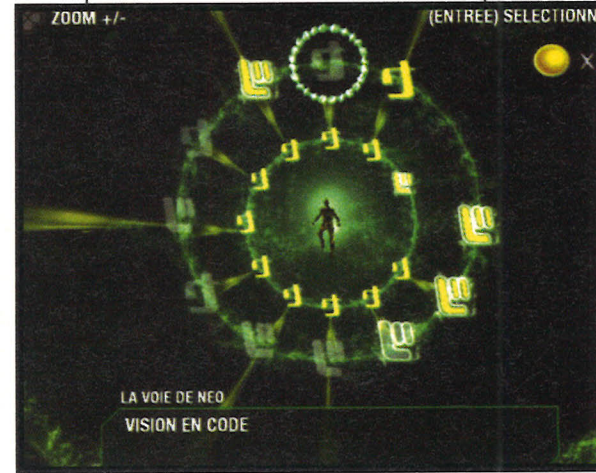
« Appelez-moi la costumière : j'ai deux mots à lui dire. »



CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR ATARI (INFOGRAMES)
DÉVELOPPEUR SHINY ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Chic, un super-pouvoir pour tout voir en code ! On verra mieux les bugs.



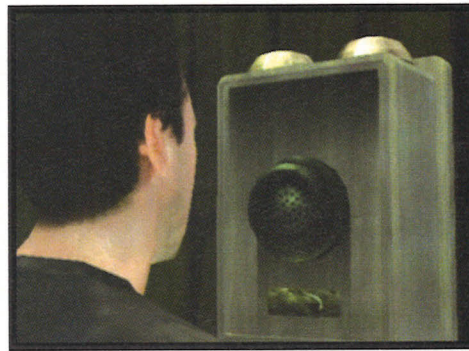
à terme avec des aberrations comme « pour déclencher l'attaque qui poutre, cliquez six fois sur le bouton gauche du mulot ». Trop dur.

L'impasse de Néo

Et là, vous me direz : mais on ne peut pas jouer au pad ? Ah, mais si vous voulez... Sauf que la version PC ayant été volontairement bridée à deux types d'action, ça ne changera pas grand-chose à la donne. Certes, Neo peut également utiliser son « focus » pour entrer en mode « bullet time », ce qui implique la pression d'une troisième touche, voire même se relever en cours de chute avec, oulàlà, une quatrième touche. Mais même en y mettant toute notre bonne volonté, on est encore loin des possibilités du titre original. Premier point de déception, donc, et pas des moindres : les contrôles sont simplistes et en deviennent immanquablement ultra-répétitifs. J'aimerais pouvoir m'arrêter là dans ce qui ressemble de plus en plus à une exécution sommaire, mais je n'ai malheureusement pas fini de râler. Signe supplémentaire d'une adaptation réalisée à la va-vite : le moteur est en tout point similaire à celui qui tourne sur PS2. Autant on peut encore s'émouvoir de constater que malgré son âge avancé, la vieille dame a encore des réserves suffisantes pour afficher de zoulis reflets, autant sur nos bécane gonflées au SLI, le moteur de Path of Neo frise l'injure. C'est laid, les textures bavent, clignotent ou disparaissent et le titre se permet même le luxe de ramer en 800x600 sur un 2.4 GHz avec les détails au minimum. Ouch.

Caramba, encore raté

Et le gameplay alors ? Excellente question. Eh bien, en l'absence de combos complexes à mémoriser, on se contente d'avancer en cliquant comme un dératé sur les deux boutons de la souris. Et croyez-moi, ça fonctionne : on finit inévitablement par déclencher l'une ou l'autre attaque spéciale et c'est largement suffisant



« Oui, bonjour, je voudrais parler à David Perry. C'est pour une réclamation. »

Un peu de technique

Une config à conseiller ? Vraiment ? Vu comment Path of Neo peine lamentablement, même sur une grosse bécane, allez plutôt y jouer chez un pote qui a une PS2. Et sauvez vos précieux brouzoufs pour vous monter une machine digne de ce nom, histoire de pouvoir faire tourner de vrais jeux d'homme, comme F.E.A.R.



Je crois que Neo essaie de nous mimer quelque chose.

pour avancer. À tel point qu'on se cognerait presque de pouvoir en débloquent de nouveaux. Du coup, pour épicer un peu tout ça, les développeurs ont été sympas et nous ont gratifiés d'une feature géniale : le bug. Enfin, je dis « le » mais vous pouvez carrément l'affubler du pluriel avec plusieurs « s » parce que la Matrice en est truffée. Qu'il s'agisse des ennemis qui fusionnent avec les murs à la recherche de Lara Croft, des armes qui ne se déclenchent pas ou encore de la caméra qui se permet des libertés artistiques agaçantes, il y en a pour tous les goûts. Sans oublier les sous-titres, complètement désynchronisés durant les cinématiques, preuve supplémentaire qu'ils ont probablement oublié de tester leur « truc » avant de l'envoyer à la gravure. Mais je suis méchant, il y a tout de même quelques moments de franche rigolade. Par exemple, lorsque Neo se met à poursuivre un vigile dans une vieille église, les deux flingues braqués droit devant lui en hurlant « je ne vous veux aucun maaaaaal », j'ai du mal à penser qu'il ne s'agit pas d'un hommage appuyé au couple de guignols que sont Éric & Ramzy. Certes, ce ne sont peut-être pas les frères Wachowsky, mais on reste dans le cinéma, non ?

Faskil

En Deux Mots

APRÈS AVOIR RI JAUNE AVEC ENTER THE MATRIX ET SOMBRÉ DANS L'ENNUI AVEC THE MATRIX ONLINE, VOICI LE TROISIÈME TITRE INSPIRÉ DE LA CÉLÈBRE TRILOGIE CINÉ. MAIS MALGRÉ MOULT PROMESSES, L'ÉQUIPE DE DAVID PERRY NOUS LIVRE UNE FOIS DE PLUS UN PRODUIT BÂCLÉ DONT LE SEUL OBJECTIF EST D'EXPLOITER JUSQU'À L'OVERDOSE UNE FRANCHISE DÉJÀ MAL EN POINT. POUR LE COUP, PATH OF NEO EST VRAIMENT THE ONE DE TROP.

➤ Keanu Reeves est réaliste (comprendre : inexpressif)

- ☐ Mon dieu, que c'est laid
- ☐ Moteur 3D poussif
- ☐ Bugs à foison
- ☐ Caméra délirante
- ☐ Portage bâclé

2

TECHNIQUE

2

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT

CODENAME PANZER 2
ET BLITZKRIEG 2 VIENNENT DE
SORTIR, ET VOICI QU'UNE AUTRE
VIEILLE CONNAISSANCE TENTE
UN ÉNIÈME COME-BACK SUR LE
MARCHÉ HYPER SATURÉ DES JEUX
TACTIQUES 39-45. MERCI,
C'EST TROP, FALLAIT PAS...



Toujours comme d'hab', les tanks ont une portée visuelle de 20 m.

TOUT PUBLIC INTERNET LOCAL IP/IPX 4 4

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM,
CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR MONTE CRISTO GAMES
DÉVELOPPEUR MONTE CRISTO GAMES/FRANCE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Mockba to Berlin

À O U B L I E R

A lors qu'Afrika vs Desert Rats date du printemps 2004, voici déjà sa troisième suite : après le Débarquement, après la bataille des Ardennes, voici Mockba to Berlin, consacré aux opérations sur le front russe. Je ne sais pas s'il a coûté cher le moteur 3D, mais en crachant des clones à ce rythme là j'espère qu'il est rentabilisé : quatre titres en moins de deux ans ce n'est plus du jeu vidéo, c'est de l'élevage en batterie. Premier scénario, 22 juillet 1941 : une horrible cinématique m'apprend que notre génial Führer a ordonné l'invasion de l'Union Soviétique. Celui qui a écrit le texte s'est juste planté d'un mois sur la date réelle du début de la guerre, mais c'est pas grave on dira qu'on n'a rien vu. Objectif de la mission : capturer huit ponts en ville, protégés par d'imposantes barrières de barbelés et des obstacles antichars. J'envoie prudemment un fantassin en reconnaissance, il y va en rampant et... je perds cinq minutes avant de réaliser que les barbelés n'ont strictement aucun effet : mes hommes passent dessus sans ralentir, comme s'ils n'existaient pas. Par acquit de conscience, je vérifie un truc... Oui, mes tanks traversent sans problème les X d'acier supposés bloquer la route. Ohohoh, des obstacles factices, comme c'est mignon ! Le level designer se fout pas du tout de notre gueule.



Quelques ponts trop loin

Vérifications rapides : l'infanterie est toujours aussi inepte. De façon générale, l'I.A. est la même qu'avant, c'est-à-dire complètement nulle. Lignoble pathfinding n'a fait aucun progrès : les unités font des détours pas possibles au lieu d'avancer en ligne droite, se coincent mutuellement ou se font bloquer par des murs invisibles et prennent des raccourcis à travers les défenses ennemies. Les unités voient sans problème à travers les bâtiments, ce qui annihile toute idée d'embuscade et rend les scénarios urbains complètement crétins : ça non plus ça n'a pas changé depuis le premier titre. À la limite c'est même pire, certaines maisons ajoutées « pour faire russe » comportent des bugs et du coup les tanks se mettent parfois à tirer à travers les murs. Mais alors, pourquoi sortir ce jeu ? Sans doute dans l'espoir qu'un pigeon se laissera séduire par les photos sur la boîte.

Atomic

Comme d'hab' avec Afrika Korps, l'essentiel de votre puissance de feu provient des chars ennemis capturés.

Un peu de technique

Le moteur graphique étant vieux de deux ans (et ça se voit), 512 Mo de Ram et une carte graphique 64 Mo suffisent pour bien le faire tourner.

En Deux Mots

AU BOUT DU QUATRIÈME ÉPISODE ON AURAIT PU ESPÉRER DES PERFECTIONNEMENTS TECHNIQUES, SURTOUT QUAND LA CONCURRENCE SE BOUSCULE AU PORTILLON. MAIS NON, LES CONCEPTEURS S'EN FOUTENT. ET DU COUP NOUS AUSSI.

- La 3D n'a pas encore trop vieilli
- Originalité : zéro
- I.A. minable à tous les niveaux
- Aucune amélioration

4

TECHNIQUE

5

ARTISTIQUE

3

INTÉRÊT



ARTHUR

RADIOARTHUR

16h00 - 18h00
DU LUNDI AU VENDREDI

Photo : Jacques BENEICH

FRÉQUENCES SUR WWW.EUROPE2.FR

EUROPE 2

MA MUSIQUE, DE 90 A DEMAIN

 lagardere active

Oh le gentil éléphant ! Je vais l'adopter. Je serais très gentil avec lui et je l'appellerais Arnaud.



Qu'on se déplace en tapis volant, en tricycle ou en monocycle, on finit souvent dans le décor à chaque tournant.

Un peu de technique

Malgré quelques jolies textures, la 3D de 80 Jours s'avère très simple et tournera sur la configuration minimum. Le jeu n'est pas exempt de bugs (trous dans le décor, véhicules qui disparaissent après avoir rechargé une partie...), mais rien qui soit réellement inconfortable.

80 jours

TINTIN HALLUCINÉ

IL A BON DOS JULES VERNE EN CE MOMENT, À « INSPIRER » DE PETITS JEUX D'AVENTURE. CETTE FOIS, LE SUJET D'UN DE SES FAMEUX ROMANS EST CATAPULTÉ À DES SOMMETS DE PARODIE ET DE DÉLIRE RAREMENT ATTEINTS. POUR RETOMBER OÙ ?

 TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 64 Mo

ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR FROGWARES/FRANCO-UKRAINIEN

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les personnages non joueurs qui ne font pas partie du scénario n'ont absolument rien à raconter.

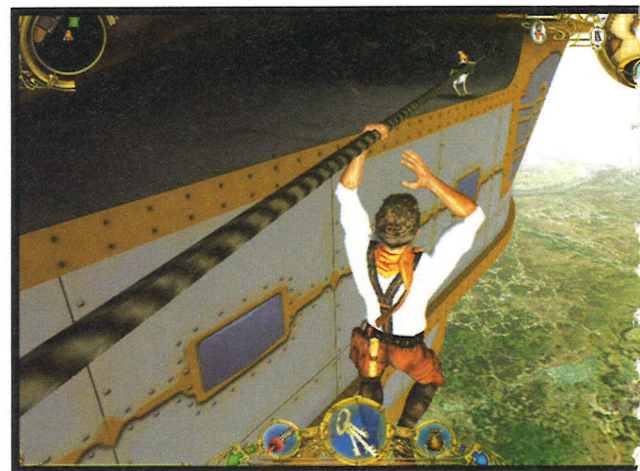
des années après Phileas Fogg, Oliver accepte de tenter le tour du monde en 80 jours pour aider son oncle à gagner un pari risqué et sauver à la fois sa fortune et sa réputation d'inventeur compulsif. De son côté, ce gentil neveu échappe ainsi à un mariage forcé, ce qui l'arrange plutôt pas mal. Le Caire, Bombay, Yokohama et San Francisco deviennent les terrains de jeu du jeune aventurier, tout comme les incroyables transports victoriens qui assurent les liaisons entre ces villes : un train titanesque, un dirigeable somptueux et un navire digne de « La Croisière s'amuse ». D'ailleurs, c'est un peu l'idée... Les gars de Frogwares se sont autant lâchés au niveau de la déco que sur le design de leur monde parallèle loufoque. On pourrait comparer 80 jours à une sorte de production Black Edwards franchouillarde, mais c'est plus compliqué que cela. Les gags varient du cliché pour fans de Michel Leeb, à la référence culturelle bien sentie, en passant par le running gag totalement crétin. Il y en a pour tous les goûts (idem pour les musiques), et si l'humour de Frogwares m'a parfois carrément irrité, il m'a plus souvent fait sourire et mieux, rire franchement.

Le tour du monde en galère

Côté gameplay, c'est moins folichon. Devoir gérer le temps semblait

une bonne idée, mais l'endurance d'Oliver diminue trop rapidement ! Hôtel inaccessible, aucune nourriture à acheter... On peut rarement trouver une solution pour éviter la syncope. Même sans ces contraintes, en mode « touriste », on perd finalement plus de temps à lutter contre le contrôle rigide du personnage ou le moteur 3D mal peaufiné qu'à réfléchir sur un quelconque casse-tête. Le jeu en lui-même consiste à suivre les flèches indiquées sur le plan pour aller d'un personnage à un lieu, d'un lieu à un objet, d'un objet à un autre personnage, etc. Quand on tombe sur un vrai puzzle, il s'avère relativement classique, alors qu'on aurait aimé quelque chose d'aussi original que le monde dans lequel Oliver évolue... Je n'ai vu qu'une énigme digne de ce nom (le télescope) et je n'ai jamais pu la terminer, car le héros finit toujours par s'écrouler de fatigue avant. La palme de la frustration revient aux séquences de furtivité, aussi énervantes que mal fichues. Dommage.

Fumble



En Deux Mots

AVEC CE NOUVEAU TITRE, FROGWARES TENTE UN PETIT PEU TROP LE DIABLE DE L'INNOVATION. PEU SOIGNÉ TECHNIQUEMENT ET MÊME AU SEIN DE SES MÉCANISMES DE JEU, 80 JOURS DEMANDE UNE SACRÉE DOSE DE PATIENCE AU JOUEUR QUI SOUHAITE PROFITER DE SON UNIVERS SYMPATHIQUE.

5

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE

4

INTÉRÊT

-  Une chouette aventure
-  L'humour varié
-  Peu de vraies énigmes
-  Gameplay très mal maîtrisé





CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR STRANGELITE/ANGLETERRE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



PRÉVU POUR L'ÉTÉ DERNIER,
 LE PETIT STARSHIP TROOPERS
 N'ARRIVE QUE MAINTENANT, DANS
 UN CHOC FRONTAL TERRIBLE
 AVEC LES POIDS LOURDS F.E.A.R.,
 QUAKE 4, CALL OF DUTY 2...
 ENFIN, UN CHOC TERRIBLE...
 SURTOUT POUR LUI, EN FAIT.



Ahahah, quelle horreur.

Un peu de technique

L'exorbitante configuration minimale indiquée est très insuffisante pour obtenir un gameplay fluide, même avec les détails au minimum. Et comme de toute façon décors et personnages sont d'une laideur étonnante... Laissez tomber !



Dans Starship Troopers, on voit des pattes. Plein. Tout le temps. Ensuite on crève.

Starship Troopers

CATASTROPHE INTERPLANÉTAIRE

Mais... Mais c'est quoi ces textures horribles, qui pixellisent à dix mètres ? Et pourquoi la souris rame-t-elle autant, même quand le jeu est réglé sur les options graphiques minimales, alors que la même config. encaisse F.E.A.R. sans broncher ? Ça rame tellement qu'on ne peut pas viser ! Mais enfin, c'est quoi cette blague ? On reçoit la version finale, patchée, et elle marche moins bien que la version bêta ! En fait, on a installé Starship sur un premier ordinateur : il a refusé de démarrer. On l'a essayé sur un deuxième ordi et ça voulait bien fonctionner, mais une fois patché, le jeu ne détectait plus le DVD dans le lecteur. Il a donc fallu le réinstaller et jouer sans patch. On l'a aussi installé sur une troisième bécane, pour rire : crash du système et erreurs multiples au reboot (ndFumble : c'est vrai qu'on a bien ri, moi et mon PC). Je ne sais pas s'il existe des ordinateurs capables de faire tourner ce jeu correctement, mais pas les nôtres en tout cas.

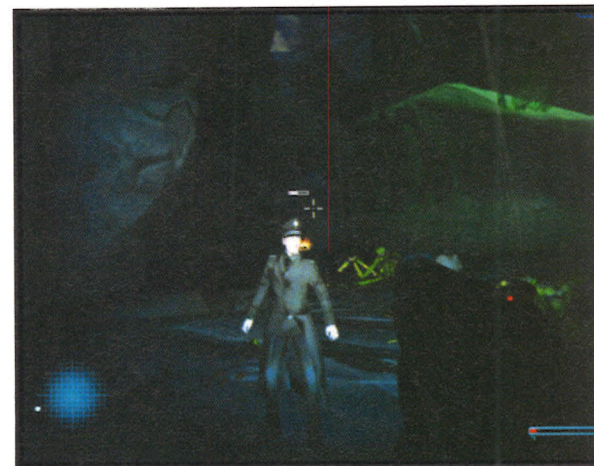
La daube du mois

NOOOON PUTAAAIN \$\$\$! L'abruti de général que je devais

escorter a encore foncé tout droit dans un nid de quarante arachnides. Évidemment, il s'est fait buter, comme d'hab'. Ça fait juste douze fois de suite qu'il me fait le coup, comme si j'avais pas déjà assez de mal à simplement sauver ma peau, avec les dizaines de paires de pattes qui remplissent tout mon champ de vision, les snipers invisibles dans l'obscurité totale et la souris qui patauge et rend tout tir précis impossible. Bon, je voudrais bien lancer le quick-load, pour réessayer une fois de plus (je m'amuse tellement !!!), mais le jeu préfère me repasser une vidéo stupide et m'insulter, ce n'est qu'ensuite qu'il entreprend de recharger TOUT LE NIVEAU. Le quick-load qui dure deux minutes, quelle idée fantastique ! Presque autant que la touche « jump » permettant de faire des bonds de cinq centimètres. Du coup, les grenades posées sur les caisses sont

inaccessibles et on ne peut pas se décoincer des éléments du décor. Même si on souhaitait profiter du doublage ridicule et du gameplay complètement pourri (se battre au corps à corps dans un océan d'insectes pendant des heures et des heures et des heures et des heures et des...), la technique ne suit malheureusement pas : c'est injouable. Oh ben zut alors, c'est trop triste. Poubelle.

Atomic



Attention, des snipers ! Vous ne les voyez pas ? C'est normal, moi non plus.

En Deux Mots

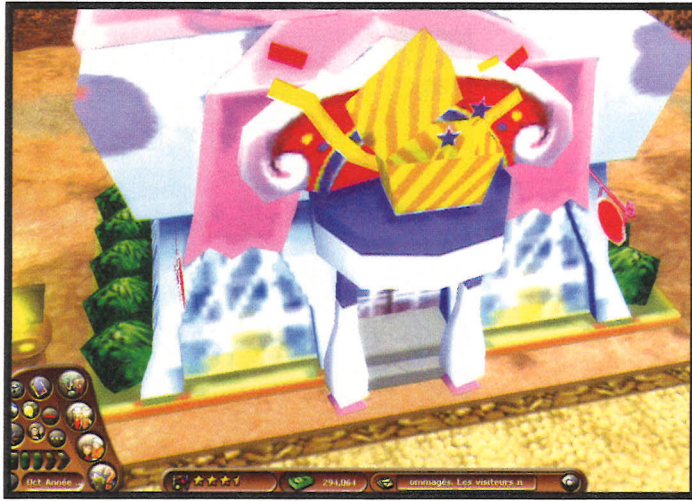
JE NE SAIS PAS COMMENT ILS ONT RÉUSSI CE COUP-LÀ, MAIS UN JEU QUI SEMBLAIT AVOIR DU POTENTIAL AU VU DES DÉMOS IL Y A SIX MOIS EST DEVENU ATROCEMENT GOURMAND, INSTABLE ET FRUSTRANT. UN DÉSASTRE.

-  La tronche des arachnides
-  Ça rame, ça plante, c'est une catastrophe
-  Chargements insupportables
-  Gameplay rapidement horripilant

1	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT

NON !

AH LA MER... LES EAUX BLEUES
ET SILENCIEUSES, NAGER À CÔTÉ
DES BALEINES, OBSERVER
UN BANC DE RAIES MANTAS...
ÇA ME MET EN PANIQUE. RIEN QUI
ME FAIT PLUS FLIPPER QUE
LES PROFONDEURS MARINES.
MAIS BON, CES SALES BESTIOLES
ENFERMÉES DANS
DES PISCINES DE ZOO,
ÇA DEVRAIT ALLER, NON ?



Sea Life Park Empire

TYCOON ABYSSAL

Je pourrais presque vous copier le texte que j'ai écrit pour Zoo Empire il y a un peu plus d'un an, mais ça serait perdre une occasion de bien rigoler avec nos nouveaux amis les animaux marins. Ça veut dire qu'ils vivent dans la mer, pas qu'ils frottent le pont des bateaux en s'habillant de pulls à rayures bleues et blanches. Dauphins, requins, tortues, poulpes, méduses, otaries, phoques, Yavin... ça on peut dire qu'Enlight ne nous amaque pas sur la quantité de bestioles dont le Q.I. est juste suffisant pour tourner en rond dans un bocal (j'exagère, il paraît que le poulpe est très intelligent, il sait par exemple sortir d'un labyrinthe placé... dans un bocal. Ouais, bon.). Le jeu nous fournit tout ce qui va avec : outils pour creuser super profond, flotte salée ou sucrée, algues, spécialistes marins, attractions à thème et spectacles pour gros beaux. À vous de concilier bien-être animal et traite des portefeuilles des visiteurs.

Y'a baleine sous gravillon...

par pinailler : faire un grand trou dans le sol,

C'est bien gentil tout ça, mais je vois plusieurs défauts. Commençons



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR ENLIGHT SOFTWARE/HONG KONG
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

le remplir d'eau et coller deux bélugas dedans, ça me paraît pas super crédible. Même si on peint le fond couleur sable et en y balançant quelques coraux, on a du mal à y croire. Ensuite, ça fait bien peu de nouveautés, surtout quand tout ce qui faisait le « succès » de Zoo Empire n'a pas été amélioré. Je vois encore certains membres de mon staff qui vont se perdre dans le décor pour des raisons obscures. Je ne parle pas de l'interface qui a été repensée pour être plus confuse qu'avant. Continuons avec les bugs graphiques : les espèces de pixels noirs étranges qui prolifèrent sur les textures du sol ne sont pas si dérangeants. Après tout, ils apportent presque un confort visuel à côté des couleurs criardes gerbantes utilisées à outrance par les « artistes » d'Enlight. Enfin, Sea Life Park Empire reste trop facile, et les animaux sont tellement heureux qu'ils copulent comme des lapins sous exta. Du coup, on passe son temps à revendre le trop-plein de progéniture ou à le relâcher dans la nature. Le fric coule à flot sans trop forcer et la gestion est finalement assez limitée. Un Tycoon rigolo pour les enfants alors ? Mouais, si le jeu était plus maniable. Mais ce n'est pas le cas...

Fumble

Un peu de flotte, deux trois fougères, du sable et un bébé de temps en temps, rien de plus facile que de contenter un crocodile.



Roarr ! L'attaque des Ours Zombies from Space ! Hum ça se voit que je m'ennuie là ?

Un peu de technique

Il est possible que, comme tous les Tycoons et malgré ses airs de cartoon à trois polygones, Sea Life Park Empire fasse ramer une excellente configuration lorsque votre Zoo accueille bien plus de visiteurs qu'il n'en mérite. Inutile d'upgrader votre PC pour améliorer ça, c'est juste mal programmé.

En Deux Mots

SEA LIFE PARK EMPIRE POSSÈDE UN CERTAIN CHARME SI VOUS ÊTES AVEUGLE DE NAISSANCE, ET SON GAMEPLAY TROP PERMISSIF LE SITUE DANS LA CATÉGORIE GESTION POUR JUNIORS. CEPENDANT, IL EST HORS DE QUESTION DE TRAUMATISER NOS CHÈRES TÊTES BLONDES AVEC AUTANT D'IMPERFECTIONS.

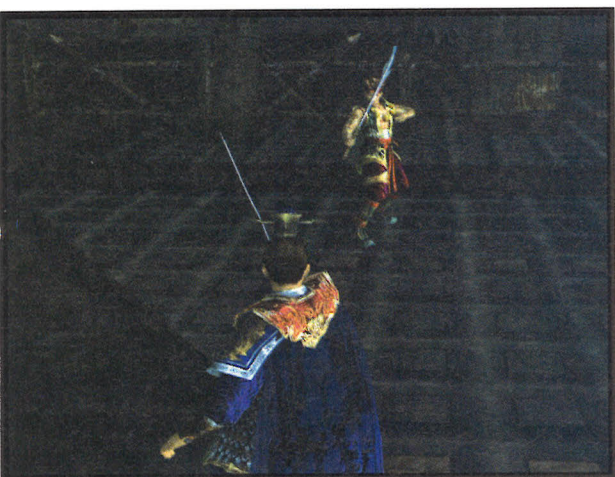
- +** Plein d'animations de bêtes
- Moche
- Trop facile
- Mal foutu de façon générale

5	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



Il n'est absolument pas exclu que je me paie une Next-Gen lorsqu'elles seront disponibles. Xbox 2, PS3... Je ne sais pas encore, mais j'y pense. Avec les rigolos de Pad à côté, il arrive qu'on jalouse un ou deux des titres en basse résolution qui s'affichent sur leurs grosses télé. Dynasty Warrior n'en fait pas partie. Non seulement ce n'est pas très beau, mais en matant par-dessus l'épaule d'un Keem ou d'un Plume, on voit surtout un jeu bourrin au gameplay hyper basique. Un guerrier chinois se balade dans des décors moches et massacre des centaines de troufions à l'aide d'un ou deux combos d'épée. Le compteur dépasse les 500 meurtres et le champ de bataille sur lequel plusieurs armées s'affrontent se vide de ses occupants. De temps en temps, le joueur repère un officier et lui colle une bonne raclée ; ça fait des points et ils lâchent en mourant des bonus intéressants. Ainsi de suite jusqu'au boss final (avec parfois quelques petits pièges sur la route). Et on recommence.

ALORS QU'UN CINQUIÈME OPUS DE LA TRÈS CONTROVERSÉE SÉRIE DYNASTY WARRIOR SORT ACTUELLEMENT SUR PS2, KOEI NOUS OFFRE UNE VERSION « HYPER » DU PRÉCÉDENT ÉPISODE, DATANT DE 2003. FAUT-IL L'EN REMERCIER ?



Dynasty Warrior 4 Hyper

IL ÉTAIT UNE FOIS EN CHINE



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR KOEI
DÉVELOPPEUR OMEGA FORCE/JAPON
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Copier/coller PC

On ne peut pas dire que Koei se soit foulé pour la conversion.

On a droit à une bonne résolution et quelques options graphiques, mais les contrôles au clavier s'avèrent bien nazes. Sans pad, inutile de tenter l'aventure. Et quand bien même, certains mouvements, comme la parade, ne se montrent pas super coopératifs. À part ça, Dynasty Warrior 4 Hyper est hyper-ennuyeux dès les premières minutes. Comme certaines personnes adorent cette série, je leur ai demandé la raison de leur enthousiasme : « Au début, c'est nul, mais quand on commence à gagner des niveaux et découvrir des armes, on enchaîne de nombreux combos et ça pète dans tous les sens. Pourquoi n'ont-ils pas sorti le 5 sur PC ? Il est beaucoup plus dynamique de ce côté-là. » Bonne question. Je crois que la réponse est : Koei se fout de nous. Néanmoins, DW4H n'est pas si mal quand effectivement on se plonge dans l'ambiance et que l'on joue longtemps avec les différents héros et l'aspect RPG du jeu. Foncer dans une trentaine de soldats ennemis et les faire voler à coup de sabre, c'est sympathique à petite dose. Un jeu pour riches fans de beat'em all ultra bourrin qui peuvent supporter quelques heures d'ennui total avant de s'amuser un peu. Cela ne fait pas grand monde.

Fumble

**C'est un duel entre lui et moi !
 La maniabilité n'a rien à voir là-dedans !**



Si vous ne comprenez pas ce qui se passe sur ce screen, rassurez-vous, moi non plus. En tout cas, ça sarcele.

Un peu de technique

Si votre PC ne peut pas faire tourner un jeu PS2 de 2003, je pense que la lecture de Joystick doit être pour vous une source intense de frustration. Courage, un jour ça ira mieux. Amour : profitez de l'état de votre ordinateur pour sortir un peu et rencontrer des gens vers Montgallet. Santé : mangez des cailloux. Finance : ce n'est qu'un mauvais moment à passer.

En Deux Mots

KOEI TENTE L'AVENTURE PC TRÈS TIMIDEMENT AVEC CE VIEUX JEU FORMATÉ CONSOLE. DYNASTY WARRIOR NOUS ARRIVE AVEC TOUTES SES QUALITÉS ET TOUS SES DÉFAUTS, SANS GRANDS EFFORTS POUR NOUS SÉDUIRE. ET SANS VOULOIR FAIRE MON PETIT PUTOIS VEXÉ, J'AURAIS PRÉFÉRÉ JOUER AU DERNIER ÉPISODE, TANT QU'À FAIRE.

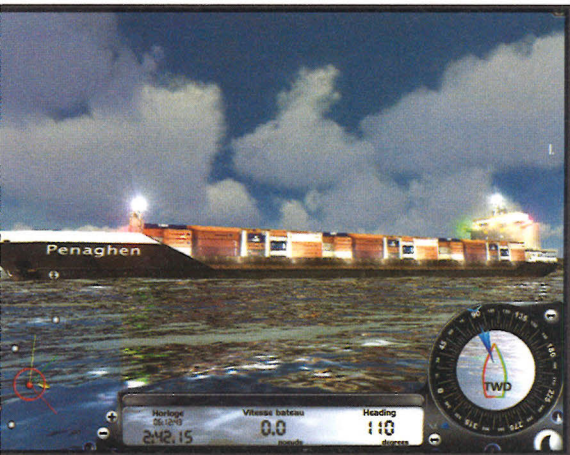
- Le background historique
- Cela défoule
- Plutôt moche
- Très long à démarrer

5
TECHNIQUE

6
ARTISTIQUE

4
INTÉRÊT

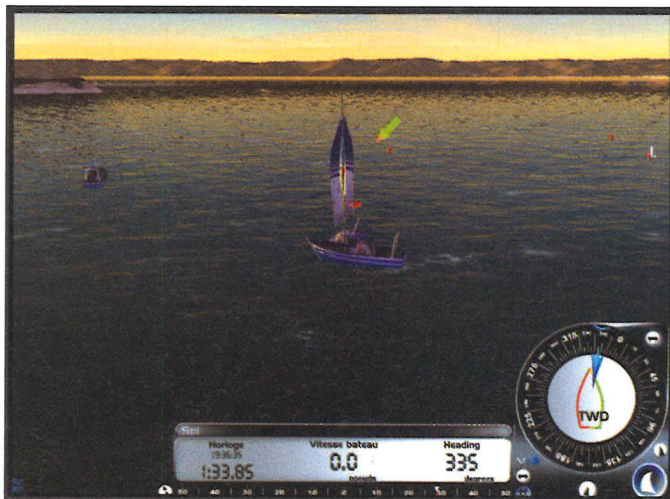
CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 64 Mo de RAM,
CARTE VIDÉO 16 Mo
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR NADEO/FRANCE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -



Lui, on ne peut pas le piloter. Dommage.

DE RETOUR APRÈS DEUX ANS D'ABSENCE, REVOICI VIRTUAL SKIPPER. BEAU À EN ÉCRIRE DES POÈMES ENFLAMMÉS ET TOUJOURS EMPREINT DE « ZEN ATTITUDE »... Y A-T-IL POUR AUTANT DE QUOI ENVOYER LES FANS DE LA SÉRIE SUR PLUTON ? VOYONS VOIR ÇA.

Vous ne rêvez pas, ce bateau me passe au travers. Une marque de fabrique chez Nadeo.



Clairement réservé à un public de passionnés, le titre de Nadeo n'a eu de cesse, au fil des années, de nous coller des claques visuelles. À chaque épisode c'est pareil, on pleure de joie en regardant la mer et on reste hypnotisé devant le talent des types qui ont réalisé un tel travail d'orfèvre. Le quatrième opus ne trahit en rien ce constat puisqu'on a tout simplement sous les yeux le plus beau rendu aquatique de l'histoire du jeu vidéo. D'autant que viennent s'ajouter des zolis nuages volumétriques et une gestion de la luminosité en temps réel (cycle jour/nuits). C'est absolument bluffant, et si les décors terrestres s'avéraient un peu plus soignés, on pourrait même hurler au génie. Les ajouts ne se situent d'ailleurs pas que sur la technique : six plans d'eau s'additionnent aussi à ceux déjà présents dans les autres volets. On pourra ainsi disputer nos courses aux abords de Valence, Marseille ou encore dans la célèbre baie de Rio.

Virtual Skipper 4

S I M U L A T I O N D A N S L E V E N T

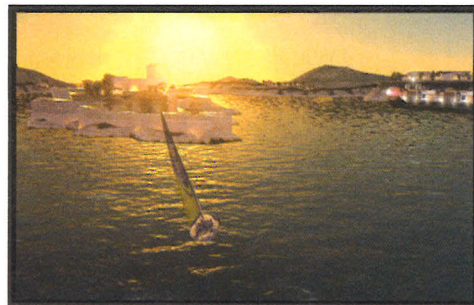
Petit bateau ! Globalement, le gameplay a très peu évolué, et je vous avoue qu'il n'est pas bien compliqué de reprendre ses marques même en ayant zappé le troisième opus. Le mode de fonctionnement reste le même avec un contrôle du bateau simplissime en mode arcade (virer à gauche et à droite et tourner autour d'une bouée, c'est pas très compliqué). Quant aux vrais passionnés, ils joueront plutôt en simu avec les aides désactivées et l'obligation de gérer la voilure (une autre paire de manches). Les néophytes auront à leur disposition un didacticiel malheureusement trop sommaire pour être réellement exploitable. Aussi pourra-t-on déplorer l'inutilité des régates en mode solo dans un titre qui se veut clairement axé sur le communautaire et le jeu en ligne. Tout seul contre une I.A. je-m'en-foutiste, on s'ennuie comme un rat mort et il aurait été plus sympa d'agréments leur

Dites, il est quand même énorme, ce volant.



gameplay d'un peu plus d'ambiance. Reste qu'avec son moteur remis à neuf, la possibilité d'importer ses modèles 3D de bateaux et de les échanger avec ses potes via le logiciel P2P intégré, Nadeo signe là un très bon cru de cette série atypique, mais néanmoins excellente.

Yavin



Un peu de technique

Incroyable, le jeu fonctionne réellement sur une config du siècle passé. Avec 800 Mhz sous le capot et 128 Mo de Ram, ça tourne en toute fluidité. En revanche, le rendu graphique ressemblera un peu beaucoup au premier Virtual Skipper. Pour l'illusion marine, embarquez plutôt du 2,5 GHz, 1 Go de Ram et une carte 3D 128 Mo.

En Deux Mots

EXCELLENT PRODUIT DE NICHE, VIRTUAL SKIPPER 4 COMBLERA TOUS CEUX QUI ATTENDAIENT UNE REMISE À NEUF DE LEUR JEU FÉTICHE. PLUS BEAU, ENRICHIS DE SAVOUREUSES PETITES INNOVATIONS, VOILÀ UN TITRE INCONTOURNABLE POUR LES FANS DE RÉGATES.

- +
 La qualité hallucinante de l'eau
- +
 L'aspect communautaire très développé
- +
 Outil de création de courses intégré
-
 Les décors terrestres ne sont pas à la hauteur
-
 Bugs de collisions agaçants entre les bateaux

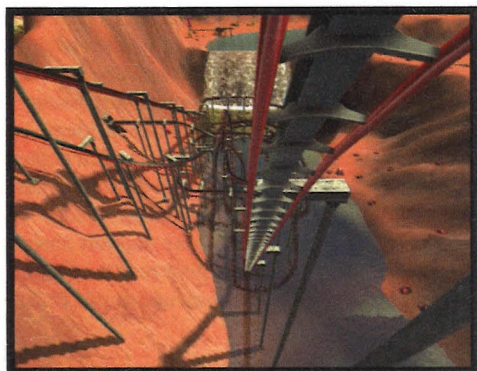
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

RIEN DE MIEUX POUR PLUMER LES
IMBÉCILES QUE DE LES ATTENDRIE
AVEC DES BÉBÉS SINGES OU DE
LES IMPRESSIONNER AVEC
DES VIEUX LIONS FATIGUÉS.
DISTRACTION SAUVAGE VOUS
PROPOSE DE FAIRE EXACTEMENT
CELA, POUR LA GLOIRE DU
DIVERTISSEMENT DE MASSE.

Construire des manèges de toutes sortes, des montagnes russes insensées, des circuits spectaculaires et ce genre de choses, c'est plutôt rigolo. Gérer les finances de son parc, depuis le prix d'un paquet de frites jusqu'au salaire du moindre balayeur, cela peut être amusant, lorsqu'on possède les prédispositions requises pour devenir expert comptable. Dessiner le terrain en creusant des canyons ou en sculptant des collines, plaçant rivières, étangs et lacs ici ou là, c'est très agréable, bien qu'assez difficile. Surtout la création de tunnel qui reste un véritable casse-tête et ce, malgré les améliorations apportées par cet add-on sur ce point. Mais alors, coller des animaux en cage pour faire marrer les morveux et leurs parents, cela me botte moins. O.K., c'est un jeu vidéo, mais bon... Au moins dans Zoo Empire, on fait des recherches de soins et de programmes d'éducation.

Vite fait, bien fait

Avec Distraction Sauvage, il suffira de faire attention à la propreté des enclos et à la bouffe pour que bestioles et visiteurs soient heureux. Pour des joueurs habitués à peaufiner des kilomètres de rails, c'est un peu du pipi de chat, comme boulot. Heureusement, de



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo DE RAM,

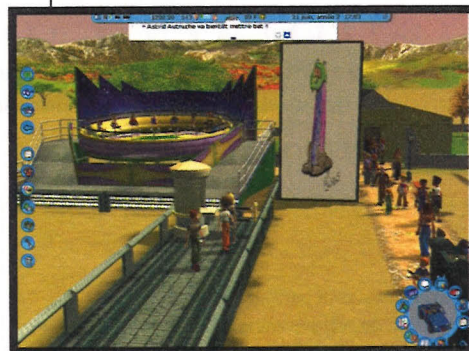
CARTE VIDÉO 64 Mo

ÉDITEUR ATARI

DÉVELOPPEUR FRONTIER DEVELOPMENT/GRANDE-BRETAGNE

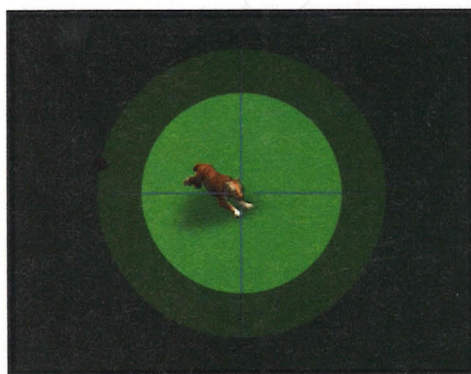
TEXTE EN FRANÇAIS

Croyez-vous qu'Atari rembourse le prix de Distraction Sauvage si je place cinquante panneaux publicitaires pour leurs jeux dans mon parc ?



Roller Coaster Tycoon

Distraction Sauvage



Il faut être vraiment idiot pour se tromper de clôture et laisser échapper des animaux. Ou alors, c'est pour le plaisir de faire un tour d'hélicoptère et de tirer au fusil tranquilisant.



La gardienne de zoo blonde fait partie du spectacle lorsqu'elle trébuche et tombe la tête la première dans les bouses d'hippopotames.

Un peu de technique

Le moteur de Roller Coaster commence à vieillir doucement. Heureusement, le design reste impeccable. Peu de polygones, mais du style. Cela n'empêche pas les ralentissements, à moins que vous ne dépassiez pas les trois péquenots dans votre parc. 2 GHz, 1 Go de Ram ? cela ne sera pas du luxe pour apprivoiser la bête.

nouveaux stands, spectacles, décorations et merchandising viendront enrichir votre catalogue de gestionnaire aguerris, sur le thème du safari bien sûr, mais aussi sur celui des dinosaures, histoire de vous donner des airs de Jurassic Park. On notera aussi la possibilité de poser des comptoirs « génériques » personnalisables avec toutes sortes de marchandises, ainsi que des panneaux publicitaires pouvant afficher n'importe quelle image piochée sur votre PC, ou même s'updater avec de vraies pubs sur le net (pour les fans de réalisme qui n'en bouffent pas assez comme cela à la télé, dans la rue, à la radio, sur les murs du métro, etc.) Et voilà ! Mouais, elle aurait pu être un poil plus développée, cette extension sauvage. Un travail honnête, mais au-delà du contenu supplémentaire, on aurait souhaité un peu de figiologie sur l'interface et des outils de terrain.

Fumble

En Deux Mots

LES ENCLOS ANIMALIERS DE DISTRACTION SAUVAGE APPORTENT UNE SYMPATHIQUE RESPIRATION AU MILIEU DE VOS PARCS D'ATTRACIONS, MAIS NE DEMANDENT AUCUN TALENT DE CONSTRUCTEUR, À L'INVERSE DES PISCINES DE DÉLIRE AQUATIQUE. C'EST QUAND MÊME SYMPA, CES BESTIOLES QUI S'ÉBATTENT.

- +** Du bon contenu
- Des enclos un peu vides d'intérêt
- Halte à l'exploitation des animaux !

7
TECHNIQUE

7
ARTISTIQUE

6
INTÉRÊT

Crime Life Gang Wars

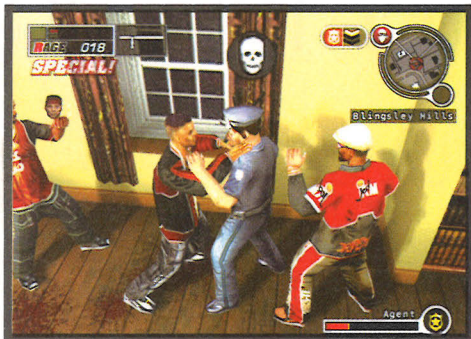
BAS-FONDS DU JEU VIDÉO

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo ÉDITEUR KONAMI

DÉVELOPPEUR HOTHOUSE CREATIONS/GRANDE-BRETAGNE TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

YO YO YO ! FUMBLE IN DA HOUSE, 9-3 EN FORCE ! REPRESENTS CRIME LIFE FROM DA HOOD. TOTAL RESPECT POUR LA MAXIMUM DAUBE YO !

Les gangs sont partout, c'est bien connu. Ils portent des vêtements codifiés et contrôlent les quartiers à coups de batte de base-ball. Ça bastonne, ça braque, ça tague et ça casse les voitures dans tous les sens dans ce jeu qui se moque pas mal de la réalité :



l'important, c'est que l'action ne s'arrête jamais. Vous, vous n'êtes qu'un petit Outlawz prometteur qui va faire son chemin au sein du gang, contre les Headhunterz, les KYC et autres racailles. Dans les faits, Crime Life n'est qu'un simple beat'em all aussi violent que répétitif. On se lasse même des finish moves pas assez variés. La réalisation n'arrange rien : non seulement Crime Life s'avère très laid, mais aussi mal animé, buggé et hyper saccadé. Le gameplay en souffre énormément et se voit achevé par une I.A. risible. Quand un pauvre vendeur de hi-fi en costard commence à vous latrer à la manière d'un vieux dealer parce que vous lui avez piqué une chaîne stéréo, c'est tellement grotesque qu'on ne peut qu'en rire. Un seul modèle de combat pour tout le monde, c'est idiot. D'ailleurs, les flics se battent aussi façon street fighter. Ridicule. Mais le véritable potentiel de nuisibilité de ce jeu



Si j'avais su que même les bourgeoises blondes cognent comme des roturières, je ne lui aurais pas tiré son matos.

tient dans son sujet : les gangs et ses codes, la violence de la rue. Cela aurait pu être traité intelligemment et de façon adulte, réaliste, voire humoristique, pour créer un bon titre avec un scénario dramatique. Évidemment, Konami a décidé d'en faire un produit simpliste et malsain, destiné aux djeunz des banlieues qui rêvent de lâcher leur pitbull sur leur prof de lycée (moi aussi je peux tomber dans le cliché si je veux). Techniquement pourri, complètement immature et doté d'un gameplay basique, Crime Life est détestable.

Fumble

La bande-son rap pas dégueu Tout le reste

3

TECHNIQUE

2

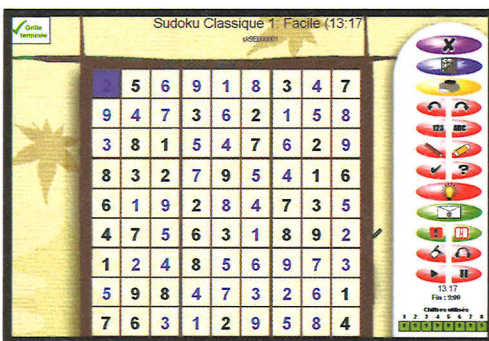
ARTISTIQUE

2

INTÉRÊT

Sudoku Infini

CE N'EST PAS VOUS, LES PETITS SCRIBOUILLARDS DU DIMANCHE, QUI SAUVEREZ LA PLANÈTE AVEC VOS GRILLES DE SUDOKU. VOUS PRÉFÉREZ RÉFLÉCHIR PENDANT QUE NOUS EXPLOSONS DU MONSTRE. C NUL SUDUCUL C TRO COMPLIQUÉ.



Prenant Son prix : environ 10 euros Manque un tutorial

/

TECHNIQUE

/

ARTISTIQUE

5

INTÉRÊT

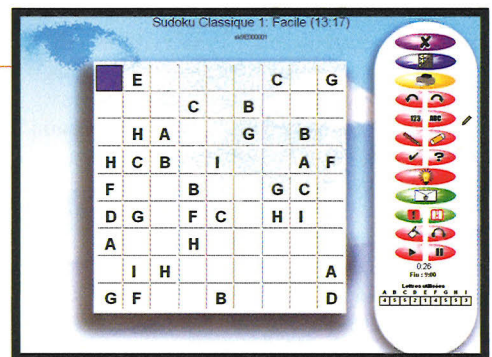
MAL DE CRÂNE

CONFIG MINIMUM CPU 350 MHz, 64 Mo de RAM,

CARTE VIDÉO 16 Mo ÉDITEUR MINDSCAPE

DÉVELOPPEUR FOCUS MULTIMEDIA/GRANDE-BRETAGNE TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Jeu de réflexion et de logique, le Sudoku devient de plus en plus populaire. Ses grilles envahissent les magazines et il existe même des émissions de télé dédiées à ce jeu qui a été inventé en 1979 puis a évolué au fil des ans. Sachez également que Sudoku signifie Chiffre (Su) Unique (Doku). Voilà pour la minute culturelle. Contrairement aux idées reçues, il n'est pas nécessaire d'avoir fait math sup' pour se lancer dans une partie de Sudoku. Ici, le calcul mental ne vous servira à rien, seule la logique prime. Je vais éviter de me lancer dans des explications incompréhensibles sur la composition de la grille. Un simple coup d'œil aux captures d'écran suffit à se faire une idée. Le but du jeu est relativement simple : il faut remplir la grille avec des chiffres allant de 1 à 9 en respectant diverses contraintes. Évidemment, dans les faits, c'est un peu plus compliqué, et je reproche à Sudoku Infini de ne pas proposer un tutorial visuel afin d'apprendre des techniques de bases. Une aide textuelle informe des règles du jeu et offre quelques coups de main, mais se farcir les explications sur un fichier PDF c'est un peu



Si vraiment les chiffres ne vous parlent pas, vous pouvez toujours afficher des lettres. Évidemment, le principe reste le même.

lourd à digérer lorsqu'on ne connaît pas le concept. Pour le reste, il n'y a pas grand-chose à ajouter. L'aspect visuel est basique, on n'en demande pas vraiment plus à ce genre de titre. Par contre, côté grille, c'est assez bien fourni. Il en existe différents types à la difficulté variable. D'ailleurs en temps que n00b, j'enchaîne les grilles juniors (4 x 4), ça me donne l'impression d'être une tronche, j'adore. Il est bien évidemment difficile de noter ce genre de produit et de le conseiller à l'achat puisqu'il existe de nombreuses grilles gratuites sur le Net. Maintenant si vous adhérez au concept, vous pouvez toujours investir 10 euros dans Sudoku Infini pour profiter d'un habillage un peu plus sympa qu'une simple grille en flash.

Cyd

Hits Essentiels Collection 2005-2006

Genre : Pot carrément pas pourri
Infos : Environ 50 euros — CPU 1,5 GHz + 256 Mo de Ram +
 Carte 3D 64 Mo — Divers éditeurs

Comme l'année dernière, Ubisoft, Eidos et Electronic Arts essayent encore de gagner leur place au paradis en débarrassant leurs armoires de leurs vieux jeux pour les refourguer aux pauvres. Ils foutent tout ça dans une grosse boîte et appellent ça Hits Essentiels. Je n'irai pas dire qu'Alexandra Lederman 5 soit réellement essentiel, ni même FIFA 05 ou L'Entraîneur 5 (et paf, chacun pour son grade). En revanche, le reste est plus que sympathique : Lego Star Wars, Battlefield Vietnam, ouais... Hitman contracts, Need for Speed Underground 2, cool... PoP 2 l'Âme du Guerrier et Splinter Cell Pandora Tomorrow... Excellent !



BUDGET

par Fumble

AVIS AUX

JOUEURS N'AYANT



Afrika Korps vs Desert Rats

Genre : Invasion de chenilles
Infos : Environ 15 euros — CPU 1,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo — Collection Maximum Game de Nobilis
Note : 7/10 dans Joystick N°156

Vous adorez les jeux de stratégie temps réel, mais vous détestez l'infanterie ? Ça se traîne à deux à l'heure et c'est aussi menaçant qu'un moustique végétarien ? Ce qu'il vous faut, ce sont des chars. Plein de chars. Et c'est justement ce que vous offre Afrika Korps vs Desert Rats, avec sa campagne en Afrique du Nord pendant la Seconde Guerre mondiale. Un RTS pas trop vieux, sympa, joli et accessible pour 15 euros, ça vaut carrément le coup.

PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Etherlords II

Genre : Coup par coup
Infos : Environ 15 euros — CPU 600 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo — Collection Maximum Game de Nobilis
Note : 6/10 dans Joystick N°156

Vous avez un faible pour Magic, je le sais bien. Allez, ne niez pas, on vous a vu avec votre gros porte-cartes à la sortie de Jussieu, en train d'échanger une rare contre trois pourries (enfin bon, je dis ça, mais ça doit faire dix ans que ça ne se fait plus... enfin peut-être que si d'ailleurs ?...). Bref, Etherlords II, ce n'est pas la même marque, mais le principe est le même. Sauf que ça se passe sur PC et en 3D, avec quelques factions et une campagne solo. C'est pas si mal que ça, surtout pour 15 euros. Idéal pour avoir sa petite dose de tactique sans temps réel ni rush...



Fire Department 2 Silver

Genre : Flambée des prix
Infos : Environ 20 euros — CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo — Game Budget Focus
Note : 6/10 dans Joystick N°165

Alors que tout le monde s'accorde qu'un bon prix budget tourne autour de 15 euros, Focus décide de ressortir ses jeux à 20 euros. On ne dirait pas comme ça, mais ça fait une sacrée différence, et pas seulement psychologique. En même temps, il n'est pas très vieux... Bref, à ce prix-là, Fire Department 2 peut valoir le coup si vous aimez les hommes forts et courageux. En plus, je ne sais pas si les banlieues auront fini de cramer ou pas à la sortie de ce numéro, mais il n'est jamais trop tard pour apprendre à éteindre un feu de bagnole.



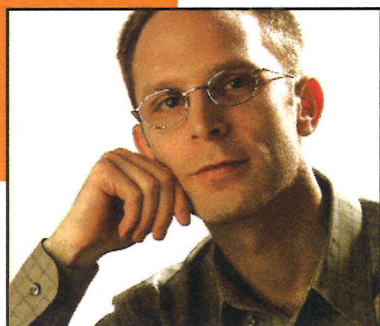
BUDGET

REVENEZ ! C'EST PAS FINI !

PAR FASKIL

Le mois dernier, pour une question de place, nous avons dû faire l'impasse sur deux interviews relatives à notre dossier sur l'Intelligence Artificielle dans les jeux. Comme leurs auteurs nous ont tout même filé un sacré coup de main, on s'est dit que ça vous ferait sans doute plaisir de jeter un œil dessus.

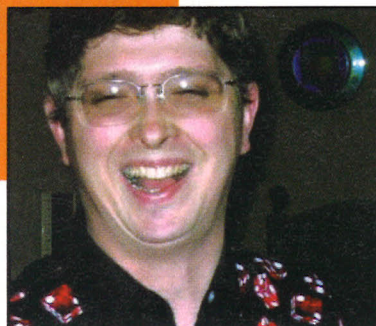
Mini-bio



Alexander Nareyek

Boss de Digital Drama Studios, où il développe des acteurs virtuels notamment pour les jeux vidéo, Alexander est également à la tête du comité de l'IGDA (International Game Developers Association) chargé de définir les standards pour les futures interfaces en matière d'I.A. Il a également commis de nombreuses publications sur le sujet. <http://www.ai-center.com/home/alex/>

Mini-bio



Steven Woodcock

Programmeur depuis une vingtaine d'années, Steven Woodcock est l'heureux papa de www.gameai.com, l'un des sites de référence sur l'intelligence artificielle dans les jeux les plus prisés. À ses moments perdus, il officie comme consultant et participe régulièrement aux GDC (Game Developer's Conference).

Joystick : Quelle a été pour vous la principale avancée en matière d'I.A. dans les jeux ces dernières années ?

Alexander Nareyek : Le principal changement de ces dernières années concerne la montée en puissance des processeurs. Quand il faut se battre avec les gars qui s'occupent des graphismes pour obtenir un peu plus de temps de calcul, les développeurs en I.A. sont souvent relégués au second plan. Tout simplement parce que de jolis graphismes sont de plus gros facteurs de vente qu'une bonne intelligence artificielle. Avec les ordinateurs d'aujourd'hui, de plus en plus puissants, la situation s'est améliorée.

Steven Woodcock : En ce qui me concerne, je dirais

que la plus grande avancée, ce sont les moteurs d'I.A. modulables et réutilisables. À la GDC de 1997, j'ai remarqué que malgré le fait que tout le monde était fortement intéressé par l'I.A. dans les jeux, absolument personne ne la codait dans l'optique de la réutiliser ou de la développer. Ça a beaucoup changé ces dernières années, surtout (je pense) parce que les développeurs se sont rendu compte que s'ils passaient autant de temps sur le moteur d'I.A. que sur le moteur graphique, le jeu suivant serait beaucoup plus facile à réaliser. J'ai été agréablement surpris de voir à la GDC 2005 que deux jeux tout à fait différents, SWAT 4 et Tribes Vengeance, utilisaient le même moteur d'Intelligence



Oblivion : scripté ou réellement malin ? Le jeu est de toute façon très attendu.

Artificielle (baptisé Tyrion). Il y a cinq ans, cela n'aurait pas été possible.

De plus en plus, dans les tests, l'I.A. est un des premiers paramètres pris en compte dans la qualité globale d'un titre. Pourtant, les éditeurs semblent toujours y porter moins d'attention qu'aux graphismes...

A.N. : Le problème, c'est que le marché actuel ne recherche pas vraiment des produits sophistiqués. Le public ciblé par les éditeurs se moque de l'avis des professionnels mais achète avant tout un produit parce qu'il y a une licence cool ou une campagne promo bien faite (axée sur les graphismes tape-à-l'œil et certainement pas sur une I.A. complexe). C'est une bonne chose d'avoir des jeux « fast food », mais j'espère qu'il y a malgré tout un marché suffisant pour que des joueurs plus exigeants ne voient pas tous les investissements s'engouffrer uniquement dans ce genre de produits. On verra ce que ça donnera, mais de ce côté-là, cela s'annonce plutôt mal parti en ce qui concerne l'Intelligence Artificielle. Je pense néanmoins que l'I.A. va devenir de plus en plus une priorité. Pas d'un point de vue marketing, mais du point de vue des développeurs. Plus on va vouloir intégrer des personnages réalistes et crédibles dans les jeux, plus il va falloir s'appuyer sur des technologies permettant de les rendre « vivants » aux yeux des joueurs.

S.W. : Je pense que l'I.A. devrait vraiment avoir la priorité, mais c'est quelque chose de difficile à vendre. Imaginez un développeur qui présente une démo à un producteur en lui disant : « Ouais, le bad guy qui vient de contourner le joueur, eh bien il l'a fait de manière beaucoup plus intelligente que dans un autre jeu. » Il y a de fortes chances pour qu'à l'issue de cette pré-

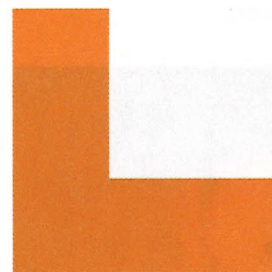
sentation, le producteur secoue la tête et l'envoie plutôt bosser sur quelque chose qui sera joli dans un magazine, comme des explosions.

Alexander, vous avez écrit : « L'objectif d'une I.A. dans un jeu n'est pas de calculer le comportement optimal pour gagner. L'objectif doit plutôt être d'apparaître aussi crédible et amusante que possible. » Est-ce que ce n'est pas justement faire un pas de plus dans le sens inverse d'une standardisation ?

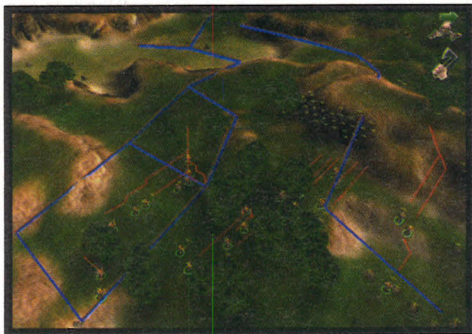
A.N. : Vous avez parfaitement raison, ce qui est « fun » est intimement lié au jeu lui-même. Ce que j'ai voulu dire, c'est que le comportement optimal d'une I.A. pour gagner n'est certainement pas le plus amusant pour le joueur. Qui aurait envie de jouer contre quelqu'un s'il n'a aucune chance de remporter la victoire ? Du coup, dans certains jeux, on rend sciemment l'Intelligence Artificielle moins efficace. Beaucoup de gens aiment quand il y a du défi, mais au final, tout le monde cherche quand même à gagner.

Comment peut-on s'assurer de conserver le contrôle de l'histoire et du rythme dans un jeu en implémentant une I.A. la plus autonome possible ?

S.W. : On ne peut pas, et c'est probablement la raison pour laquelle on ne voit pas beaucoup ce type de « comportement émergent ». Un game designer essaie en général de raconter une histoire, et il ne peut pas se permettre d'avoir deux gardes au sommet d'une échelle qui décident tout à coup que c'est l'heure d'aller manger. Ce serait réaliste, mais ça ruinerait le rythme du jeu. Ce qui est ironique, vu que la plupart des joueurs se plaignent du comportement irréaliste d'ennemis qui restent immobiles lorsqu'ils devraient plutôt appeler à l'aide.



« Quand la machine découvre qu'elle a plus de succès pour marquer un but en tirant directement avec le gardien depuis l'autre côté, c'est certes efficace, mais pas terriblement intéressant. »



A.N. : On en revient à la problématique du « fun ». Le problème est le suivant : si l'I.A. fait quelque chose de totalement inattendu, est-ce que cela va déboucher sur quelque chose d'amusant pour le joueur ? Ou est-ce que cela va l'énerver ? Ou briser l'illusion ? Quand la machine découvre (et on l'a déjà constaté dans des tests) qu'elle a plus de succès pour marquer un but en tirant directement avec le gardien depuis l'autre côté, c'est certes efficace, mais pas terriblement intéressant. Il est donc malheureusement impossible de garantir qu'un comportement imprévisible va aller dans le sens voulu par les game designers.

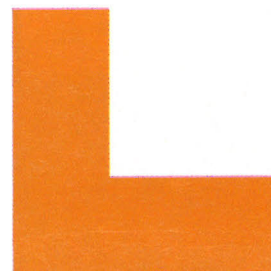
Comment expliquez-vous qu'à l'heure actuelle, une problématique a priori simple comme le « path-finding » soit toujours sans solution miracle ?

S.W. : Je ne me l'explique pas. On a résolu le problème depuis 1998, et il y a pourtant toujours plus d'articles sur le sujet dans les bouquins pour développeurs de jeu que sur n'importe quel autre sujet relatif à l'I.A.

A.N. : Ce n'est pas aussi simple que vous le décrivez. Oui, il y a des solutions pour le problème de manière générale, mais chaque jeu fonctionne différemment. Cela dit, je dois aussi admettre que le manque de savoir technologique de certains développeurs me fait parfois frissonner. Dans certains cas, il se peut aussi que ce soit un souci lié à l'inexpérience de certains chefs de projet qui n'allouent aucune ressource à cette partie du développement.

Le futur de l'I.A. dans les jeux, vous le voyez comment ?

A.N. : Le développement de jeux devient quelque chose de plus en plus conséquent, et une seule équipe ne peut plus tout développer seule. Il y a déjà une certaine tendance à sous-traiter les parties dont l'équipe principale ne peut ou ne veut pas s'occuper. Ce qui est une bonne nouvelle pour l'I.A. puisqu'on va voir se développer des compagnies spécialisées dans cette technologie, comme c'est déjà le cas actuellement pour les graphismes et la physique.



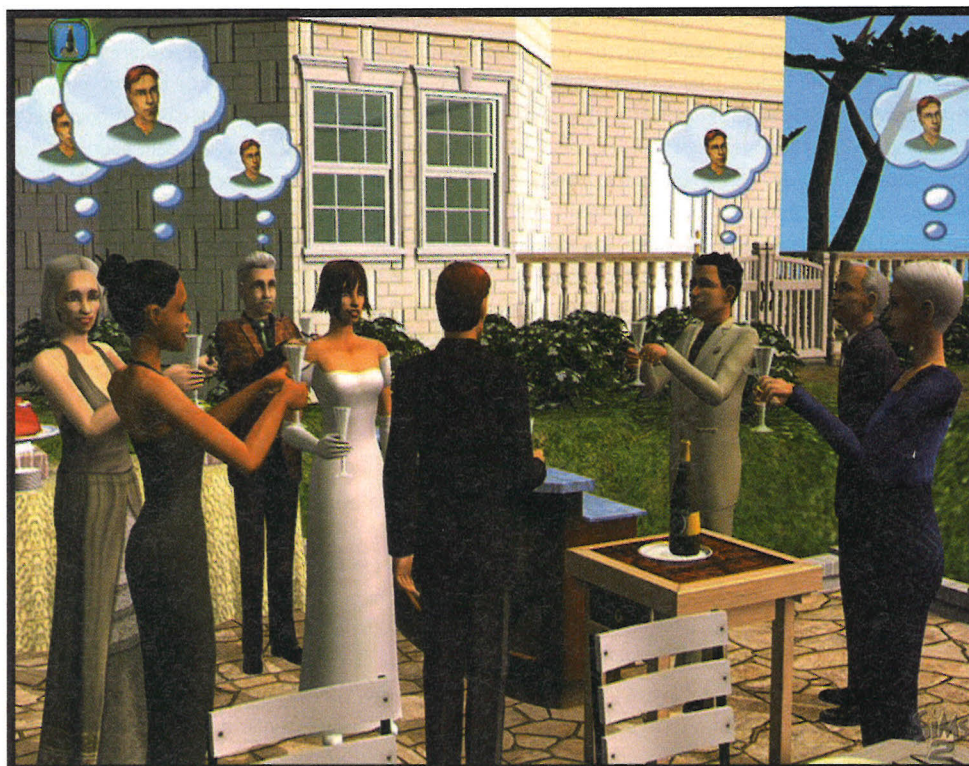
Parmi les jeux récents, quels sont ceux qui vous ont le plus marqués en terme d'Intelligence Artificielle ?

S.W. : Question difficile, mais je pense que je dois tirer mon chapeau au boulot incroyable qu'a réalisé Will Wright sur Les Sims. Il a démontré que les anciennes techniques (comme les automates à états finis) ont encore des ressources sous le capot et une certaine flexibilité, quelque chose que les nouveaux venus dans le domaine oublient un peu facilement.

A.N. : Personnellement, rien ne m'a vraiment épaté ces derniers temps. Les progrès se font par petits pas. Mais je n'ai toujours pas réussi à battre le mode Divinité de Civilization III.



« Il est plus facile de vendre de jolies explosions qu'une bonne intelligence artificielle. »



« Will Wright sur Les Sims a démontré que les anciennes techniques ont encore des ressources sous le capot. »



Tribes et SWAT 4 utilisent le même moteur d'IA : Tyrion.



De quelle manière l'I.A. va-t-elle pouvoir faire évoluer les MMORPG ?

A.N. : En fait, je ne suis pas persuadé que les MMORPG ont un véritable avenir. D'un point de vue du game design, c'est très difficile de produire un jeu où les joueurs s'amusent ensemble sans que personne ne vienne ruiner votre partie. Les gens veulent qu'un jeu soit amusant pour eux. Mais qu'est-ce qui garantit que leur comportement sera également amusant pour vous ? Tant que l'I.A. en est toujours à ses balbutiements, il n'y

aura pas de gros changements. Mais sur le long terme, je pense qu'il sera plus intéressant de pouvoir peupler de tels mondes avec des personnages artificiels dont le but premier est de vous divertir.

S.W. : Je pense que l'I.A. peut amener des comportements plus réalistes pour les PNJ, des intrigues plus excitantes, des quêtes et des missions plus variées. Et surtout des co-équipiers qui ne se mettent pas en travers de vos flèches !

Quels sont vos projets actuels ?

S.W. : En ce moment, je finis de rédiger un article pour le troisième tome des « A.I. Game Programming Wisdom », chez Charles River Media.

A.N. : Je viens de lancer ma société à Prague, qui développe des outils pour réaliser des acteurs virtuels. Avec beaucoup de technologie de pointe, comme vous vous en doutez. Je pense qu'il y a encore peu de gens qui sont conscients de ce que l'on peut faire, et nos programmes vont, je l'espère, aider beaucoup d'éditeurs à faire de meilleurs jeux. Mais nous ne nous concentrons pas uniquement sur le jeu : les films, les portails Internet, les logiciels éducatifs sont nos autres champs d'application. À côté de ma société, je continue à essayer d'aider la recherche scientifique à trouver des ponts avec l'industrie du jeu et j'organise également tout ce qui a trait à l'I.A. pour l'IGDA (International Game Developers Association).



« Le public ciblé par les éditeurs achète avant tout un produit parce qu'il y a une licence cool. » (Harry Potter)

Vos jeux du moment ?

S.W. : Freedom Force vs the Third Reich... J'adore les super-héros !

A.N. : Hmm, bonne question. Le problème, c'est qu'à chaque fois que je joue à un jeu, je passe plus de temps à l'analyser qu'à réellement en profiter. Je n'ai pas eu beaucoup le temps de jouer à cause de ma nouvelle société, mais j'attends avec impatience des titres comme Oblivion, Rise of Legends et Dragon Age. Il y a tant de choses à dire sur tellement de jeux et sur ce que j'attends du futur, mais je ferais sans aucun doute exploser votre nombre de pages ! □



Freedom Force vs The Third Reich.

On croyait nos amis taiwanais meilleurs dans le matériel que dans le logiciel (des tas de drivers nous donnent raison) mais à toute règle, on trouve des exceptions. Ils se sont surpassés ce mois-ci avec une extension pour FireFox proprement hallucinante. Je ne sais pas ce qu'ils font dans la vie, mais ils ont de l'avenir...

Les possesseurs d'écrans cathodiques pourront créer des résolutions customisées au pixel près.



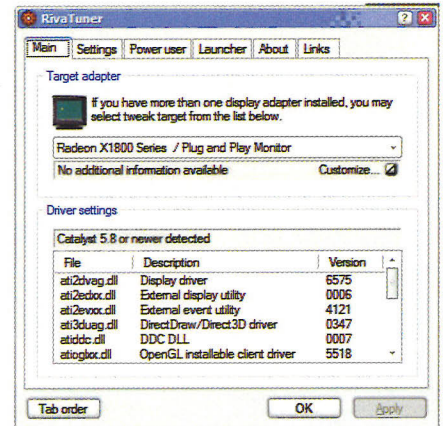
DES UTILITAIRES À LA MODE

RivaTuner

En attendant que Windows Vista coupe tout accès à notre matériel, il subsiste quelques petits utilitaires sympas pour les bidouilleurs. Alors on va en profiter maintenant, pendant que cela reste possible. Historiquement conçu pour les cartes nVidia, RivaTuner est devenu indispensable, quelle que soit la marque de sa monture graphique (O.K., peut-être pas si vous possédez une S3, mais dans ce cas je vous conseille de relire la rubrique Matos). Le fait est que les pilotes de nos cartes 3D recèlent de fonctionnalités avancées qui sont très souvent cachées. N'y voyez aucun complot, les constructeurs camouflent certains réglages trop dangereux qu'ils ne considèrent pas comme totalement

- VERSION : 2.0.5.7
- ÉDITEUR : Alexey Nicolaychuk
- LICENCE : Freeware
- URL : www.guru3d.com/rivatuner/

stables. C'est par exemple le cas de nVidia qui préfère masquer son panneau d'overclocking pour éviter que les débutants ne plantent trop facilement leurs machines sans vraiment comprendre pourquoi. Outre les dépassements de fréquences, RivaTuner est capable d'activer et de désactiver les pipelines graphiques et les unités de calculs de GeForce. Toujours sympathique. Reste qu'avec les années, RivaTuner a fait des infidélités à nVidia, il s'est acquiné avec



ATI, nVidia, RivaTuner fonctionne avec toutes les cartes, même les plus récentes.

des cartes en forme de tabernacle. Certains se souviendront par exemple que RivaTuner fut le premier utilitaire à permettre de transformer les Radeon 9500 en 9700. Pour ceux qui ne souhaiteraient pas aller si loin, d'autres options plus classiques viennent compléter le tout. On peut fixer les fréquences de rafraîchissement dans les jeux, créer des résolutions à la main (très pratique quand votre moniteur cathodique commence à faire des siennes) ou jouer avec les paramètres de colorimétrie avancés de Windows. Vous l'aurez compris, avec toutes ses possibilités, RivaTuner doit figurer impérativement dans votre trousse à outils. D'autant qu'il est gratuit...



Ads Filter

- VERSION : 1.0.15.3
- ÉDITEUR : Alexander Burlakov
- LICENCE : Freeware
- URL : www.adsfilter.com

Étant donné que je vais vous présenter deux extensions formidables pour Firefox, je me devais de vous parler d'un petit add-on sympathique pour Internet Explorer, histoire de compenser. Cela me permet de beaucoup mieux dormir le soir. Venu tout droit de Russie, Ads Filter vous laisse supprimer les

publicités de vos pages Web. Fonctionnement simple et rapide, une barre d'exploration regroupe les filtres et options que l'on peut changer à la volée. La liste des publicités prédéfinies n'égale pas ce qui se fait avec AdFilter pour Firefox mais l'intention est noble. Maintenant, il va s'agir d'aller plus loin pour calmer les sites violents qui font du redimensionnement de fenêtres sans vous demander votre avis ou qui affichent des pop-up au moindre clic. Bref, un équivalent du NoScript de Firefox serait le bienvenu ! Au boulot !

Tous les réglages se font par le biais d'une barre d'exploration. Déroulant mais pratique.

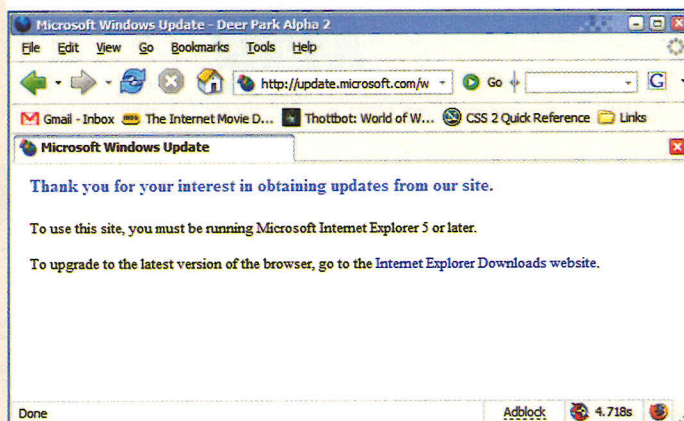
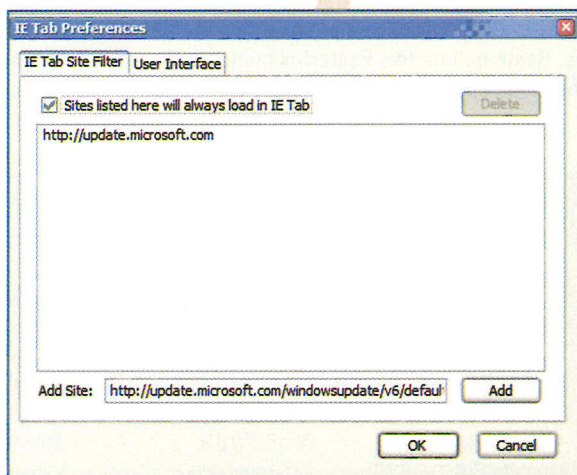
IE Tab

Décidément, vous allez finir par croire que j'ai reporté mon amour inconsidéré pour iTunes sur Firefox. Remarquez, ce n'est pas totalement faux : iTunes 6 reste un saupoudrage de vidéos pixellisées par-dessus la version 5. Résultat, je déplace mon affection ailleurs, chez des gens qui le méritent vraiment. Si vous lisez régulièrement la rubrique Matos, vous savez tout le mal que je pense des développeurs taiwanais. Rien de personnel, juste que leurs prestations en matière de drivers et d'utilitaires pour les cartes mère sont généralement pauvres. Et je reste courtois. Alors une extension Firefox qui vient de ce pays, forcément, j'hésite à deux fois avant de m'y pencher. Mes préjugés me perdront puisque derrière IE Tab se cache une petite merveille. Que dis-je, un véritable monument, encore plus fort qu'une grande roue sur la place Concorde. Le concept ? Intégrer Internet Explorer dans Firefox. Ça y est, vous pensez peut-être que j'ai perdu la raison, à quoi bon utiliser IE ? Soyons réalistes, malgré les progrès énormes réalisés en matière de compatibilité par mon nouveau brouetteur choucou,

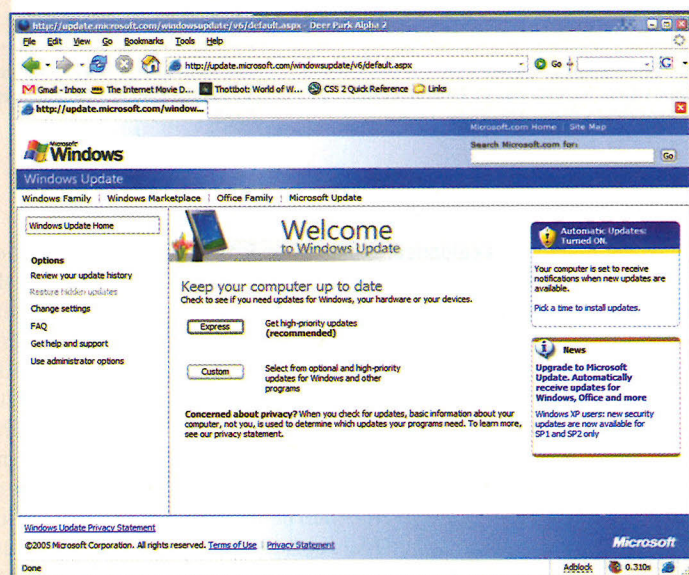
- VERSION : 1.0.5
- ÉDITEUR : Hong Jen Yee
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://ietab.mozdev.org/>

certaines pages restent fortement incompatibles. La faute bien souvent aux développeurs Web qui ne se sont pas mis à jour et qui persistent à ne tester leur site que sous le logiciel de Microsoft. Ils sont de plus en plus rares, mais ce ne sont pas forcément les plus inutiles. Nombre de banques en ligne fonctionnent très mal avec Firefox. C'est également le cas de certains routeurs qui n'aiment pas le pipelining. Plutôt gênant. Certains sites ne marcheront tout simplement jamais, du genre de « Windows Update », le service de mise à jour de Windows qui requiert impérativement Internet Explorer. Pour tous ceux-là, IE Tab viendra tel un sauveur, vous libérant définitivement de cette icône d'IE que vous cachez pour ne pas trop cliquer dessus. Le fonctionnement est totalement transparent : lorsqu'un site vous pose problème, il suffit d'appuyer sur le petit logo Firefox en bas de l'écran pour basculer automatiquement votre « Tab » sous Internet Explorer. Aucun temps de chargement, pas de lourdeurs, on frise le miracle. IE Tab sait également s'insérer dans les menus, si vous êtes au courant qu'un lien vous posera problème, un clic droit dessus et vous pourrez ouvrir la page dans un Tab en utilisant le logiciel de Microsoft. Encore mieux, vous pourrez définir une liste de sites qui seront automatiquement gérés par l'extension. Le tout est bien entendu compatible avec la version « officielle » de Firefox, la 1.0.7 mais aussi avec les builds de développement (la série des 1.4/1.5/1.6). Monumental.

certaines pages restent fortement incompatibles. La faute bien souvent aux développeurs Web qui ne se sont pas mis à jour et qui persistent à ne tester leur site que

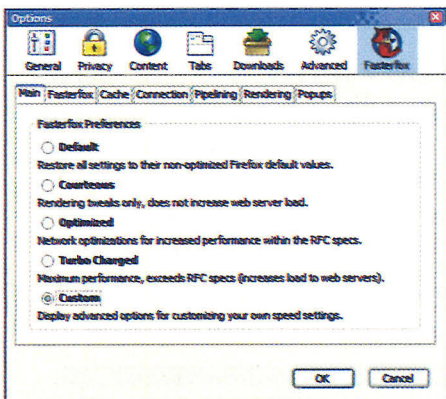


Jusqu'à aujourd'hui, Windows Update sous Firefox c'était ça...

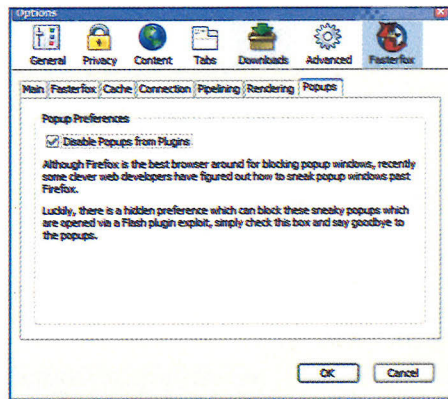


Un clic en bas de l'écran et magie, tout marche. Notez l'icône d'Internet Explorer en bas de l'écran, ainsi que sur le Tab.

On peut directement ajouter les sites pénibles dans les options d'IE Tab, pour qu'il les gère automatiquement.



Attention, les réglages de Fasterfox s'intègrent directement dans les options de Firefox et non dans les propriétés des extensions.



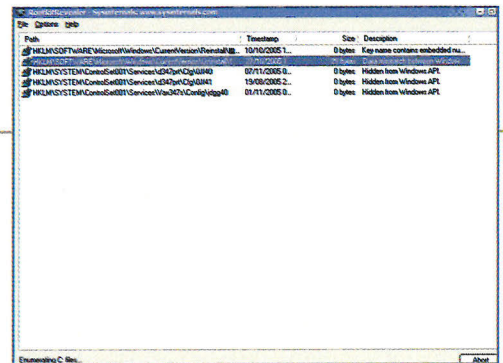
Autre miracle proposé par Fasterfox : la suppression des fenêtres pop-up utilisant Flash.

Fasterfox

À force d'en parler dans ces colonnes, je pense que Firefox n'a plus vraiment de secrets pour vous. Cet excellent navigateur Web recèle de qualités, que ce soit du côté de la stabilité, de la sécurité ou des performances. Reste que certaines des options les plus intéressantes sont cachées par défaut. Mêmes causes que pour les panneaux graphiques que RivaTuner libère, elles sont suffisamment périlleuses pour que l'utilisateur lambda casse tout sans le vouloir. Une petite extension vient à son tour révéler les options planquées : FasterFox. Pour tous ceux qui n'ont pas envie d'aller fouiller dans « about:config » (personne ne vous en veut, rassurez-vous), ce chef-d'œuvre s'occu-

- VERSION : 0.8.0
- ÉDITEUR : Tony Gentilcore
- LICENCE : Freeware
- URL : <http://fasterfox.mozdev.org/>

pera pour vous d'améliorer vos performances sur le Web. Plusieurs profils sont prédéfinis pour les plus timides, en fonction de la rapidité et de la qualité de votre connexion. Mais comme rien ne vous fait peur, vous vous jetterez goulûment sur les options avancées. Là c'est une véritable orgie : activation du pipelining (n'utiliser qu'un seul socket pour transférer tous les fichiers d'une page Web), augmentation du nombre de connexions simultanées et optimisation du cache pour n'en citer que trois. Pour le reste, vous découvrirez, je ne vais pas tout faire pour vous. Trouver les bons paramètres peut être un peu complexe. La gourmandise est un vilain défaut, et il arrive que son modem (ou dans mon cas un routeur Linksys, n'y voyez aucune forme de publicité) perde les pinceaux lorsqu'il y a trop de requêtes en simultanée. Reste qu'une fois Fasterfox maîtrisé, les résultats sont tout simplement excellents. Je vous donne 15 secondes pour aller l'installer.



Après de longues minutes, Rootkit Revealer liste les choses qui lui semblent anormales. Dans le lot, des outils comme Daemon Tools ou Alcohol 120 %.

Rootkit Revealer

- VERSION : N/A
- ÉDITEUR : Bryce Cogswell et Mark Russinovich
- LICENCE : Freeware
- URL : www.sysinternals.com/Utilities/RootkitRevealer.html

Si vous avez suivi l'actualité récemment, vous aurez peut-être vu que Sony a été pris en flagrant délit d'installation de « rootkit ». Kesako, me direz-vous ? Les « rootkits » sont de petits logiciels qui cachent leur présence pour effectuer dans votre dos des opérations. Des techniques généralement exploitées par des virus et des spywares. Le fait est que les CD Audio de Sony/BMG utilisant une protection contre la copie installent sans que vous ayez votre mot à dire un « rootkit » particulièrement virulent. La main dans le sac, l'éditeur qui protège de la sorte ses disques depuis le 1^{er} avril 2004 propose une mise à jour de son système de protection DRM en lieu et place d'un véritable désinstallateur. Une faille qui aura été découverte par nul autre que notre dieu à tous, Mark Russinovitch, l'homme qui connaît mieux les entrailles de Windows que Bill Gates. L'occasion de vous rappeler aux bons souvenirs d'un de ses outils, Rootkit Revealer : sa dernière version vous permettra d'éliminer définitivement « Aries.sys », la source du mal. Mille mercis, Mark.

Top Utilitaires de la rédac

- | | | | | | |
|--|--|--|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Lecteurs vidéo : BSPlayer 1.36 Media Player Classic 6.4.8.6 VLC 0.8.4 Media Portal 0.2.0 • Lecteurs audio : iTunes 6.01 Winamp 5.11 | <ul style="list-style-type: none"> • Barres de lecture : foobar2000 0.9b10 Deliplayer 2.50 • Mailreaders : Outlook 2003 Mozilla Thunderbird 1.0.7 • NewsReader : Pan 0.14.2.91 Newsleecher 3.0 | <ul style="list-style-type: none"> • Pages Internet : Trillian Pro 3.1 Miranda 0.4.0.1 MSN 7.5 • Anti lourds : Spamihilator 0.9.9.10 POPFile 0.22.3 AdAware 1.06 | <ul style="list-style-type: none"> • HijackThis 1.99.1 Autoruns 8.31 • Downloaders : FDM 1.9 FlashGet 1.71 WinBITS 0.9 • Customisation : Desktop Sidebar 1.05.94 StyleXP 3.13 | <ul style="list-style-type: none"> • YZ Dock 0.8.3 MobyDock DX 0.87b • Clients FTP : FlashFXP 3.2 FileZilla 2.2.17 SmartFTP 1.5.988 • Browsers Web : Firefox 1.0.7 Netcaptor 7.5.4 | <ul style="list-style-type: none"> • Browsers d'images : ACDsee 8.0 Xnview 1.80.3 FastStone 2.27 • Tweakers : X-Setup Pro 7.2 Startup Control Panel 2.8 Customizer XP 1.8.5 |
|--|--|--|---|--|---|

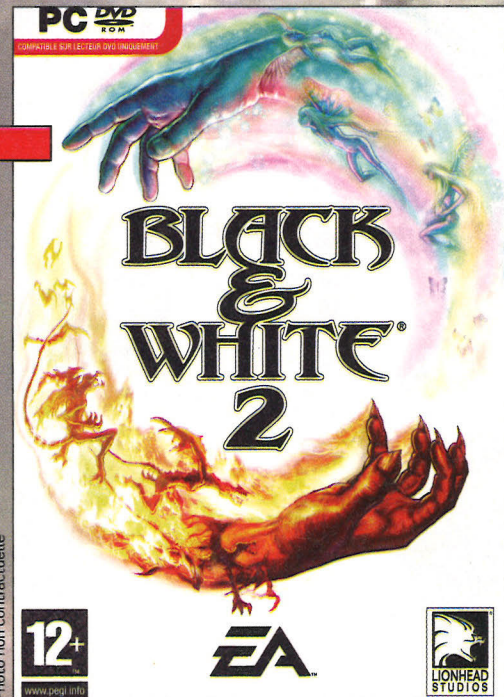
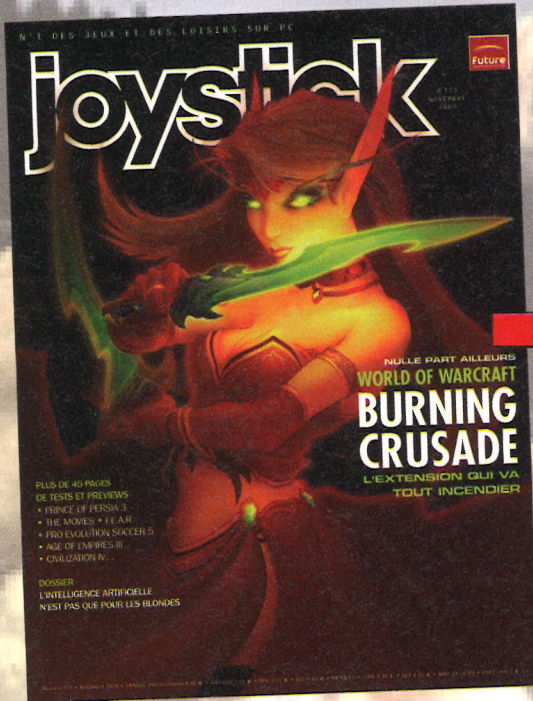
ABONNEZ-VOUS À **Joystick**

Joystick (1 an/11 n°)
+ Le jeu BLACK & WHITE[®] 2 (version PC)

71,50 €*
49,90 €**
~~121,40 €*~~

Total

POUR VOUS SEULEMENT



69€

43%
de réduction

BLACK & WHITE[®] 2

Serez-vous une divinité bienveillante ou pleine de haine ? Dans ce jeu de stratégie, incarnez une divinité toute-puissante en quête d'un retour à la terre d'Eden, un monde idyllique que la découverte des armes et de l'art de la guerre a plongé dans l'obscurité. La créature est largement plus évoluée que celle de Black & White et elle joue désormais un rôle essentiel comme chef militaire et comme unité de commandement.

* Photo non contractuelle ** Dans la limite des stocks disponibles



BULLETIN D'ABONNEMENT

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

PJ76

OUI, je m'abonne à Joystick pour 1 an - 11 n° et je choisis la version CD ou DVD
 + le jeu **BLACK & WHITE[®] 2** (version PC) au prix de **69€** seulement au lieu de 121,40 €*

Je choisis mon mode de paiement :

soit 43 % de réduction !

Je règle par chèque postal ou bancaire à l'ordre de Future France

Je règle par carte bancaire : N°

Expire le cryptogramme

(validité minimale : 2 mois)

Date & Signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : PlayStation PSP Game Cube Game Boy Advance
 Xbox 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* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Adresse email :

Tél :

Date de Naissance : (*) Champs obligatoires

* Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50 € (Prix valable au 01/01/05) et LE JEU BLACK & WHITE[®] 2 (version PC) au prix de 49,90€ (+ 2 € de frais de port). Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/12/2005. Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 (fax: 01 42 00 56 92) ou par email : abofuture@dlpinfo.fr. Délai de livraison de 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. 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 dudit magazine, et ce, conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future Service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante . ** L'abonnement à une publication relevant de la Presse spécialisée peut être utilisé au titre de la formation professionnelle continue.

Quoi de Neuf

par Caféine



Viewsonic VP930

Ce moniteur LCD 19 pouces d'une résolution native de 1280 x 1024 offre les mêmes avantages que son illustre prédécesseur le VP191b auquel il ressemble beaucoup, si ce n'est la couleur et le nouveau design du pied. Passés les frissons d'horreur d'un premier modèle de test défectueux dont les couleurs étaient parties au lavage, j'ai bien eu confirmation que ce modèle embarque en fait la même dalle 8 ms d'excellente qualité que le VP191b. Vous pouvez donc foncer, ça reste le top actuellement en termes de qualité des couleurs, angle de vision et vitesse de rafraîchissement. Bien des modèles annoncés à 3 ou 4 ms ne sont pas à sa hauteur !

FABRICANT : VIEWSONIC
 SITE WEB : WWW.VIEWSONIC.FR
 PRIX : ENVIRON 600 EUROS TTC



Nokia N90

Nokia semble lancé dans une course à la part de marché sans pitié. Ils pondent les téléphones plus vite que les magasins peuvent les mettre (et les retirer) en vitrines ! Le N90 se positionne sur le créneau des smartphones multimedia gnagna. En gros, il sait tout faire, même téléphoner : vidéo, photos (en 2M de pixels, flash, zoom digital 20x et objectif autofocus estampillé Carl Zeiss s'il vous plaît), prise de notes vocales, etc. Son seul défaut de naissance est une taille démesurée (112 x 51 x 24 mm pour 173 g). Il se traîne aussi un sacré poil dans la main : les fonctions synchronisation (mail, contact, agenda) sont à oublier pour le moment. Bref, lui, son dada, c'est prendre des images et si possible pourrir les portables de vos potes avec des MMS plein de vidéos et photos. En qualité maxi, les vidéos seront d'une résolution de 352 x 416 pixels (et là, pas question de les envoyer) et les photos atteindront un très respectable 1600 x 1200. Techniquement, la bestiole est le cousin caché d'Optimus Prime : l'objectif est situé sur une partie articulée, l'écran peut également pivoter et au final,

vous vous retrouvez avec un mini-caméscope en main. Il est même possible de prendre une photo sans ouvrir l'appareil, l'écran externe servant alors de viseur. Cette fonction s'active dès que l'on fait pivoter l'objectif. Avec seulement 65 000 couleurs et une résolution de 128 x 128, il ne fait pas de concurrence au superbe modèle interne (2,1 pouces en 352 x 416 et 262 000 couleurs), mais il suffit largement pour prendre rapidement une photo et afficher l'heure, qui appelle, etc. Côté mémoire interne, les 31 Mo ne permettent pas d'aller très loin mais une carte de 64 Mo au format RS-MMC est livrée.

C'est aussi un téléphone

Tri-band, GPRS, EDGE, WCDMA 2100 MHz (3G / UMTS), le N90 sait communiquer avec à peu près toute la planète. Son autonomie en communication tourne autour des 3 heures, durant lesquelles on peut apprécier l'excellente qualité de réception et audio de la bête. Alors quels sont ses défauts ? Comme je le disais en début d'article, sa taille est le plus gros frein à l'achat, suivie de près par son handicap côté



synchronisation avec un PC ou Mac. En prime - mais c'est une question de goûts - je ne suis pas fan de l'organisation des menus, qui restent à mon sens moins ergonomiques que ce que l'on trouve dans les Sony-Ericsson. Dernier point noir : le prix. Eh oui, à 600 euros minimum, ça fait cher le gadget...

FABRICANT : NOKIA
 SITE WEB : WWW.NOKIA.FR
 PRIX : ENVIRON 650 EUROS TTC



Microsoft Laser Mouse 6000

Mea-culpa, la Wireless Laser Mouse 6000, testée le mois dernier, ne serait pas prévue pour les joueurs. Ça ne gomme pas ses trop nombreux défauts, mais du coup voici le modèle « gamer », la Laser Mouse 6000, celle avec un fil à la patte. Le bilan reste malgré tout très mitigé : la roulette est enfin crantée mais elle perd au passage les fonctions de scrolling horizontal. La prise en main ambidextre est gâchée par un positionnement ridiculement haut des boutons latéraux, qui sont en plus bien trop fins pour être exploitables correctement. Quant aux fonctions avancées des drivers, leur utilité réelle en jeu est plus que limitée. Quand on sait que MS a réussi des petits bijoux de simplicité et de fiabilité comme l'Intellimouse Optical (la petite blanche avec des gros boutons latéraux bien pratiques), on ne peut qu'être déçu par ce modèle qui est plus cher et moins réussi qu'une Genius Ergo 520.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.FR
PRIX : ENVIRON 50 EUROS TTC

Thrustmaster Dual Trigger Wireless 2 in 1 2.0

Malgré son excellent rapport qualité prix, ce pad souffre de tares (outre son nom à rallonge) qui risquent de refroidir pas mal de joueurs. C'est l'exemple même d'excellentes idées bousillées par quelques points noirs réhébitoraires. Exemple : la croix de direction et les deux pads analogiques sont excellents, mais cette prise en main très réussie au premier abord est ruinée par des gâchettes beaucoup trop proches l'une de l'autre. À moins d'avoir des doigts de fée, vous êtes bon pour écraser les deux en même temps sans arrêt, de quoi devenir fou avec un PES5. Autre désagrément, les gâchettes analogiques programmables supplémentaires fonctionnent parfaitement avec des jeux de course, mais n'aiment pas du tout servir pour des actions digitales « classiques ». En gros, si vous en assignez une à un coup de poing, le coup se répètera sans cesse dès que vous touchez au bouton. Enfin, attention à la panne sèche : s'il n'y a plus de jus, il faut connecter un petit câble d'alimentation entre le pad et la base USB. Et d'un coup, il est devenu beaucoup moins wireless ce pad...

FABRICANT : THRUSTMASTER
SITE WEB : WWW.THRUSTMASTER.FR
PRIX : ENVIRON 40 EUROS TTC



Volants Thrustmaster

Les volants Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force et Ferrari GT 2 in 1 Force Feedback (déjà testés) sont les modèles les plus abordables du constructeur avec des tarifs respectifs de 50 et 70 euros environ. Si la finition n'est pas parfaite, ces deux modèles restent d'un excellent rapport qualité/prix, avec tout de même une grosse préférence pour le Force Feedback, qui offre un confort de jeu bien meilleur. Comme pour le pad de la même marque testé ce mois-ci, ces produits se branchent indifféremment sur PS2 ou PC. De quoi profiter dans les meilleures conditions des charmes d'un GT4 ou d'un GTR, selon votre humeur.

FABRICANT : THRUSTMASTER
SITE WEB : WWW.THRUSTMASTER.FR
PRIX : ENVIRON 70 EUROS TTC



POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO,
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

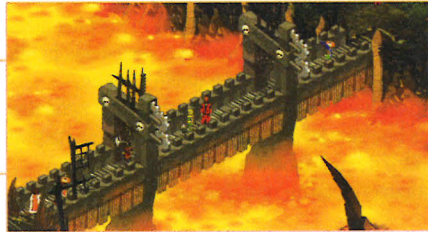


Dofus

DU VIRTUEL AU RÉEL

Petit jeu fort sympathique et entièrement réalisé en flash, Dofus n'a jamais fait un étalage médiatique monstrueux. Pourtant, son succès est bel et bien là. À tel point qu'une nouvelle version va bientôt voir le jour et sera nommée Dofus Arena. Ici pas d'évolution de personnages et de monstres à tuer pendant des heures pour gagner un niveau mais uniquement des affrontements lors de phases tactiques opposant des joueurs de tout horizon. Du coup, seul le talent de chacun déterminera les meilleurs, un peu à l'image de Guild Wars.

Totalement indépendant de Dofus, la version Arena aura son propre abonnement et verra naître un nouveau serveur. Outre cette version, l'équipe de développement prévoit la mise sur le marché de figurines en plomb ou en plastique, la matière reste encore à définir. Ces pions iront de pair avec un jeu de plateau qui permettra de retranscrire l'ambiance du jeu online sur votre table de salle à manger. Ça peut être pratique pendant les coupures de Net.



Lineage II

PRIX EN HAUSSE

NCsoft a annoncé l'augmentation de l'abonnement mensuel de Lineage II. Un abonnement qui s'élève dorénavant à 14,99 dollars. Ce changement a pris effet à partir du 20 novembre dernier, il est donc inutile de paniquer en allant voir les infos de votre compte PlayNC, tout est normal. L'explication officielle de cette hausse est de garantir un meilleur service aux joueurs. C'est marrant comme ça sonne un peu bidon. Surtout lorsque l'on voit le chiffre d'affaires de NCsoft qui annonce publiquement leurs gains confortables du trimestre : 84,1 millions de dollars de bénéfices. Il n'y a pas de quoi crier au scandale pour autant puisque cette augmentation n'est que de 0,04 dollar. C'est amusant, on dirait le taux de pourcentage d'expérience que je me fais après avoir tué des mobs pendant deux heures.



ÉDITO

VOUS N'AVEZ PAS OSÉ FRANCHIR LES PORTES D'UN MONDE PERSISTANT NE SACHANT PAS DANS QUELLE DIRECTION VOUS RENDRE ? QU'À CELA NE TIENNE, NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ UN DOSSIER PERMETTANT D'Y VOIR PLUS CLAIR. POUR LES FOOTEUX, SACHEZ QUE LE MODE RÉSEAU DE PES5 A ÉTÉ DÉCORTIQUÉ COMME IL SE DOIT PAR PLUME, QUI NE RECULE JAMAIS DEVANT LE « TRAVAIL ». C'EST BEAU LE DÉVOUEMENT !



maniées. Pour la fin de l'année, l'équipe à l'origine de ce mod prévoit une version spéciale Noël. Ne vous attendez pas à des fonctionnalités du type chasse aux cerfs ou lynchage de père Noël sur la place publique. Il s'agit en fait d'une version plus complète proposant de nouvelles classes, sorts, montures et armes. Un bon paquet de bugs devrait également être corrigé. Les développeurs prévoient tout de même une surprise limitée à quelques personnes. On n'en sait pas vraiment plus de ce côté-là, en même temps c'est normal sinon ça ne serait plus une surprise. Bref, gardez un œil sur le site officiel (<http://thesoulkeeper.helm-systems.com/soulkeeper/>) pour épier la sortie de cette version.

The Soulkeeper

SURPRISE DE NOËL

Mod pour UT2004, Soulkeeper propose des combats de mêlée qui s'avèrent relativement fun. L'univers médiéval dans lequel le joueur évolue permet de chevaucher dragons et chevaux. Il existe plusieurs races et classes disponibles, et de nombreuses armes peuvent être



Boundless Planet

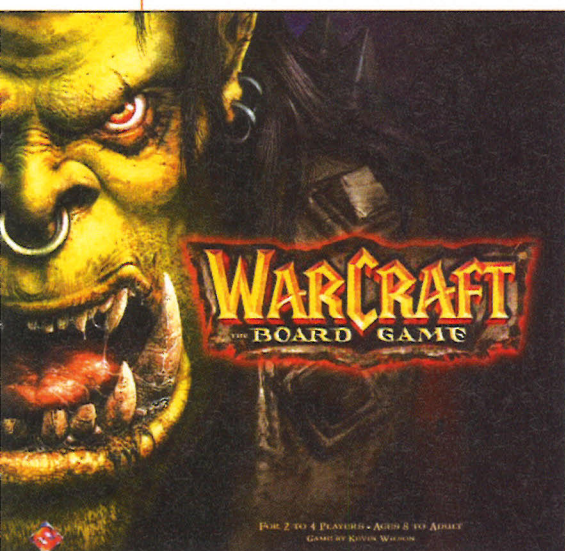
CONQUÊTE MONDIALE

Les jeux de stratégie en version massivement multijoueur ne courent pas les rues. Pourtant, ça n'empêche pas des développeurs de se lancer dans ce genre de projet ambitieux. C'est le cas de Boundless Planet qui est actuellement en beta-test et propose une seule et même planète sur laquelle les joueurs s'affrontent. Il est possible de gagner du terrain pour devenir plus puissant et contrôler des régions entières. Bon, ce n'est pas le plus beau titre du monde, mais les premières impressions ne sont pas mauvaises. Je vous invite donc à visiter le site officiel (www.boundlessplanet.com) pour essayer tout ça.

Warcraft : the Board Game

STRATÉGIE EN CARTON

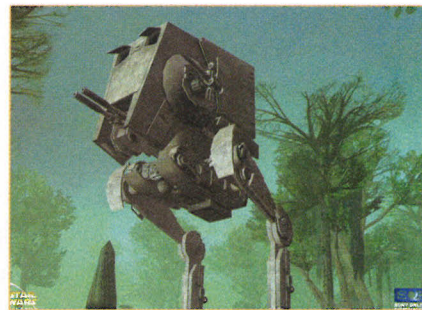
Disponible en français pour environ 40 euros, le jeu de plateau Warcraft offre la possibilité de retrouver l'ambiance du fameux RTS dans votre salon. Seulement ici la chance joue un rôle primordial dans la victoire, un mauvais jet de dé pouvant épuiser entièrement votre mine en début de partie, ce qui est carrément frustrant. De plus, les figurines qui représentent les unités à distance, de mêlées et volantes, ne ressemblent pas à grand-chose. Côté pratique, la boîte de jeu n'est pas bien pensée pour ranger toutes les pièces. Bref, un produit loin d'être convaincant, et rien ne vaudra un bon vieux Risk pour encore quelque temps.



Star Wars Galaxies

REMISE EN QUESTION

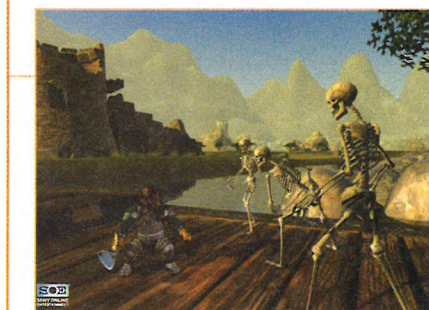
À l'heure où ces lignes sont écrites, nous attendons patiemment la sortie de l'énorme patch qui va quasiment tout changer dans Star Wars Galaxies. Que ça soit au niveau des classes (le Jedi devient une classe de base), des professions (déblocage des compétences sans aller voir un maître), du système de combat (plus orienté à la Diablo) ou même de l'interface (simple et ergonomique), rien ne devrait être laissé au hasard par les développeurs. Des zones spécialement conçues pour les débutants devraient également voir le jour. Tout ça montre que LucasArt semble changer de direction en lorgnant de toute évidence vers un aspect grand public. Reste à voir ce que cela va donner concrètement mais à mon avis, le succès de WoW n'est pas étranger à ce revirement.



Études

ORDINATEUR ET BONNET D'ÂNE, LES DEUX FONT LA PAIRE

Le RES (Royal Economic Society) va bientôt dévoiler une étude sur l'informatique dans les écoles et les résultats scolaires. Les grandes lignes sont déjà connues, et apparemment le bilan n'est pas glorieux. Il semblerait que l'informatique ne contribue pas à un bon apprentissage des matières générales telles que les maths ou la lecture. De plus, l'arrivée des nouvelles technologies dans les foyers a pour effet de distraire plus que d'instruire. Tout ça cumulé donne des choses pas très jolies à voir : « lut, tè ok pour 1 MC, y'a d'jà 2 wawa et un healer ». À bon entendre...



Irth online

UN NOUVEAU MONDE

Après deux ans de développement, ce qui n'est pas énorme pour un MMO, Irth Online a été lancé dans sa version commerciale. Sur le papier, le contenu semble relativement intéressant. Trois civilisations s'affrontent pour le contrôle des ressources sur la planète Irth. Le scénario et les quêtes évoluent en fonction des actions des joueurs. Phrase que l'on a entendue à maintes reprises, reste à voir ce que cela donnera concrètement. Sinon, les joueurs peuvent également bâtir des villages et se balader à travers des zones neutres et PvP. Côté classe, aucune n'est à proprement parler sélectionnable. En fait, les personnages évoluent en fonction des arbres de compétences que vous développerez. Comme à l'accoutumée, un mois gratuit est offert pour toute souscription. Donc si vous êtes pressé, vous pouvez toujours vous rendre ici : www.irthonline.com. Pour les autres, sachez que je reviendrai sur Irth très prochainement. Si je survis aux graphismes plus de quelques heures...



Everquest II

HAPPY BIRTHDAY

Pour l'anniversaire de sa première année d'existence, Everquest II se voit en grande partie adapté pour conquérir l'Asie. Presque toutes les races (13 sur 16) ont été revues et corrigées pour proposer un rendu plus « asiatique ». Le gameplay, quant à lui, a été modifié pour un déplacement en « point and click » à la Lineage II. Pour nous Occidentaux, SOE a prévu comme cadeau la possibilité de passer notre personnage sur le modèle asiatique. Merci du cadeau mais euuh, ça sent un peu le réchauffé tout ça monsieur Sony !



HL2DM Pro

DYNAMISEZ HALF-LIFE 2

Que diriez-vous de lâcher un peu vos parties de CS pour essayer un mod dynamique pour Half-Life 2 ? Les Français à l'origine de HL2DM Pro ont pour but d'offrir une expérience de jeu orientée sur la vitesse et le skill pour les parties de Deathmatch. L'objectif semble être atteint puisque ce mod arpente déjà quelques tournois pro comme la CAL (Cyber Athlete League) ou encore l'ESL (Electronic Sport League). La dernière version en date est la 1.4, elle pèse à peine 54 Mo et se trouve à cette adresse : www.hl2dmpro.com. Maintenant, vous n'avez plus d'excuses pour ne pas y jouer. À part être certain que vos mains ne sont pas assez agiles.

Campagne anti-piratage

PIRATER, C'EST MAL !

Afin de combattre le piratage, les Américains ont lancé une campagne anti-piratage dans les écoles primaires. Les enfants âgés de 9 à 12 ans d'une école de l'Utah ont été les premiers à recevoir Jon Dudas, le président du Patent and Trademark Office. Ce dernier a eu la lourde tâche d'expliquer à ce jeune public que le téléchargement de contenus protégés comme les films, la musique ou les jeux vidéo sur les réseaux peer2peer est illégal. Espérons que les gamins arrivent à suivre le fil du débat sans exploser de rire.



Silkroad

UN PEU DE POUDRE AUX YEUX ?

Ce MMO venu d'Asie vient d'ouvrir les portes du beta-test dans sa version anglaise. Rien de bien original au menu : univers médiéval, massacre de mobs... Le tout réalisé à la sauce asiatique donc qui en met plein les yeux. Selon le site officiel,



Silkroad serait le deuxième MMO le plus attendu d'après un très gros site communautaire coréen. Le premier étant Sun de Webzen. Quoi qu'il en soit, vous pouvez toujours suivre ce lien (www.silkroadonline.net) pour vous inscrire, ça ne mange pas de pain.

E-Commerce

CÉDER À LA FACILITÉ

TS Sofres a lancé des études sur le marché du e-commerce depuis 2003. Aujourd'hui, un internaute sur deux est un acheteur en ligne et un Français sur 4 est un cyberacheteur. L'étude démontre également que les achats en ligne touchent de nombreux secteurs avec une préférence pour les vêtements et les produits de beauté. Ben oui, on prend de l'âge, on a tous notre petite

crème anti-rides dans notre salle de bain et vu qu'on a honte, on l'achète sur le Net. Pour le reste, l'achat de certains produits devient plus important via Internet qu'en magasin comme c'est le cas pour le développement de photos ou l'achat de billets d'avion. Cette tendance se répercute également sur le jeu vidéo puisqu'on s'aperçoit que de plus en plus de MMO peuvent être achetés et téléchargés directement sur les sites officiels. Par contre, ce n'est pas pour autant que les prix baissent même si le coût de la distribution n'est plus présent...

GrosBill

www.GrosBill.com

Frais de port offerts
sur les jeux PC

Grâce au CODE PROMO

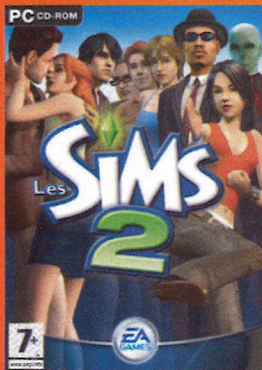
JOYS105

*Offre valable du 24 octobre au
30 décembre 2005 sur notre
site www.grosbill.com

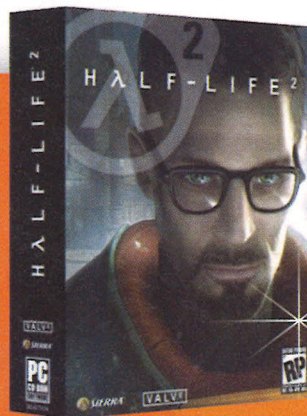
wool'

énormé

Les Sims 2
>> Jeux PC EA

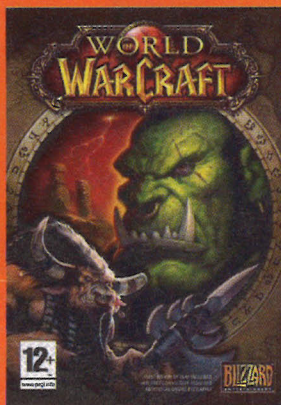


▶ **49€₅₀**



Half Life 2 Platinum Collector
>> Jeux PC EA

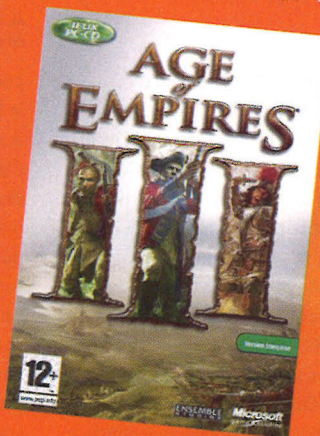
▶ **49€₉₉**



World of Warcraft
>> Jeux PC BLIZZARD

▶ **34€₉₉**

▶ **46€₉₅**



Age of empire III
>> Jeux PC MICROSOFT

TROP FACILE AVEC
www.GrosBill.com

Pré-commandez les jeux les plus
attendus sans déboursé 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.

www.GrosBill.com
GrosBill wool' 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.

City of Villains

LE CRIME EST PAYANT

DU HAUT DE SES 130 CM, LE NAINQUISITEUR SE DÉPLACE À UNE VITESSE HALLUCINANTE MALGRÉ SON ARMURE MÉDIÉVALE. IL CHERCHE FRÉNÉTIQUEMENT DES HÉRÉTIQUES À BRÛLER AVEC SON ÉPÉE DE FEU ET COMPTE BIEN PURIFIER LA VILLE DE TOUTES CES ÂMES NON CROYANTES. EH OUI, BANDE DE CHARLOTS EN COLLANTS, ÇA CRAME BIEN, LE TISSU !



J'adore discuter avec les armoires pour les ouvrir.

Annoncé au départ comme une simple extension, City of Villains est rapidement passé au stade de jeu complet, vu le succès de City of Heroes. Néanmoins, NCsoft a vite calmé ses ardeurs et laissé tomber l'idée d'un abonnement différent pour les deux titres. La communauté n'était pas très chaude de devoir payer autant pour des MMO qui sont, au final, liés par leur univers. Chose appréciable, CoH et CoV dispose donc d'une seule et même gabelle mensuelle s'élevant à 12,99 euros. Et heureusement, car dès les premières minutes de jeu, City of Villains semble vraiment très similaire à CoH. On se doutait que les développeurs n'allaient pas révolutionner leur interface et leur gameplay, mais là, j'avoue que ça refroidit un peu l'envie de progresser. Qu'à cela ne tienne, lançons-nous dans le rôle du super-méchant qui s'apprête à devenir le plus grand criminel de la ville.

CITY OF BISOUNOURS

La création de son personnage est toujours un bonheur et reste certainement la plus complète qui existe parmi les MMO. Difficile de croiser deux fois le même avatar, à moins de taper dans les Super-Villains connus. Côté classes, CoV en propose cinq nouvelles. En tout cas au niveau de leur appellation : la brute de CoV et le Ravageur de CoH se ressemblent un peu trop

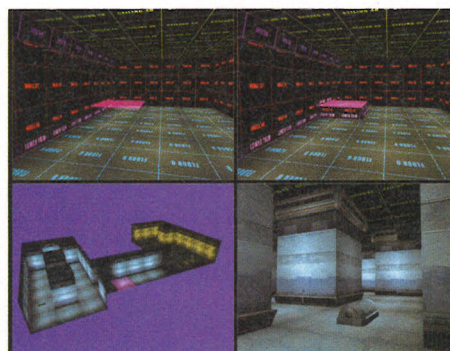


Reste à ajouter quelques pièges pour empêcher n'importe qui de rentrer et cette base sera un nid douillet pour les méchants de votre guild.



Au moment de détruire cette porte de coffre fort, j'ai été éjecté du serveur... Encore un coup de la Banque de France.

pour que le joueur se laisse bernier. Idem pour le Dominateur et le Contrôleur. Par contre, j'avoue que le Mastermind m'a particulièrement emballé. C'est une vraie nouveauté et sa capacité à contrôler des invocations est jouissive. Zombies, ninjas ou mercenaires iront au massacre pour vous en fonction du pouvoir choisi. Pendant ce temps-là, n'oubliez surtout pas de boire un thé d'un air détaché en caressant nonchalamment un chat sur vos genoux. Si vous arrivez à faire des ronds de fumée en même temps, vous avez l'étoffe d'un maître du monde. Le gameplay est « malheureusement » inchangé : il faut vraiment aimer le beat them all, car on enchaîne les



La prochaine fois les gars, je laisserai ce flic vous embarquer au poste.

missions pour casser du héros ou du dissident, sans grande variation dans les actions à réaliser. Personnellement, je regrette aussi que l'ambiance « Super-Villains » ne soit pas plus prononcée. Certes, il est possible de braquer des banques ou d'exécuter d'autres méfaits par le biais de missions, mais ça reste très sage. À tel point qu'en attaquant un flic qui arrête des voyous, ces derniers se retournent contre vous en aidant les forces de l'ordre. Du coup, le bien, le mal, c'est bien vague tout ça... Les grosses nouveautés de CoV sont bien évidemment les bases et le PvP. Les guildes pourront construire un refuge en créant la structure de toutes pièces et en préparant un comité d'accueil à base de tourelles laser pour recevoir les invités-surprise. Car la conquête de ces refuges sera une des grosses nouveautés de CoV côté PvP. Malheureusement, il est impossible de se rendre dans Paragon City pour taper tous les Super-Héros que vous croisez. Les combats se limiteront à ces refuges, aux arènes et aux trois zones prévues à cet effet. Malheureusement, par manque de temps, nous n'avons pas pu tester toutes ces bonnes choses. Du coup, je vais de ce pas enfiler à nouveau mon costume de Nainquisiteur pour vous raconter ses aventures contre Mister Coquin dans un prochain Try Again.

Cyd

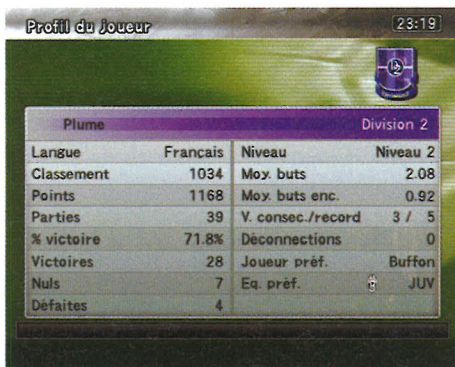
Pro Evolution Soccer 5 ENFIN UN VRAI RÉSEAU !

ON NE POUVAIT PAS RESTER SUR LA FRUSTRATION DU MOIS DERNIER. VOICI UN DÉCORTICAGE EN RÈGLE DU MODE RÉSEAU DE PES 5, BIEN PLUS ÉVOLUÉ QUE L'AN PASSÉ, MÊME SI CE N'ÉTAIT PAS TROP DUR. AUTANT L'AVOUEUR, ENTRE ÇA ET WOW, LA VIE, C'EST DURE.



Sur les actions montrées au ralenti ou les interventions de l'arbitre, vous avez votre mot à dire.

Pro Evolution Soccer 5 est une merveille, on vous en a vanté les mérites dans le dernier numéro, tout en pleurant un test incomplet. Eh oui, c'eut été plus professionnel de savoir quelle gueule allait arborer le mode réseau, complètement bâclé dans le 4. Mais Konami n'avait encore rien lancé. Ainsi nous avons guetté sa venue comme des âmes en peine. Et quelques jours avant la sortie, miracle, tout était prêt pour accueillir les footballeurs virtuels européens. Première galère : un mot de passe est exigé en plus du code d'inscription. Je dis « galère » parce qu'il n'est pas évident à trouver. Il faut passer par le DVD et cliquer sur « Inscription de l'utilisateur », vu qu'une fois installé, on accède au jeu directement

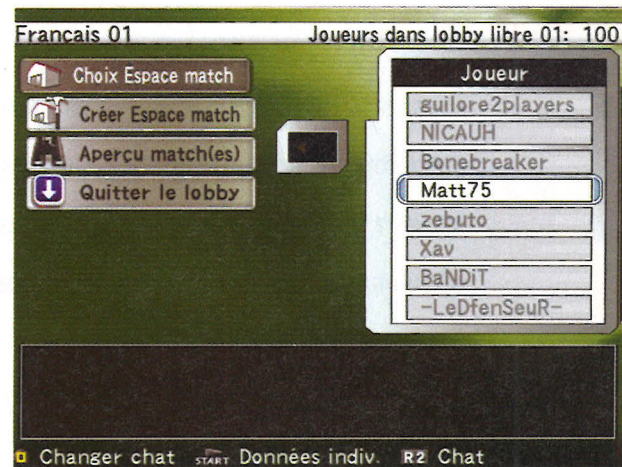


La fiche type d'un gars pas mauvais au 2 novembre 2005. Dire qu'il était premier à trois jours de la sortie officielle...

sans passer par ce menu. Bref, une fois les formulaires remplis comme il se doit, on peut enfin aborder le jeu en ligne. Musique d'ascenseur un peu pénible en fond, on commence à créer son compte sur un des trois emplacements disponibles. Plusieurs comptes sont nécessaires aux matchs en 2 vs 2 où chaque équipe se retrouve devant une seule bécane. Le chacun chez soi, ce n'est pas encore pour aujourd'hui. Après avoir entré son pseudo et sa nationalité, on découvre une petite fiche plutôt complète, présentant un rang, en l'occurrence amateur pour le débutant, et quelques statistiques encore vierges. Points, classement, nombre de buts et de victoires, déconnexions (sanctionnées par un 3-0) : voilà qui est bien élaboré.

DE MIEUX EN MIEUX

En farfouillant un peu dans les options, on découvre une panoplie de phrases toutes faites à placer durant les cinématiques, histoire de commenter l'action. Elles font preuve d'un politiquement correct affligeant. À personnaliser très vite, donc. Vient ensuite le temps de choisir son serveur entre le français, l'allemand, l'anglais et l'italo-espagnol. Ceux-ci sont découpés en lobbys pouvant emprisonner 100 joueurs. Deux types de lobbys existent, ceux qui comptent pour le classement général et les autres pour disputer des rencontres amicales. Un lobby propose un chat général et la



On pardonnera l'austérité des lobbys, tant l'évolution par rapport à l'an passé est flagrante.

liste des joueurs dans une colonne sur la droite. Vous pouvez inspecter chaque fiche sans problème, et connaître l'état actuel des rencontres. Par contre, aucun défi direct n'est possible. Pour débiter une partie, il faut créer son espace de jeu ou rejoindre celui d'un autre joueur. Admettons, si le côté pratique m'échappe, au moins, ça existe. Et en match alors? Rien à redire, ça amène la durée de vie du soft dans la case « Infinie ». Ça tourne nickel au minimum une mi-temps sur deux, puisque les adversaires « hostent » chacun leur tour, pour ne pas trop pénaliser le client en cas de mauvaises connexions et de lags trop fréquents. On sent l'optimisation de ce côté-là. J'ai pu pratiquer contre des Allemands et des Anglais sans aucun souci majeur avec ma connec' de 10 Mega, alors que l'an passé... Sinon, il est vrai que la conversation vocale n'aurait pas été du luxe. Mais avec 14 000 inscrits en une semaine et le carton totalement justifié qui s'annonce, Konami trouvera le temps de peaufiner tout ça pour le prochain épisode.

PLUME



QUEL MMO CHOISIR POUR BRÛLER VOTRE TEMPS LIBRE ?

LORSQUE L'ENVIE DE SE LANCER DANS UN MMO SE FAIT SENTIR, IL EST DIFFICILE DE FAIRE SON CHOIX PARMIS LE NOMBRE DE TITRES DISPONIBLES. UN UNIVERS EN PARTICULIER VOUS ATTIRE ? VOUS ÊTES CONTEMPLATIF OU PLUTÔT DU GENRE À RENDRE COUP POUR COUP QUAND ÇA TOURNE MAL ? VOICI NOTRE TOUR D'HORIZON ANNUEL POUR S'Y RETROUVER.

Le massivement multijoueur est un genre en vogue depuis des années, et de nouveaux adeptes ne cessent de prendre goût à ce bouffeur de temps libre. Mais s'aventurer dans un univers persistant n'est pas une chose à prendre à la légère. L'investissement en temps et en argent est tel qu'il faut bien choisir le titre qui vous passionnera durant de longs mois, voire des années. Afin d'aider les nouveaux venus, nous faisons le point chaque année sur les MMO disponibles. Il est quand même plus appréciable de savoir où l'on met les pieds. Car se retrouver au milieu de gars qui veulent votre peau en vous insultant dans une langue inconnue, cela fait toujours bizarre. Surtout lorsque l'on désire juste découvrir un univers tout joli et se faire des amis... Bref, il en faut pour tous les goûts ! Certains lecteurs désiraient des infos supplémentaires

concernant le service (maître de jeu, communication...) et la stabilité des serveurs (déconnexion, lag...). Mais entre le matériel de chacun, le FAIL utilisé qui va avoir un problème dans telle région et pas ailleurs, la plateforme qui héberge la moitié des serveurs de jeu qui tombe en rade et pas l'autre, etc., il est malheureusement impossible d'obtenir et de fournir des informations fiables sur ces sujets. Il y a bien trop d'éléments qui entrent en compte. Au niveau des titres traités, la liste est la plus large possible et reflète les goûts de la rédaction. Évidemment, à quelques semaines de l'année 2006, il nous paraît évident qu'un novice ne va pas se lancer dans un Ultima Online ou Everquest premier du nom, c'est pour cela que vous ne trouverez pas ce genre de titre dans les pages suivantes. Pour le reste, c'est en dessous que cela se passe.

DARK AGE OF CAMELOT

Éditeur : GOA

Développeur : Mythic Entertainment

Prix du jeu : 24,95 euros avec 3 extensions

Tarif de l'abonnement mensuel : 12 euros

Sortie : janvier 2002

Serveur(s) français : 5

Langue : en français

Univers : médiéval fantastique

Site : <http://camelot-europe.goa.com/fr/>

Malgré ses combats PvP de masse, ses prises de forts et ses raids à 50 gus déboulant dans un donjon, DAOC commence à accuser le poids de son âge. Malgré un récent lifting apporté par Catacombs, les développeurs ont du mal à anticiper la concurrence. Ils continuent de proposer des quêtes peu intéressantes face à EQ2 ou WoW. De plus, si vous n'êtes pas accrocs au PvP, vous risquez de vous ennuyer à haut niveau.



DOFUS

Éditeur : Ankama Studios

Développeur : Ankama Studios

Prix du jeu : gratuit

Tarif de l'abonnement mensuel : 5 euros

Sortie : août 2004

Serveur(s) français : 1

Langue : en français

Univers : médiéval fantastique

Site : www.dofus.com/fr/

Entièrement réalisé en flash par une équipe de petits Frenchies talentueux, Dofus propose aux joueurs de se retrouver dans un univers haut en couleur afin de réaliser de nombreuses quêtes dans un univers riche et très travaillé. Le charme de ce produit est largement lié à son design très attachant qui pourrait du reste faire un carton en Asie. Et puis Dofus, c'est un peu le MMO idéal pour prendre des points d'XP en fourbe au boulot... Et si vous préférez vraiment les bastons et le PvP, Ankama Studios pense à vous avec une version « Arena » dédiée aux amateurs de sang (voir Net News). En prime, tester ce MMO est très facile grâce à la version d'essai gratuite.



WORLD OF WARCRAFT

Éditeur : Vivendi Universal Games

Développeur : Blizzard

Prix du jeu : 44 euros environ

Tarif de l'abonnement mensuel : 12,99 euros

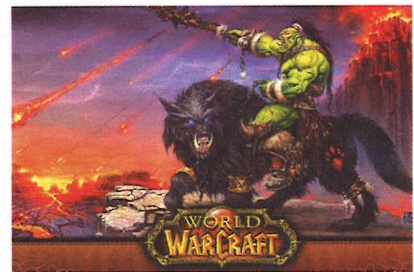
Sortie : février 2005

Serveur(s) français : 22

Langue : en français

Univers : médiéval fantastique

Site : www.wow-europe.com/fr/



Ah ! World of Warcraft, le rouleau compresseur de Blizzard. Le MMO qui a fait tant couler d'encre et qui a le mérite de s'ouvrir à tout public de part sa facilité d'accès. Ici, pas de galère. L'évolution du personnage se fait relativement rapidement et même un joueur occasionnel constatera avec plaisir sa fulgurante progression. Il y a plus de 3000 quêtes pour s'occuper et de nombreux artisanats accessibles à tous. Côté serveur, vous avez le choix entre du PvP (joueur contre joueur), PvE (joueur contre l'environnement) ou RP (roleplay, dans les deux variantes citées précédemment). L'univers est immersif à souhait et se balader dans le monde d'Azeroth est un véritable plaisir. Par contre, on notera un certain manque de contenu à haut niveau pour les joueurs assidus. Il est toujours possible d'enchaîner les champs de bataille et des instances pour débloquent des objets à la puissance enivrante, mais il faut avouer que le système PvP n'est pas un des atouts de ce titre. De plus, son succès phénoménal lui joue des tours. La plupart des serveurs sont complets et il faut souvent patienter avant de se connecter. Malgré ces problèmes de latence, World of Warcraft s'avère être un des MMO les plus complets et accessibles. Sachez par ailleurs que la communauté est relativement jeune, je préfère prévenir, cela peut en réfréner plus d'un : té po en full epik, noob?



THE SAGA OF RYZOM

Éditeur : Nevrax

Développeur : Nevrax

Prix du jeu : 24,90 euros avec 2 mois gratuits

Tarif de l'abonnement mensuel : 12,90 euros

Sortie : septembre 2004

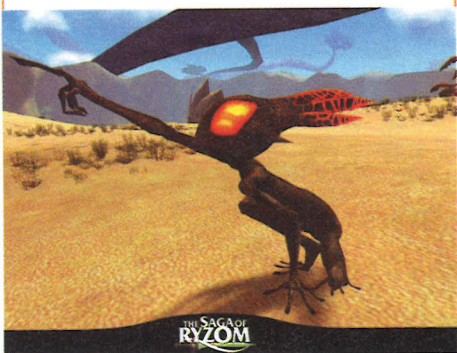
Serveur(s) français : 1

Langue : en français

Univers : original

Site : www.ryzom.fr

Grâce à son univers original et son background riche, Ryzom garde quelques fidèles sur son unique serveur français. Cela reste tout de même une niche qui, on l'espère, devrait glaner de nouveaux abonnés grâce à l'extension Ryzom Ring (R²) qui sort début 2006. Mais il faut avouer qu'au vu de la concurrence actuelle, ce n'est pas vers Ryzom que nous vous conseillerons d'aller. L'interface est froide et austère et demande un temps d'adaptation avant de se sentir à l'aise avec les diverses fonctionnalités du titre. L'évolution du personnage est, quant à elle, assez originale et propose diverses branches (magique, combat, artisanat) accessibles à tous. À vous de spécialiser ou non votre héros au fil de sa progression. On regrette également que les phases de combats manquent de dynamisme.



EVERQUEST 2

Éditeur : Ubisoft

Développeur : SOE

Prix du jeu : 49 euros environ

Tarif de l'abonnement mensuel : 14,99 dollars

Sortie : novembre 2004

Serveur(s) français : 1

Langue : en français

Univers : médiéval fantastique

Site : <http://everquest2.station.sony.com/>



Suite du très populaire Everquest, ce deuxième opus dispose d'un grand nombre de fans. Vous n'aurez donc pas vraiment de mal à trouver des compagnons d'armes. L'univers est intéressant, de nombreuses quêtes sont disponibles et l'artisanat est plutôt bien fichu. De plus, à la base prévue uniquement pour le PvE, Everquest 2 a évolué vers le PvP grâce à son extension Desert of Flame. Mais ce titre n'offre pas assez de contenu pour le joueur occasionnel et n'est pas le plus facile d'accès. Toutes les nouveautés apportées par les patches et autres add-on sont malheureusement réservées aux joueurs de haut niveau et le débutant se sent trop souvent un peu perdu.



CITY OF HEROES/VILLAINS

Éditeur : SG Diffusion

Développeur : Cryptic Studios

Prix du jeu : 19 euros (COH) / 39 euros (COV)

Tarif de l'abonnement mensuel : 12,99 euros

Sortie : janvier 2005 (COH) / novembre 2005 (COV)

Serveur(s) français : 1

Langue : en français

Univers : comics

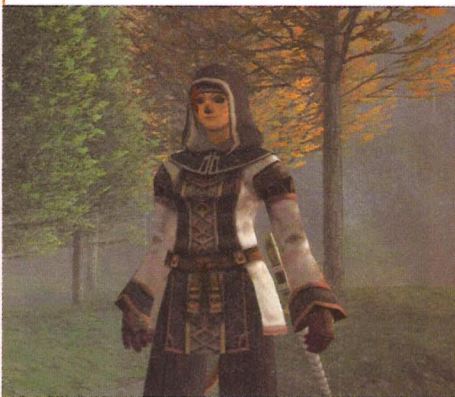


Seul MMO à proposer un univers bourré de super-héros, City of Heroes dispose d'un bon nombre d'adeptes arpentant ses serveurs. Il faut avouer que le gameplay est très plaisant bien qu'un peu simpliste. Utiliser les nombreux pouvoirs mis à disposition s'avère particulièrement amusant et les quêtes sont relativement nombreuses. Le point fort de ce titre reste la création de personnages. La diversité proposée est unique en son genre, jamais aucun MMO n'a poussé la création aussi loin, vous y passerez des heures. Je dirais même qu'il s'agit de la phase la plus excitante du jeu. Par la suite City of Heroes s'avère globalement répétitif, il faut vraiment être fan de l'univers pour s'y impliquer durant des mois. Pas d'inventaire à gérer ou de longues quêtes à valider... Bref c'est simple et plaisant, mais il faut accrocher à son esprit « beat them all » assez limité. Heureusement, la sortie de City of Villains vient un peu rehausser l'intérêt de ce MMO. En plus, l'abonnement des deux jeux est commun, il serait donc dommage de s'en priver.



FINAL FANTASY XI**Éditeur :** Ubisoft**Développeur :** Square Enix**Prix du jeu :** 49 euros environ**Tarif de l'abonnement mensuel :** 12,95 dollars**Sortie :** septembre 2004**Serveur(s) français :** non**Langue :** en anglais**Univers :** médiéval fantastique**Site :** www.playonline.com/ff11us/index.shtml

Rien d'exceptionnel ne ressort de ce MMO made in Square Enix, mis à part son système de combo original. Chaque membre du groupe doit effectuer une action précise au moment opportun pour provoquer des dégâts dévastateurs en chaîne. Venant du monde de la console, l'interface n'est pas bien adaptée à nos bons vieux PC. Un temps d'adaptation sera nécessaire pour tout assimiler. Pour le reste, il faut vraiment être un incondicional de l'univers pour se lancer, aujourd'hui dans l'aventure de FF online. Et encore, si vous êtes fan de ce genre de design, je conseillerais davantage Lineage II et son équipement beau à tomber par terre.

**STAR WARS GALAXIES****Éditeur :** LucasArts**Développeur :** SOE**Prix du jeu :** 57 euros environ**Tarif de l'abonnement mensuel :** 14,99 dollars**Sortie :** novembre 2003**Serveur(s) français :** non**Langue :** en anglais**Univers :** Star Wars**Site :** <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/>

Un MMO proposant l'univers de Star Wars était un pari ambitieux. Les fans sont nombreux et l'attente était forcément insoutenable. Si SOE n'a pas été convaincant lors des premiers mois après la sortie de son MMO, il a su redresser le tir par la suite grâce, entre autre, aux extensions. Les combats spatiaux sont bien foutus et l'artisanat assez complet et technique. Pour le reste, il est vrai que l'univers de Star Wars n'est pas assez marquant dans le sens où on a plus l'impression d'être dans un space aventure online quelconque. Il manque également des quêtes qui permettraient au moins de se voiler la face sur le fait qu'il faille « farmer » durant de longues heures pour devenir maître dans sa profession, ce qui peut s'avérer particulièrement ennuyeux à terme. Cela dit, SOE prévoit de modifier une bonne partie de son gameplay pour séduire un public plus large, ce qui risque paradoxalement de faire fuir les vieux briscards de ce titre. Mais pour l'heure, il faut vraiment vouloir se battre au pistoler avec un thème de Star Wars en fond sonore pour se lancer dans SWG.

**GUILD WARS****Éditeur :** SG Diffusion**Développeur :** ArenaNet**Prix du jeu :** 49 euros environ**Tarif de l'abonnement mensuel :** gratuit**Sortie :** avril 2005**Serveur(s) français :** oui**Langue :** en français**Univers :** médiéval fantastique**Site :** www.guildwars.com

Guild Wars n'est pas un MMO, on ne le répétera jamais assez. Il offre malgré tout une expérience de jeu exclusivement sur le net sans demander la moindre contribution pécuniaire mensuelle. Une partie aventure est tout de même prévue pour les joueurs voulant jouer en solo. Mais il faut avouer que cette facette du produit n'est pas la plus passionnante. Le monde envoûtant et magnifique ne suffit pas à nous porter durant des heures. On revient donc rapidement sur la base même de Guild Wars : le PvP. De ce côté-là, c'est l'éclate. Ici, le talent du joueur est primordial puisque tout le monde possède exactement le même niveau. Dans les faits, votre personnage utilise uniquement huit sorts parmi un large panel sélectionnable avant un combat, ce qui oblige à bien étudier sa tactique avant. Bonjour les choix déchirants ! Travailler en équipe pour remporter la victoire. Un régal !



LINEAGE II

Éditeur : SG Diffusion

Développeur : NCsoft

Prix du jeu : 19 euros environ

Tarif de l'abonnement mensuel : 14,99 dollars

Sortie : novembre 2004

Serveur(s) français : non

Langue : en anglais

Univers : médiéval fantastique

Site : www.lineage2.com



S'il y a bien un MMO pour lequel il faut savoir où l'on met les pieds c'est Lineage II. Hardcore est le maître mot de ce titre. Ici tout est difficile, l'évolution du personnage prend de longs mois, même en jouant de manière intensive et ne comptez pas évoluer en solo. Il faut rapidement rejoindre une guilde afin de monter en niveau. Le gameplay est, quant à lui, très répétitif. Vous devrez passer des heures, des jours et des semaines à tuer le même type de monstres en boucle. Le système de quête n'est vraiment pas passionnant et l'artisanat reste très limité et contraignant. Notez que tous les serveurs sont full PvP. C'est-à-dire que tout le monde peut flinguer son voisin n'importe quand. Ce n'est pas l'anarchie pour autant, vu qu'on ne voit pas le niveau ni la barre de vie et de mana de l'adversaire que l'on agresse. Et se fier à son équipement est un risque que je ne vous conseille pas de prendre... Malgré tout, Lineage II est très intéressant pour son aspect politique à haut niveau, ses prises de châteaux et ses raids à 200 sur des boss. Côté combat, c'est plutôt intense et précis. Au moins, quand on place un coup critique, on l'« entend » passer, ce n'est pas juste un chiffre qui s'affiche. Mais il faut avoir le courage de s'investir pour profiter de toutes les bonnes choses présentes à haut niveau. Sachez que la communauté française est éparpillée sur tous les serveurs, vu qu'il n'y en a pas de dédié pour la France. Seul un serveur (Teon) européen permet de participer aux événements, type attaque de fort, à des heures décentes. Ah oui, j'oubliais, quelques notions de chinois pourront éventuellement vous servir, vu le nombre de farmers présents (et je ne suis même pas ironique...).

EVE ONLINE

Éditeur : Simon & Schuster Interactive

Développeur : CCP

Prix du jeu : 19 euros environ

Tarif de l'abonnement mensuel : 12,95 dollars

Sortie : août 2003

Serveur(s) français : non

Langue : en anglais

Univers : science-fiction

Site : www.eve-online.com



Eve Online est le MMO le plus contemplatif que je connaisse. Il n'en reste pas moins passionnant. Il y a plusieurs facteurs à prendre en compte avant de se lancer dans cette aventure spatiale. Il faut aimer les étoiles et le rythme de jeu un peu lent, certes, mais aussi savoir se réveiller rapidement quand on vous attaque : le PvP est loin d'être mou ! À côté de ça, Eve propose des intrigues politiques entre factions assez phénoménales. Certains ont peut être entendu parler de cette histoire de plusieurs joueurs qui ont infiltré une guilde ennemie durant des mois pour l'anéantir de l'intérieur. Résultat : ils ont réussi et leur coup fourré a alimenté les forums pendant un moment. C'est typiquement le genre de chose qu'on aimerait voir plus souvent dans un MMO. Malgré un unique serveur mondial, vous n'aurez pas de mal à trouver des joueurs, Eve disposant en soirée de plus de 10 000 accros connectés. Attention, la langue officielle est l'anglais, mais de nombreuses guildes françaises existent.



ANARCHY ONLINE

Éditeur : Funcom

Développeur : Funcom

Prix du jeu : gratuit et téléchargeable sur le site officiel

Tarif de l'abonnement mensuel : gratuit

Sortie : septembre 2001

Serveur(s) français : non

Langue : en anglais

Univers : science-fiction

Site : www.anarchy-online.com



Si vous aimez l'univers de la S.F., vous devriez apprécier Anarchy Online. PvP dans des zones appropriées, artisanat et quêtes en tout genre vous attendent quelle que soit votre faction. Sans rien proposer d'exceptionnel, AO est une bouffée d'air frais lorsque orcs, elfs et autres nains commencent à vous sortir par les yeux. Changer pour un humanoïde bourré d'implants qui fait le ménage à coup de laser, cela fait du bien. Sur tout que ce MMO propose maintenant un service totalement gratuit à condition de faire un trait sur certaines extensions et donc de se priver d'explorer des territoires entiers. Mais du coup, c'est l'occasion idéale pour tester cet excellent MMO complexe sur une longue période et éventuellement sortir votre carte bleue en cas de craquage. Après tout, j'en connais plus d'un qui rêvent d'avoir leur propre vaisseau spatial...



THE MATRIX ONLINE

Éditeur : SOE

Développeur : Monolith

Prix du jeu : 14 euros environ

Tarif de l'abonnement mensuel : 13 euros

Sortie : avril 2005

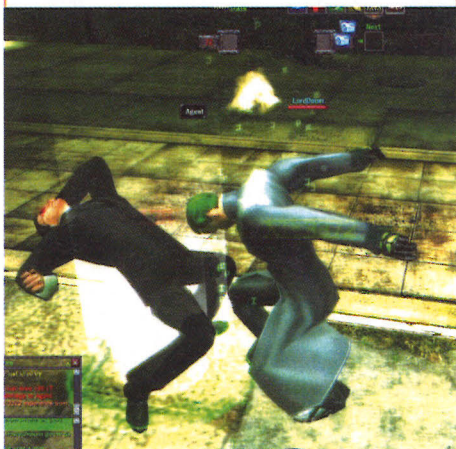
Serveur(s) français : non

Langue : en anglais

Univers : science-fiction

Site : www.thematrixonline-europe.com/pages/base_fr.html

À moins de posséder une demi-douzaine de poster de Neo et Trinity chez soi et de penser que Matrix a tout inventé en S.F., le MMO tiré de l'univers de cette trilogie ne devrait pas franchement vous passionner. Bien que tous les ingrédients soient réunis (PvP, PvE, évolution du personnage...), il faut avouer que l'ensemble de ce titre n'est foncièrement pas très amusant, histoire de rester poli. De plus, le système de désabonnement n'est pas une partie de plaisir. Alors si vous désirez investir du temps dans un univers de S.F., optez plutôt pour Anarchy Online.

**PLANETSIDE**

Éditeur : Ubisoft

Développeur : SOE

Prix du jeu : 49 euros environ

Tarif de l'abonnement mensuel : 12,99 dollars

Sortie : juin 2003

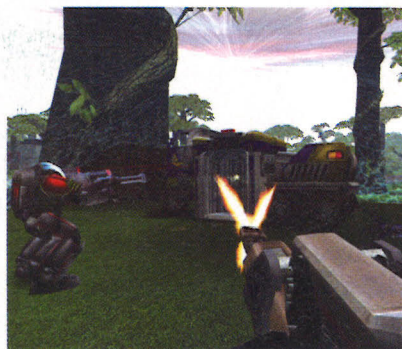
Serveur(s) français : non

Langue : en anglais

Genre : science-fiction

Site : <http://www.pside-europe.com/fr/>

Si vous êtes plutôt du genre à tirer sur tout ce qui bouge, voici un MMO qui devrait vous ravir. Planetside propose donc d'incarner un soldat d'une des trois factions présentes afin d'aller tuer son voisin la fleur au fusil laser. Vous devrez attaquer et défendre des bases en affrontant des centaines d'opposants, si vous avez de la chance. Car malheureusement, la population de joueurs n'est pas franchement florissante et lors des grosses batailles, le continent où cela se déroule peut être verrouillé quand la limite de joueurs est atteinte sur cette zone de la carte. Oui, c'est très frustrant. Cela dit, Planetside est ce qui se fait de mieux dans le genre MMOFPS : piloter des véhicules (du robot géant à la moto invisible), s'infiltrer au travers les lignes ennemies et piquer les bâtiments adverses sous le nez des gardes en armure lourde, tout est possible. Si vous êtes prêt à parfois patienter de longues heures pour vivre une bataille épique par week-end, c'est le titre qu'il vous faut.

**NEOCRON**

Éditeur : Focus

Développeur : Reaktor

Prix du jeu : 9 euros environ

Tarif de l'abonnement mensuel : 10 euros

Sortie : avril 2003

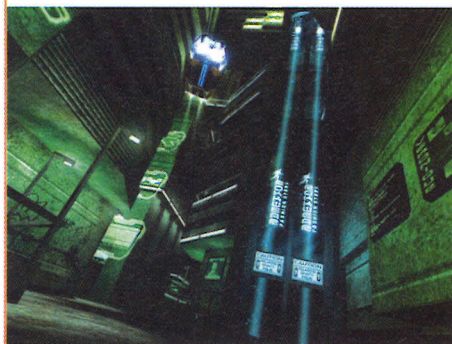
Serveur(s) français : non

Langue : en français

Univers : science-fiction

Site : <http://entry.neocron.com/neocron/>

Neocron n'a jamais vraiment réussi à percer auprès des accros de MMO. Il faut dire qu'une majorité de joueurs sont attirés par le médiéval fantastique. De plus, Neocron n'apporte rien de particulièrement nouveau en guise de gameplay. Cela ne veut pas dire qu'il est mauvais pour autant. Par contre, si vous êtes attiré par une ambiance adulte, ce titre devrait peut-être vous satisfaire. Bars de strip-tease, consommation de produits illégaux... Bref, la vie n'est pas rose dans Neocron. Ses graphismes non plus et cela risque d'en calmer plus d'un... Pour info, tout ceci s'applique aussi à Neocron 2.





Acheter sur Internet n'est pas un privilège ...
Dépenser moins en est un.

<http://www.1000ordi.fr>

L'informatique au juste prix, service compris

Bouletfield 2

FAITS COMME DES RATS SUR SHARQI PENINSULA



La mer, qu'on voit danser, le long des golfes persiques, lalala...

Assis sur le rebord en béton du toit de l'émetteur télé de Sharqi, mes jambes se balançant dans le vide, j'admire la mer qui s'étale au pied de la falaise. Non loin sur ma droite, un hélicoptère prend son envol, en route vers les montagnes qui encerclent la ville, derrière moi. Un sniper déguisé en sac de sable m'interpelle :

- Mon commandant, la bataille se trouve de l'autre côté. Je soupire... Pas de sieste cet après-midi. Je me lève et j'empoigne mon micro :

- Mesdames et Messieurs, bienvenue et merci d'être avec nous pour ce Fort Alamo version orientale. Le ciel est dégagé et les conditions sont idéales pour l'infanterie comme pour les blindés. La température au sol est de 38° à l'ombre, n'oubliez pas de boire abondamment et évitez toute perte de liquide vitale par des trous inopportuns. Mon nom est Fumble et je suis votre commandant pour la journée. Pour le confort de tous les intervenants, merci de former plusieurs squads et d'obéir aux ordres. Si je vois un soldat esseulé faisant

n'importe quoi dans son coin, je n'hésiterais pas à lui faire pleuvoir quelques obus sur la tronche. Sur ce, bon courage et tuez-les tous.

Bien. En me demandant si le message est passé, j'étudie la ville en contrebas. Quelques hommes sont déjà en position pour défendre l'émetteur télé. Je jette un coup d'œil sur la carte.

- Squad leader Atomic, qu'est-ce que vous me répondez si je vous proposais un petit tour à l'Hôtel ?

IL EST PÉDÉ LE COMMANDANT ?

Après dix ans dans les Marines, de Phobos à Koweït City en passant par Iwo Jima et de-dust, je devrais être habitué à recevoir des ordres absurdes de la part de supérieurs bornés, planqués dans un bunker climatisé à siroter du whisky. Avec l'expérience, j'ai juste appris à leur répondre poliment.

- Mon commandant, ici le sergent-chef Atomic ! Moi et mes hommes nous avons déjà pris position dans les fortifications de première ligne, face aux troupes mécanisées ennemies. J'entends d'ici les blindés qui

approchent ! Nous n'avons que quelques mines et des lance-missiles pour les retenir, et je crains de ne pas être en mesure de pouvoir ramper cinq cents mètres sous les balles juste pour vous rejoindre dans un hôtel à l'arrière... Ma place est plutôt ici, au combat, mon commandant (idiot de newbie).

- Qu'est-ce que vous venez de penser entre parenthèses ?

- Je voulais dire... Les voilà !

Un premier tank approche, suivi d'un transport de troupes. Planqués dans les maisons sur les collines à l'entrée de la ville, nous sommes pratiquement invisibles pour l'ennemi en contrebas. Dès qu'ils arrivent à portée, notre défense anti-char TOW tire sur le transport blindé. Celui-ci largue un écran fumigène pour tenter de se dissimuler, mais le projectile filoguidé ne lui laisse aucune chance : il explose avec tous ses occupants. En représailles, le tank pulvérise d'un coup de canon notre TOW fixe. La menace neutralisée, confiant, le char s'avance dans le piège. C'est alors que

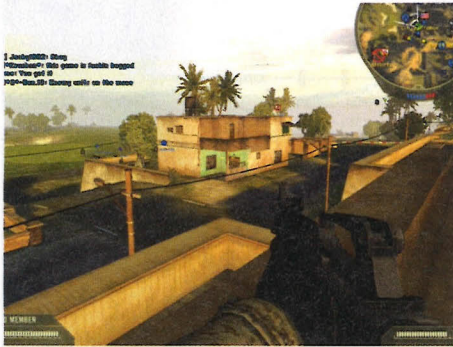


Il n'est pas rare que les forces MEC débarquent rapidement sur l'hôtel par hélico.





Si les MEC s'emparent de l'émetteur, vous pouvez dire adieu à vos outils de commandant.



Le calme avant la tempête...

IN SPARTANUS [100] ThePortInnocent
 TopTop [100] UN SPARTANUS
 Mad_Sad [100] sniper
 Guss4r [100] [100] Guss4r
 sArms [100] -700-0_0
 0-Introduit [100] Guss4r



nos lance-missiles portables ouvrent le feu et l'allument par la droite et la gauche. Pris de panique, le pilote réalise qu'il est parfaitement visible au milieu de la plaine et il fonce vers le seul couvert possible : droit devant lui, dans la ville. Il escalade la pente à pleine vitesse... J'appuie sur le bouton du détonateur : les charges de C4 placées de chaque côté de la rue mettent un terme à sa tentative. Ce coup-là, on me l'a appris à Bagdad.

LE POSTE IDÉAL

Le bruit d'une violente explosion s'élève au-dessus de la ville comme le coup d'envoi d'une bataille enragée. - Eh bien, je suppose qu'Atomic vient de se faire vaporiser par un tank ennemi. Voilà ce qui arrive quand on n'écoute pas mes ordres. C'est ce que j'explique au mitrailleur de l'hélico qui refuse de me céder sa place. Finalement, il consent à descendre lorsque je lui colle mon lance-grenades en plein sur le crâne. Le temps de m'installer confortablement et le pilote décolle pour surveiller le périmètre de l'Hôtel. Le poste de

Gunner est excellent pour un commandant comme moi. On y est assis au chaud, on peut bouger rapidement d'un point à un autre et consulter sa carte stratégique en relative sécurité. Et de temps en temps, on balaye la piétaille à grands coups de rafale de plomb. Par exemple, comme ça : VRAAAAA VRAAAAA !

Comme je l'avais prévu, des petits malins ont capturé ce point sensible et des renforts MEC pullulent dans les rues alentour. En représailles, quelques missiles viennent se frotter à la fragile carlingue de notre véhicule et celui-ci passe de la position stationnaire à la position « écrasé par terre ». Mort. Quelques secondes plus tard, je me retrouve en haut de l'immeuble que je viens de quitter. Bon, j'enfile un uniforme d'ingénieur pour aller miner l'accès à l'émetteur : l'ennemi tentera probablement de nous piquer l'héliport. Je jette un coup d'œil à la carte stratégique. Un scan, un drone... Ils sont là. J'empoigne la radio : - Alors les gars, on s'amuse en ville ?

L'ESCADRON DE LA MORT

- Mon commandant, la zone est sous contrôle !

J'arrose au fusil d'assaut deux fantassins MEC qui cherchaient à s'infiltrer par les collines sur notre flanc, ils s'écroulent comme des pantins.

- Prenez ça, salauds de viets !

La radio grésille : « Sergent, ils sont Iraniens. »

- Oui mon commandant. Puisque vous le dites mon commandant. Des viets iraniens, les pires ! Mais ça ira mon commandant, on va les retenir ! Ces imbéciles visent comme des ouh ! Gouarglhhh...

Alors que je tentais de faire mon rapport à mon officier supérieur, un salaud de sniper viet en a profité pour lâchement me tirer une balle dans le dos ! Je gis à terre et les visages inquiets de mes hommes se penchent sur moi. Il y a le caporal Cym, notre mitrailleur. Comme il est très fort, c'est lui qui porte les munitions et la bière. Je reconnais aussi le deuxième classe Frouskil, l'infirmier qui ne supporte pas la vue du sang. N'écoutant que son courage, Cym hurle « Zog Zog ! », et canarde à la mitrailleuse pour tenir le sniper à l'écart. Frouskil, tout pâle, se démène avec son matériel. J'essaie de rester digne.



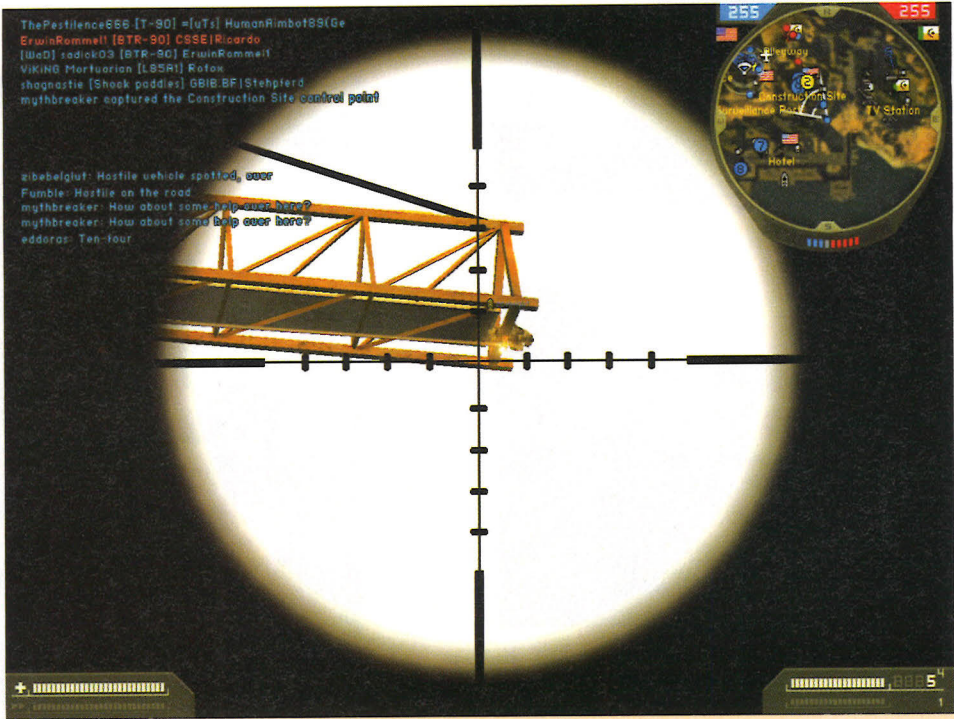
Le toit près du poste de surveillance, un endroit facile à protéger, jusqu'à ce que l'artillerie vous repère.

Rafales, grenades, missiles, tout est bon pour se débarrasser d'un hélico ennemi.





Pour peu qu'un officier reste planqué en haut de la grue, il pourra spawner des petits snipers à l'infini.



- Les gars... Je sens plus mes jambes... Tout devient sombre... Dites à mes gosses que... dites leur... Je... Ah, au temps pour moi, non en fait ça n'a pas l'air très grave. Oui, je confirme, mon kevlar m'a sauvé. Ouf, tout va bien alors ! La mitrailleuse tire toujours. La tête de Cym se brouille et ce qui lui servait de visage sort sous forme de bouillie sanglante par l'arrière perforé de son crâne. Frouskil s'évanouit. Je réalise qu'il ne s'agit pas de l'œuvre d'un sniper isolé : pendant que nous retenons l'assaut MEC principal, des forces débarquées dans le périmètre de l'Hôtel nous ont contournés et pris à revers. Visiblement, notre imbécile de commandant n'avait pas prévu ce coup-là et maintenant des braves comme le caporal Cym payent cette faute grossière de leur vie.

LE FAMEUX COUP DE LA CAISSE

Rapidement, les cris d'agonie deviennent le seul programme radio de la journée. Rohlolo les lourds, cessoldats. Je ne peux pas être partout moi ! Revenu en position de sniper sur le toit de l'émetteur, je tente le carton sur les rigolos qui approchent trop.

Malheureusement, deux choses m'ennuient profondément. Tout d'abord, je suis un peu une tanche au canardage à longue distance. Et ensuite, un autre foutu tireur d'élite me fait des misères. Assis à l'abri derrière le parapet, je repère l'important sur ma carte à l'aide du zoom maximum. Il squatte tranquillement l'immense grue du chantier voisin, l'endroit idéal pour des assassinats pépères. Que faire ? Tiens j'ai une idée... - Ah ah ! Prends ça de la part du Commandant Fumble ! Une caisse de munitions descend lentement vers l'ennemi allongé près de la cabine. Attention... Clonk ! La caisse tombe non loin du tireur, glisse et s'écrase plusieurs mètres plus bas au lieu d'écrabouiller le sniper. Maldita, mon plan a échoué ! Pas question de baisser les bras. J'attends que les ravitaillements soient prêts et je retente le coup. Raté. Perdu. Raté... D'accord, j'abandonne alors qu'une des caisses se pose sans heurt sur la grue, fournissant ainsi des munitions illimitées à ma cible indemne. À la radio, au milieu des bruits de batailles et de morts douloureuses, la voix du Sergent Chef Atomic grésille :

« Mon commandant ? La situation est catastrophique ! Nous sommes coincés entre deux fronts, sans munitions ! Demandons de l'aide ! »
 - Roger Tango Foxtrot Manko ! La cavalerie arrive ! Je ne sais pas ce que je dis, mais ça en jette. Bon, j'ai bien l'artillerie, mais c'est un vrai foutoir là-dedans, il y a autant de points rouges que de points bleus sur ma carte et tout est mélangé. Hum, si ce groupe part dans ce sens, et que celui-là se retire par ici, alors les soldats du MEC s'engouffraient là et... oh puis zut, ça me gonfle, je ferme les yeux et je pointe un endroit au hasard, à peu près au milieu.
 - L'artillerie fait feu, annonce la radio.

ON VA TOUS CREVER !

Sur le front, notre situation est désespérée. Dans un premier temps, nous avons rompu l'encerclement, évacué la vieille ville au prix de lourdes pertes et repris les immeubles en construction au centre du champ de bataille. En utilisant nos lance-grenades de 40 mm comme de monstrueux shotguns et en blastant

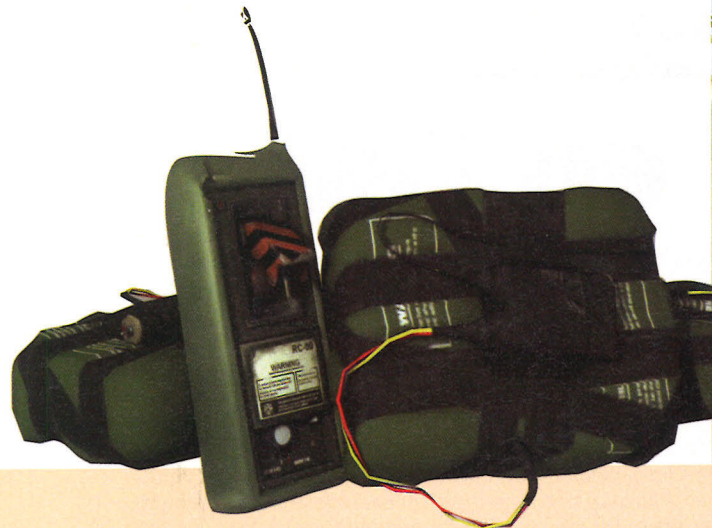
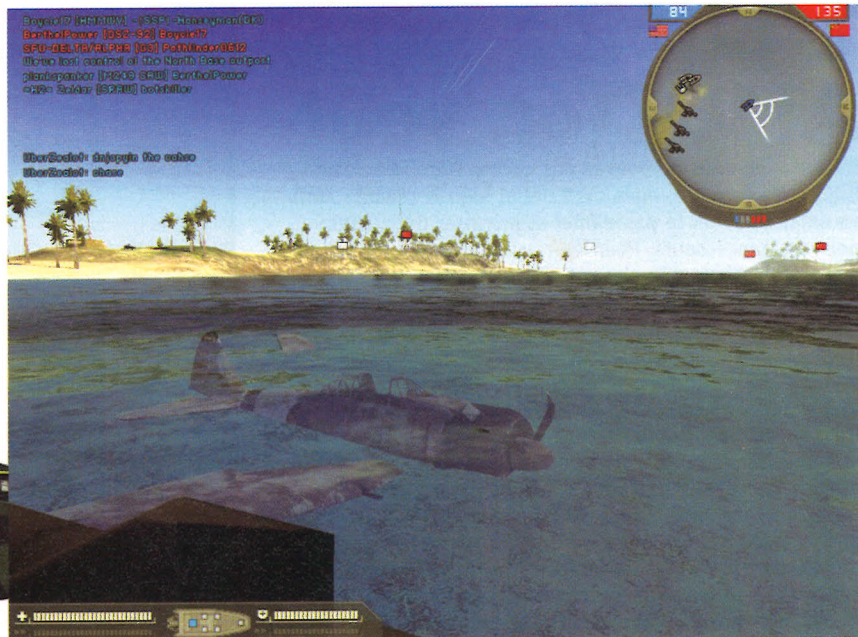


Admirer les obus pleuvoir avec le zoom de la carte stratégique est un divertissement que seuls les commandants peuvent apprécier.



Allez les gars, à l'assaut ! Eh ? Ben y'a plus personne ?

Mais pourquoi j'ai pas été affecté à Wake Island ? Ses plages, ses cocotiers, ses carcasses d'avions datant de 1942...



copieusement les cages d'escalier, nous avions réussi à nettoyer méthodiquement chaque étage du chantier. Depuis les toits, à l'abri du béton, nous n'avions pas grand-chose à craindre des blindés et la précision supérieure de nos M-16 nous permettait de tenir à distance les fantassins venant de la colline et de l'hôtel. C'est alors qu'un hélicoptère Hind a déboulé, crachant des rafales de roquettes. Planté en vol stationnaire entre les deux immeubles que nous occupions, il s'est mis à tourner sur lui-même en montant et en descendant, arrosant alternativement les deux bâtiments d'une tempête ininterrompue de missiles et d'obus de 30 mm. Le massacre était épouvantable. Seule solution : la fuite, ventre à terre, vers la vieille ville que nous venions de quitter. Un lance-missiles Stinger s'y trouvait, mais surtout dans ce dédale de ruelles le Hind ne pourrait pas nous traquer. Sacrifiant nos dernières forces, dans une lutte au couteau, nous avons repris pied sur la colline et sécurisé un petit périmètre défensif. Mais à présent nous sommes encerclés de toute part. Nos munitions sont épuisées. Sur la grue du chantier, un sniper se paye nos

têtes. Plop, plop, headshot. Des commandos ennemis s'infiltraient discrètement entre nos lignes. Tout prêt, le grondement des chars T-80 nous indique que la fin est proche. Où sont les renforts ? Si le Commandant peut faire quelque chose pour nous sauver, c'est maintenant ou jamais. Étouffant un sanglot, Frouskil me demande : « Chef, c'est quoi ce sifflement ? ». Notre artillerie lourde commence alors à pilonner nos positions.

UNE REGRETTABLE MÉPRISE

Fumble [teamkill] Frouskil
 Fumble [teamkill] Atomic
 Fumble [teamkill] Cym
 Fumble [artillerie] noob10
 - Yes, j'en ai eu un !
 « Un vote de mutinerie a été demandé contre le Commandant Fumble. Résultat : 63 oui,

pour 40 nécessaires. Fumble est destitué de ses fonctions. »

Hein ? Quoi ? Comment ? Je m'insurge, c'est bien la première fois que je vois un vote réussir ! Un officier se dirige vers moi avec un air menaçant. C'est le sergent Chef Atomic qui vient de réapparaître sur le toit de l'immeuble, le seul endroit encore sous notre contrôle.

- De toute façon, ce poste ne m'intéressait pas, je l'ai pris parce que personne n'en voulait !

L'excuse habituelle ne semble pas attendre l'homme qui arrache une par une mes médailles en chocolat. Je garde la tête haute, je fais un salut à mon supérieur lorsque la dernière barrette disparaît et ma voix se charge d'émotion :

- Moi ce que j'aime, c'est n'être qu'un simple troufion à qui l'on gueule des ordres, mon capitaine ! Donnez-moi un fusil et allons botter les fesses de l'ennemi !

Sans un mot, Atomic pointe vers le bas. Je regarde. Au pied de l'immeuble se masse l'armée MEC, prête à l'assaut final... J'ai juste le temps de me souvenir comment on ouvre son parachute.

FUMBLE & ATOMIC



Dead again.

DDR2: AMD en veut

Je sais, vous ne pouvez pas cacher votre joie devant cette annonce, mais c'est bel et bien la réalité : AMD va enfin emboîter le pas d'Intel et proposer de la DDR2 pour ses processeurs. Pour les retardataires, on rappellera que le contrôleur mémoire est directement intégré dans les Athlon64. Pour changer de format mémoire, il faut donc changer de processeur. Autant dire que chez AMD, ils n'étaient pas vraiment pressés d'y passer. Surtout qu'en pratique, la DDR2 n'a pas totalement convaincu. Certes les fréquences de fonctionnement sont plus élevées, mais c'est au détriment de la latence (le temps nécessaire pour rapatrier une information). Résultat : on ne gagne pas grand-chose sur un Pentium 4. Les gains seront-ils meilleurs chez AMD ? C'est la grande question, mais le fait que le contrôleur mémoire soit intégré permet de gommer un peu ces problèmes de latence. Rien ne dit que cela sera suffisant. Bien entendu, ces nouveaux Athlon demanderont de nouvelles cartes mère et donc un nouveau socket. Il est baptisé M2 et comprendra 940 broches. Alors, quid de la disponibilité ? Rassurez-vous, ce n'est pas pour tout de suite, AMD prévoit la sortie de ses nouvelles bêtes au milieu de l'année prochaine. Pile au moment où Intel devra dévoiler le successeur du Pentium 4...



Depuis qu'ATI a annoncé qu'il marquerait au fer rouge les programmeurs qui laissent traîner des bugs stupides, les développeurs du Catalyst Control Center sont introuvables...

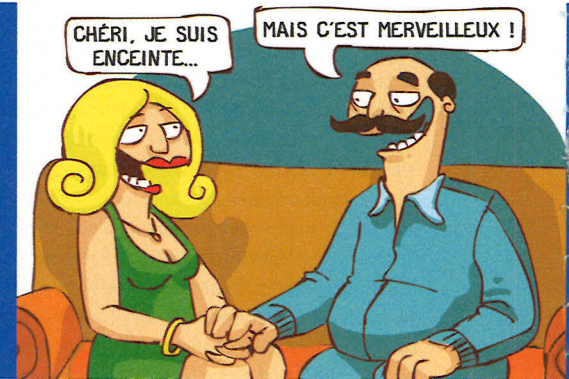
Tête en l'air

Selon nos sources occultes, en ce moment même un programmeur canadien se fait fouetter. Très fort. Et longtemps... Pourquoi ? Vous allez comprendre... Si vous avez lu notre test des X1800 le mois dernier, vous aurez remarqué que les gains de performances en OpenGL étaient assez faibles par rapport aux X850 XT. On avait mis cela sur le dos du pilote OpenGL d'ATI, un vestige dont les performances sont assez piètres. C'est bel et bien le pilote qui était en cause, mais pour des raisons encore plus bêtes : un programmeur (celui qui souffre, donc) aurait laissé traîner une ligne de code qui faisait croire au driver que la carte était une X800 et, du coup, il n'utilisait pas pleinement les possibilités du nouveau contrôleur mémoire. Après correction, les choses vont beaucoup mieux puisque on constate des gains compris entre 15 et 20 %, selon les titres. De quoi recoller un peu plus aux baskets des 7800, mais on espère tout de même qu'entre deux châtiments corporels, les Canadiens continueront la réécriture totale de leur pilote.

Édito

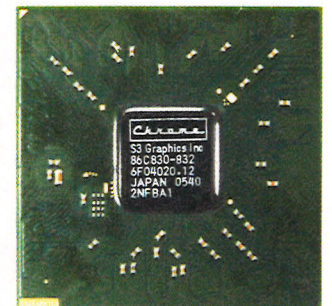
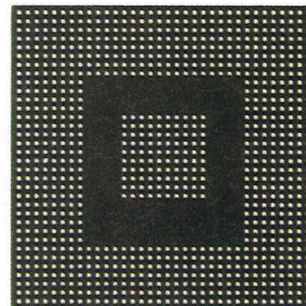
Peu de nouveautés ce mois-ci... On prépare déjà le début de l'année 2006. Ah, que je suis perspicace ! Histoire que vous ne perdiez pas la main, je vous propose de réviser vos connaissances en matière de cartes 3D. Cela ne vous fera pas de mal...

Par C_Wiz



Le retour du rien

Les nouveaux « Chrome » seront fondus chez Fujitsu.



Ne rigolez pas s'il vous plaît, c'est déjà assez dur de rester sérieux lorsque l'on parle de S3, ce constructeur de cartes 3D que tout le monde avait oublié. Après un DeltaChrome passé inaperçu et un GammaChrome totalement transparent, la filiale de VIA annonce deux nouvelles puces dont on ne connaît pas encore les noms commerciaux : les Chrome S27 et S25. Au programme, 8 pipelines graphiques compatibles avec le Shader Model 2.0. Ces spécifications limitées vendent la mèche : S3 ne tente pas d'aller affronter les deux géants du milieu sur le terrain du trop haut de gamme, ils ciblent clairement le segment des cartes à 100-150 euros. La bonne surprise vient des fréquences annoncées qui sont pour le moins élevées, avec respectivement 700 et 600 MHz. De quoi éventuellement concurrencer un GeForce 6600 GT ou une Radeon X800

GT, avec un peu (O.K., beaucoup) de chance. Et comme S3 n'en était plus à une bonne blague près, ils nous annoncent fièrement le MultiChrome. Oui, vous avez deviné, c'est bel et bien le pendant du SLI de nVidia ou du CrossFire d'ATI, à savoir une technologie capable de relier plusieurs cartes pour jumeler leur puissance. On notera que tout comme nVidia pour ses produits d'entrée de gamme, ces nouveaux Chrome utiliseront exclusivement le bus PCI Express pour communiquer entre eux. Mais restons sérieux deux secondes : si l'on ajoute à la « qualité » actuelle des pilotes de S3 les camions de problèmes qu'ont rencontrés nVidia et ATI dans la mise au point de leur drivers multicartes, on va souhaiter beaucoup de courage aux ingénieurs de S3. Beaucoup. Vraiment. Et joyeux Noël aussi. Les pauvres...

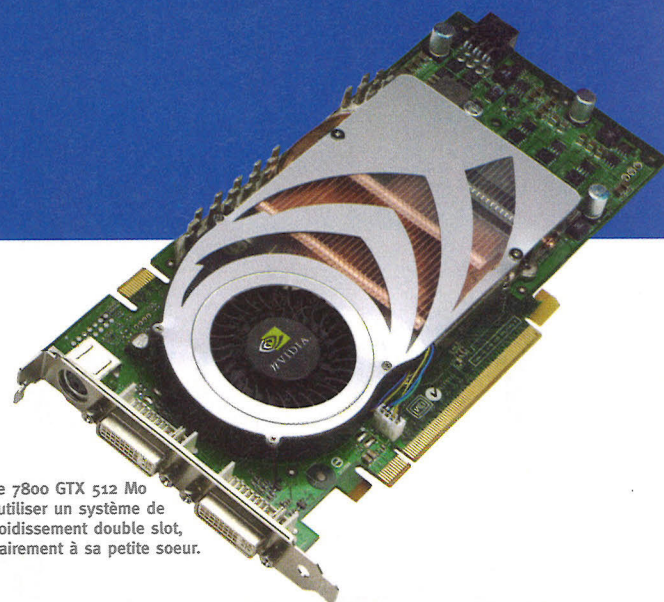
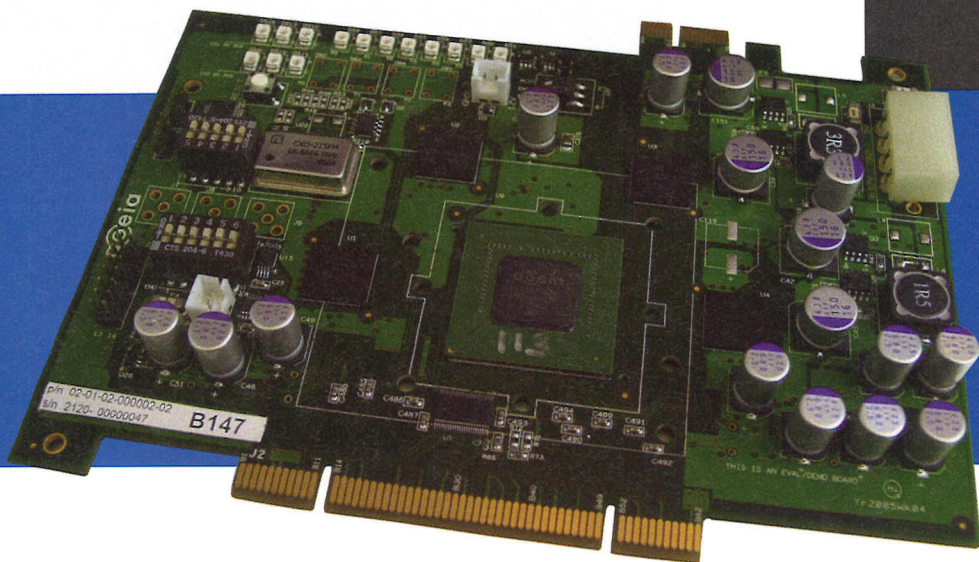
Physique ingrat

Je ne parle pas de votre ex-petite amie, mais des calculs de la physique dans les jeux, la nouvelle mode du moment. Actuellement, c'est une tâche dédiée au processeur qui s'en sort admirablement à l'aide de bibliothèques comme Havok (Half-Life 2) ou celle d'Ageia. Une bonne gestion de la physique dans un FPS peut, il est vrai, apporter un peu plus de réalisme et permettre surtout de renouveler le style du gameplay, un brin répétitif. De quoi donner des idées à certains comme Ageia qui compte lancer une puce dédiée, le PhysX, que l'on retrouverait sur des cartes PCI et PCI Express. Son grand concurrent Havok n'y croit pas trop : les joueurs dépensent déjà suffisamment d'argent dans leur PC pour qu'ils achètent de bon cœur une carte de plus. Ce n'est pas moi qui vais les contredire. Ils misent donc tout sur l'existant. Après avoir utilisé le processeur et mis en avant leur compatibilité avec les dual core, ils préparent Havok FX, une bibliothèque additionnelle qui utilisera... la carte 3D. Là encore il n'est pas question d'effectuer tous les effets sur la carte, mais d'en gérer une partie en facilitant l'usage des vertex shaders pour les programmeurs. Une bonne idée qui nécessitera tout de même une carte supportant le Shader Model 3.0. Cela restera moins cher qu'une carte dédiée...

Rêve brisé

Nous comptions tous sur Intel pour tenter de mettre un peu d'ordre dans la 3D. Non, certainement pas grâce à leurs puces intégrées, d'autant qu'ils n'en produisent plus beaucoup. C'est plutôt du côté des cartes mère que nous avons de l'espoir. En effet, quand il s'agit de gérer plus d'une carte 3D à la fois, chaque constructeur dispose de sa propre implémentation : le SLI chez nVidia et le CrossFire chez ATI. C'est un problème puisque chacun demande sa propre carte mère pour gérer sa technologie (avec plus ou moins de bonheur, voir le test du CrossFire dans le numéro précédent). Le futur chipset d'Intel, l'i975X nous promettait sur le papier de joindre les deux technologies pour le bonheur des testeurs, mais aussi des acheteurs. Sans compter que cette fédération aurait été particulièrement bienvenue sur un plan stratégique : rien de tel ne pouvant arriver aux Athlon 64, AMD délaissant complètement le marché des chipsets. Mais vous pouvez tous arrêter de rêver : pour des raisons que l'on ignore, le SLI ne fait plus du tout partie des technologies gérées par le nouveau chipset d'Intel. On aurait quand même apprécié plus de détails, mais ils sont comme cela chez Intel : bleus et muets.

Il faudra des démos particulièrement convaincantes pour qu'Ageia espère vendre ses cartes dédiées à la physique...



La nouvelle 7800 GTX 512 Mo devrait utiliser un système de refroidissement double slot, contrairement à sa petite sœur.

Santa Barbara

Depuis quelques semaines, ATI prend un malin plaisir à ennuyer ses copains de chez nVidia. Après une X800 GT tatillonne, une X800 GTO franchement rebelle et une gamme X1000 assez surprenante, la guéguerre entre les deux concurrents est repartie de plus belle. Mais plutôt que de se morfondre, nVidia réagit en lançant deux nouveaux produits pour répondre à deux gros problèmes. Tout d'abord le cas de la GTO, sans véritable équivalent en termes de prix/performance. Le trou est bouché par une toute nouvelle 6800 GS. Au programme,

12 pipelines cadencés à 425 MHz et une bande passante mémoire légèrement inférieure à une 6800 GT. Plutôt prometteur sur le papier, d'autant qu'on l'attend pour un prix assez modique, autour de 200 euros. L'autre souci de nVidia est lié à une question d'image de marque : le 7800 GTX a été détrôné par les X1800 XT, et son amour-propre en a souffert au passage. Vexé, NV répond donc avec une 7800 GTX 512 Mo. L'ajout de Ram n'est pas la seule différence, le paquet a été mis côté fréquences avec 550 MHz pour le GPU (contre 430 sur la version 256 Mo) et 900 MHz

pour la mémoire ! De quoi reprendre sans souci la tête des débats. Ce nouveau palier dans les performances aura cependant un prix ultra élevé : les dernières rumeurs en date évoquent plus de 650 euros. ATI nous proposera-t-il une X1800 XT PE à 800 euros le mois prochain ? Jusqu'où sont prêts à aller les deux constructeurs pour garder leur leadership, ce petit pourcentage des ventes qui influence pourtant la destinée des cartes moins chères ? Vous le saurez en suivant notre passionnant feuilleton, les feux HDR de l'amour de la 3D !

Trop flashy, ton disque dur !

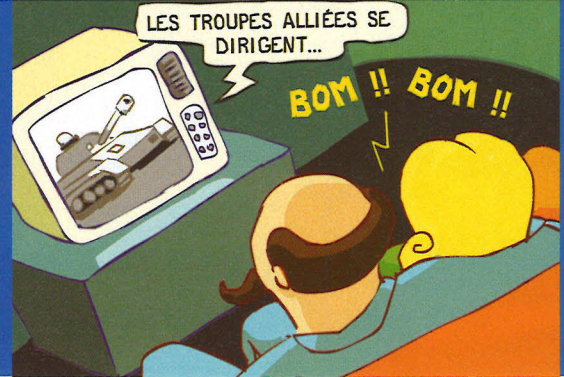
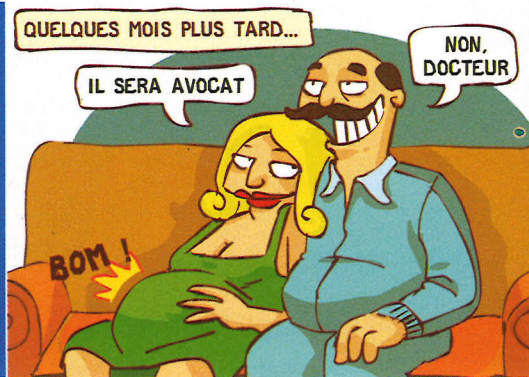
Abscons

A lors que le plus grand calme régnait dans la guerre des processeurs, Intel se prépare à réveiller les débats avant la fin de l'année. La nouveauté ? La virtualisation. Nous vous avons déjà parlé de cette technologie qui permet de faire tourner plusieurs systèmes d'exploitation en simultanée sur une même machine. De quoi faire plaisir aux bidouilleurs. Seuls deux modèles seront disponibles dans un premier temps, les 662 et 672 qui sont, rappelons-le, des Pentium 4 64 bits monocoque équipés de 2 Mo de cache et cadencés à 3.6 et 3.8 GHz. Et dire qu'Intel se moquait d'AMD qui donnait soi-disant des noms de code farfelus aux processeurs... Personne n'y comprend plus rien à nos noms de CPU ! Il va vraiment falloir trouver autre chose !



Le Pentium 4 660 est heureux de vous annoncer la naissance de son petit frère, le 662.

P arfois j'ai l'impression de parler dans le vide. Cela fait des années que je vous répète que les disques durs sont les maillons faibles de nos machines. Et ce ne sont pas les temps de chargement des derniers jeux en date qui vont me contredire. Il semblerait cependant que mes suppliques aient été entendues. Je vous avais déjà parlé de prototypes de disques hybrides qui ajouteraient un ou deux Go de mémoire flash à un modèle classique pour en booster les accès. Samsung va plus loin puisqu'il parle déjà de disques utilisant exclusivement la technologie mémoire flash. Bien évidemment, les avantages sont multiples. Il y a tout d'abord la latence, beaucoup plus faible, mais aussi la consommation électrique. Un point crucial pour l'autonomie des PC portables (et pour les écologistes). C'est aussi du côté du bruit que les choses vont avancer : pas de pièces en mouvement, pas de vibrations, le silence va être total. Reste un tout petit détail, la taille de ces disques. Samsung parle pour l'instant de 8 à 16 Go pour les disques de PC de bureau, ce qui, vous l'avouerez, n'est pas grandiose. C'est la taille des puces de mémoire flash qui limite, pour l'instant on ne dépasse pas le giga. Les choses devraient évoluer rapidement et Samsung prédit que d'ici à 2008, on dépassera les 100 Go. Miam. Quant au prix, nous en parlerons plus tard, je ne voudrais pas gâcher cette bonne nouvelle.



Y'a pas de petits profits



L e petit jeu des certifications n'est pas nouveau. Pour les constructeurs, apposer le logo d'une marque connue est souvent un moyen de mettre en avant leurs produits. Pour ceux qui certifient, c'est l'occasion d'amasser un petit pécule (les certifications sont évidemment payantes) et ils profitent en prime de publicité gratuite. Après avoir certifié des cartes mère, des cartes graphiques et des alimentations comme compatibles avec sa technologie SLI, nVidia va encore plus loin avec... des barrettes de mémoire. C'est Corsair qui est l'heureux élu avec ses modèles de DDR2 baptisés 5400C4 et 5400C4PRO. Dans ce cas, la certification nous assure que ces barrettes fonctionneront bien avec les cartes mère nForce 4 Intel Edition. Bien entendu, lorsque l'on achète de la mémoire de marque, la compatibilité avec les chipsets n'est pas censée être un souci. À quand le tapis de souris certifié SLI ?

Réplica 2000

AMD Sempron
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock K8 Upgrade-NF3
connecteur vidéo AGP 8x
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquettes

Clavier/souris
multimédia / optique à mollette
Enceintes stéréos

Sempron 2600+	509 €
Sempron 2800+	519 €
Sempron 3000+	539 €
Sempron 3100+	549 €
Sempron 3300+	565 €
Sempron 3400+	579 €

Réplica 2500

AMD Athlon 64
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock 939Dual-Sata2
connecteur vidéo AGP 8x
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquettes

Clavier/souris
multimédia / optique à mollette
Ecran 17" MAG multimedia

Athlon 64 3200+	779 €
Athlon 64 3500+	835 €
Athlon 64 3800+	929 €
Athlon 64 4000+	969 €
Athlon 64 X2 3800+	999 €
Athlon 64 X2 4200+	1065 €

Réplica 3000

AMD Athlon 64
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock 939S56-M
connecteur vidéo PCI Express
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquette

Clavier/souris
multimédia / optique à mollette
Ecran 17" Asus multimedia

Athlon 64 3200+	925 €
Athlon 64 3500+	985 €
Athlon 64 3800+	1075 €
Athlon 64 4000+	1145 €
Athlon 64 X2 3800+	1115 €
Athlon 64 X2 4200+	1209 €

Réplica 3500

AMD Athlon 64
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asus A8N-E
connecteur vidéo PCI Express
contrôleurs IDE et Sata
10 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquettes

Clavier/souris sans fil
multimédia / optique à mollette
Ecran 17" Asus multimedia

Athlon 64 3200+	1209 €
Athlon 64 3500+	1269 €
Athlon 64 3800+	1359 €
Athlon 64 4000+	1429 €
Athlon 64 X2 3800+	1399 €
Athlon 64 X2 4200+	1499 €

Evo 2500

Intel Pentium 4
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock 775V88+
connecteur vidéo AGP 8x
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 5.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquettes

Clavier/souris
multimédia / optique à mollette
Ecran 17" MAG multimedia

Pentium 4 630 3 Ghz	775 €
Pentium 4 640 3.2 Ghz	809 €
Pentium 4 650 3.4 Ghz	875 €
Pentium 4 660 3.6 Ghz	1005 €
Pentium 4 670 3.8 Ghz	1195 €

Evo 3000

Intel Pentium 4
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asus PSLD2
connecteur vidéo PCI Express
contrôleurs IDE et Sata
8 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquettes

Clavier/souris
multimédia / optique à mollette
Ecran 17" Asus multimedia

Pentium 4 630 3 Ghz	955 €
Pentium 4 640 3.2 Ghz	989 €
Pentium 4 650 3.4 Ghz	1055 €
Pentium 4 660 3.6 Ghz	1185 €
Pentium 4 670 3.8 Ghz	1375 €

Evo 3500

Intel Pentium 4
Boîtier ATX Asus
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asus PSLD2 Deluxe
connecteur vidéo PCI Express
contrôleurs IDE et Sata
8 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquettes

Clavier/souris sans fil
multimédia / optique à mollette
Ecran 17" Asus multimedia

Pentium 4 630 3 Ghz	1179 €
Pentium 4 640 3.2 Ghz	1219 €
Pentium 4 650 3.4 Ghz	1285 €
Pentium 4 660 3.6 Ghz	1409 €
Pentium 4 670 3.8 Ghz	1605 €

Gamestation

AMD Athlon 64
Boîtier ATX Antec Sonata II
avec alimentation 450 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asus A8N SLI Premium
connecteur vidéo PCI Express
contrôleurs IDE et Sata
10 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée
lecteur de cartes 6 en 1
ou lecteur de disquettes

Clavier/souris sans fil
multimédia / optique à mollette
Ecran 19" Viewsonic

Athlon 64 4000+	1965 €
Athlon 64 X2 3800+	1935 €
Athlon 64 X2 4200+	2035 €
Athlon 64 X2 4400+	2145 €
Athlon 64 X2 4600+	2305 €
Athlon 64 X2 4800+	2485 €

Kit D'évolution N°1

AMD Sempron
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock K8 Upgrade-NF3
connecteur vidéo AGP 8x
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée

Sempron 2600+	219 €
Sempron 2800+	229 €
Sempron 3000+	245 €
Sempron 3100+	259 €
Sempron 3300+	275 €
Sempron 3400+	289 €

Kit D'évolution N°2

AMD Athlon 64
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock 939 Dual-Sata2
connecteur vidéo AGP 8x
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée

Athlon 64 3200+	409 €
Athlon 64 3500+	469 €
Athlon 64 3800+	559 €
Athlon 64 4000+	629 €
Athlon 64 X2 3800+	599 €
Athlon 64 X2 4200+	695 €

Kit D'évolution N°3

AMD Athlon 64
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock 939S56-M
connecteur vidéo PCI Express
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée

Athlon 64 3200+	435 €
Athlon 64 3500+	489 €
Athlon 64 3800+	585 €
Athlon 64 4000+	655 €
Athlon 64 X2 3800+	625 €
Athlon 64 X2 4200+	719 €

Kit D'évolution N°4

Intel Pentium 4
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock 775V88+
connecteur vidéo AGP 8x
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 5.1 intégrée

Pentium 4 630 3 Ghz	335 €
Pentium 4 640 3.2 Ghz	375 €
Pentium 4 650 3.4 Ghz	439 €
Pentium 4 660 3.6 Ghz	565 €
Pentium 4 670 3.8 Ghz	759 €

Kit D'évolution N°5

Intel Pentium 4
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asrock 775V88+
connecteur vidéo AGP 8x
contrôleurs IDE et Sata
6 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 5.1 intégrée

Pentium 4 630 3 Ghz	379 €
Pentium 4 640 3.2 Ghz	419 €
Pentium 4 650 3.4 Ghz	485 €
Pentium 4 660 3.6 Ghz	609 €
Pentium 4 670 3.8 Ghz	805 €

Kit D'évolution N°6

Intel Pentium 4
Boîtier ATX
avec alimentation 400 W
connexion usb et son en façade

Carte mère Asus PSLD2
connecteur vidéo PCI Express
contrôleurs IDE et Sata
8 ports usb2 / 1 port ethernet
carte son 7.1 intégrée

Pentium 4 630 3 Ghz	509 €
Pentium 4 640 3.2 Ghz	549 €
Pentium 4 650 3.4 Ghz	615 €
Pentium 4 660 3.6 Ghz	745 €
Pentium 4 670 3.8 Ghz	935 €

Assemblage
Personnalisé

Configuration Complete
Garantie 2 ans
Garantie 1 an pour les kits

Périphériques
Pièces détachées

Facilités de paiement
Règlement en plusieurs fois
Voir conditions en magasin

Logiciels
PDA et Portables

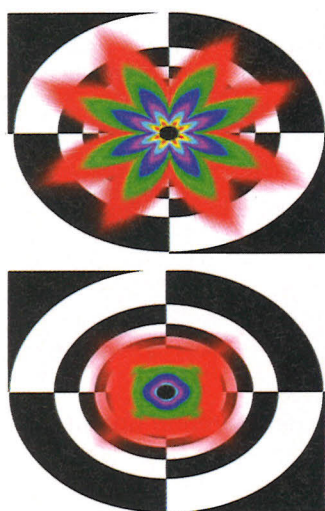
Achat Vente Echange de
Jeux PC Neuf et Occasion

Tous nos prix et Achat en ligne sur
www.microsteel.fr

Comment cela marche : le rendu des cartes 3D ?

Avec près de 750 shaders, la démo ToyShop d'ATI nous rappelle que finalement non, ce n'était pas mieux avant.

L'évocation du mot shader vous effraie ? L'anti-aliasing vous donne froid dans le dos ? Nous allons tenter de vous réconcilier avec ces technologies en revenant sur la naissance d'une image 3D à l'intérieur de votre PC. Vous allez voir, c'est émouvant...
C_Wiz



ATI et nVidia implémentent des algorithmes de filtrage anisotropes différents. En haut, le mode rapide d'ATI et, en bas, le nouveau mode disponible sur les X1800.

Jouer sur PC, c'est parfois complexe. Car, contrairement au monde des consoles, nous n'avons pas tous des machines identiques. Les combinaisons de processeurs, cartes mère et cartes graphiques sont multiples. Résultat, les développeurs de jeux doivent ruser et proposer des techniques pour fonctionner sur le plus grand nombre de machines possibles. Reste qu'aujourd'hui, le facteur qui propose la plus grande variance est la carte 3D. Car au-delà de l'ancienneté du matériel, l'écart aujourd'hui entre une carte d'entrée de gamme et ce qui se fait de mieux peut atteindre un facteur 10. Pour bien comprendre ce qui change d'un produit à l'autre et voir si oui ou non vous auriez véritablement intérêt à changer de carte graphique, nous allons revenir sur leur fonctionnement et sur la manière dont les jeux gèrent la 3D. Accessoirement, les veinards qui viennent de casser leur tirelire pour un modèle de course découvriront les options qui rendent, lorsque votre machine peut les supporter, les jeux beaucoup plus agréables à l'œil.

De l'ordre !

À voir les multitudes de jeux qui utilisent la 3D, on pourrait croire que fabriquer de telles images est facile. Il n'en est rien : même si les cartes 3D ont tendance à en faire toujours plus, elles ne facilitent pas forcément la tâche des programmeurs. On pourrait dire pour être plus exact qu'elles multiplient les possibilités qui leur sont offertes. Mais revenons au début : avant de pouvoir

commencer à rendre une image, une phase de préparation est nécessaire. Il faut mettre en place les différents objets qui composent la scène : murs, arbres, personnages. Tous ces éléments que l'on retrouvera à l'image doivent être positionnés dans l'espace. Il en va de même pour la position des éclairages. Cette tâche qu'on peut considérer comme pénible n'est pas très gourmande. C'est d'ailleurs votre processeur qui s'en occupe pour la plus grande partie, en utilisant les fonctionnalités qui sont proposées par les API (les interfaces de programmation) proposées sous deux noms que vous devez commencer à connaître : DirectX et Open GL (voir l'encadré).

Tesselation: l'art de découper en triangles

La phase de mise en place est générale, les développeurs placent d'un coup la totalité des éléments qui pourraient apparaître à l'écran, indépendamment de l'emplacement de la caméra. Imaginons une pièce carrée : même si la caméra fait face à un mur, les quatre murs ont été modélisés dans la phase précédente. Il va maintenant falloir faire le tri entre les objets qui vont être visibles et ceux qui ne seront pas affichés en fonction de l'emplacement de la caméra. Une fois cet écumage fait, la carte 3D va prendre le relais. Car pour elle, un mur ce n'est pas forcément très parlant, il ne suffit pas de dire que l'on veut voir une table pour qu'elle apparaisse au milieu de la pièce comme par magie. Ces objets ont été modélisés par des

L'anti-aliasing



Sans anti-aliasing, les lignes électriques génèrent un paquet d'artefacts...

des lignes horizontales ou verticales, mais dès qu'il y a des angles, les pixels ne savent pas se couper en deux. C'est pour cela que l'on trouve des algorithmes dont le boulot est de lisser tout cela. Une fonctionnalité qui va s'activer encore une fois dans le driver ou dans les préférences de vos jeux.

La résolution de nos écrans est relativement limitée. En attendant l'arrivée d'écrans dits à forte densité (dans une autre vie), on se retrouve avec quelques petits problèmes : on voit les pixels. Vous connaissez probablement l'une des « nouvelles » (à peine 5 ans...) fonctionnalités de Windows : ClearType. Son but est d'adoucir les fontes pour que les caractères apparaissent plus nets à l'écran. Le même problème se retrouve dans les images 3D, nos écrans sont parfaits pour afficher



Les démos technologiques de nVidia savent, elles aussi, mettre à profit les shaders. Admirez les cheveux...



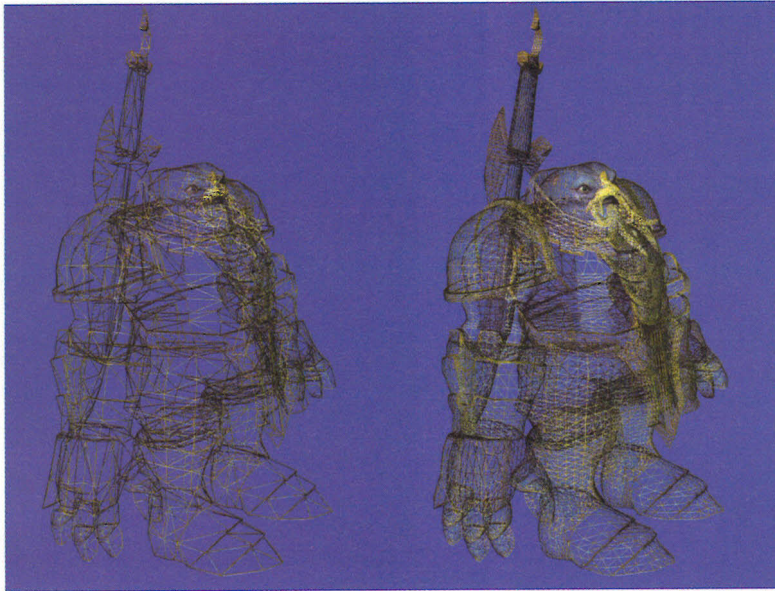
FarCry utilise une des possibilités des vertex shaders - le geometry instancing - pour dupliquer la végétation.

artistes pour être inclus par la suite dans les jeux. Reste un petit détail, même si le concept s'est affiné depuis plusieurs années, le fonctionnement d'une carte 3D reste le même : elle sert à afficher des triangles à l'écran. Il faut donc traduire les éléments graphiques qui ont été mis en place précédemment en une série de triangles qui pourront être affichés par les cartes. C'est ce que l'on appelle la tessellation.

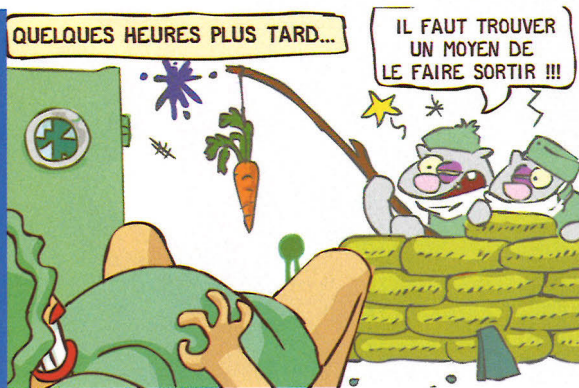
Vertex Shaders

Historiquement, les premières cartes 3D se contentaient de prendre ces triangles, de les colorer et de les afficher à l'écran.

Un fonctionnement simpliste qui limitait les possibilités offertes pour rendre les jeux plus réalistes. C'est dans ce but qu'une nouveauté a été introduite en 2001 : la gestion des shaders. Ce sont des petits programmes que peuvent créer les développeurs pour intervenir dans le rendu des images, et donc différencier leurs jeux des autres. Notez pour la petite histoire que le concept de shader a été repris d'un logiciel professionnel de création d'images de synthèse : RenderMan (que l'on doit à Pixar que vous connaissez tous pour « Le monde de Nemo » et autres « Toy Story »). Le premier type de ces programmes à entrer en jeu est baptisé vertex shader et comme son nom l'indique, il permet de manipuler les triangles (vertices). En pratique, on peut les déplacer, modifier leur forme et même les dupliquer. Dit comme ça, ce n'est pas très parlant, mais imaginez par exemple que l'on souhaite plier le bras d'un personnage en animant les polygones qui le composent. Ou plus simplement, que l'on



DirectX permet d'augmenter automatiquement le nombre de triangles présents dans un modèle pour rendre ses contours plus nets sur les cartes haut de gamme.



souhaite dupliquer un soldat pour créer une armée. Toutes ces tâches peuvent être effectuées à ce niveau de rendu en utilisant des vertex shaders.

Pixels Shaders

Avant l'arrivée des shakers, une autre nouveauté avait fait la transition : on parlait alors de T&L (Transform & Lighting). Car pour ceux qui ont bien suivi, nous avons dans la mémoire de notre carte 3D une série de triangles, des polygones pour lesquels on dispose de coordonnées dans l'espace, c'est à dire en 3D. Reste que nos écrans sont, aux dernières nouvelles, toujours plats. Il faut donc transformer cette scène en une image en deux dimensions. Cela demande une série de calculs, à base de matrices. Donc bien lourds. Cette tâche de transformation était gérée de manière automatique par le T&L qui appliquait simultanément les textures, c'est-à-dire des images que l'on plaque sur les objets pour les rendre plus réalistes. Reste la question de l'éclairage. Pour créer des images de synthèse, les logiciels de raytracing vont pour chaque source lumineuse « lancer » des rayons dans toutes les directions. Quand un objet est touché, on change la couleur du pixel concerné et l'on calcule les réflexions et réfractions de la lumière, qui rebondit pour continuer sa course. Une montagne de calculs impossibles à réaliser pour l'instant en temps réel, il fallait donc ruser. Le T&L proposait une série de méthodes à ce sujet comme l'utilisation de lightmap, l'effet des lumières sur les surfaces était calculé à l'avance, puis appliqué. Pratique pour les objets qui ne

HDR, dépasser les contraintes

Aujourd'hui, la totalité des images produites par les jeux comporte jusqu'à 16 millions de couleurs, le nombre affichable par nos écrans. On peut, certes, mener de longs débats pour savoir si ce nombre est suffisant, le fait est que les images des jeux que l'on voit à l'écran ne sont pas encore d'un réalisme équivalent à celui des photos que l'on peut afficher sur ces mêmes moniteurs. La faute est due en partie à la manière dont elles sont calculées. C'est au niveau des pixels shaders que cela pose le plus de problèmes. En effet, tous les calculs d'éclairage sont effectués avec une précision égale à celle de l'écran : un cumul de 255 valeurs de rouge, de vert et de bleu. Le fait est qu'effectuer des calculs en utilisant ce nombre restreint de valeurs peut provoquer des erreurs d'arrondi. Des erreurs qui vont se propager lorsque l'on cumule un grand nombre de shaders. Pour éviter cela, les cartes 3D modernes permettent d'utiliser des ensembles de nombres plus larges (16 bits par couleur au lieu de 8) pour réaliser les calculs. On dispose alors d'un beaucoup plus grand nombre d'informations à la fin du rendu. Bien entendu, il faudra convertir tout cela en 16 millions de couleurs, mais c'est ici que le HDR (high dynamic range) effectue toute sa magie : on peut choisir de quelle manière on souhaite convertir les espaces colorimétriques (le tone mapping) pour disposer au choix de lumières plus intenses ou de contrastes plus élevés. Cela permet de rééquilibrer les couleurs pour créer des perceptions un peu plus semblables à celles de la réalité. Notez également que, dans le but d'améliorer toujours plus le réalisme des textures, il est possible d'utiliser des données là aussi sur 16 bits par pixels. Cumulées avec des effets d'éclairage et le tone mapping, ces techniques apportent un plus indéniable. Tout cela a malheureusement un coût : effectuer les calculs dans ces hautes précisions est beaucoup plus difficile pour les cartes 3D.



Il faudra encore quelques années avant que l'on arrive à des rendus 3D aussi réalistes dans les jeux !

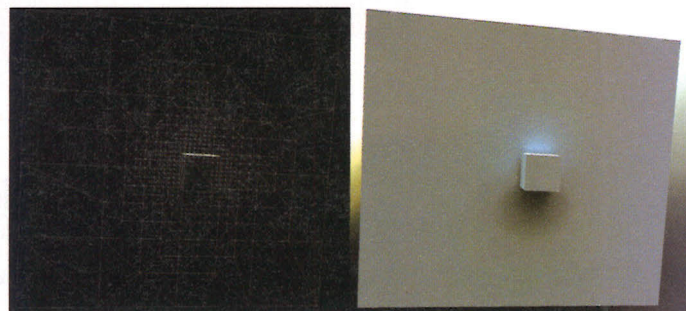


Doom III est l'un des rares jeux à utiliser OpenGL.

DirectX, Open GL, kesako ?

À force de voir ces mots écrits sur toutes les boîtes de jeux, vous vous demandez peut-être ce qu'ils signifient. Ils représentent des outils qui tentent de standardiser la manière dont les jeux sont programmés. Car, avant leur apparition, les programmeurs devaient se débrouiller pour utiliser ce que proposaient les cartes 3D. Chaque constructeur tentait d'imposer ses propres fonctions ou implémentait

d'une manière différente la même chose que le voisin. OpenGL (Open Graphics Library) a commencé sa carrière d'API pour unifier et simplifier les choses dans le monde professionnel (applications scientifiques, industrielles, etc.) en 1992. Il a servi par la suite pour certains grands jeux comme Quake et les Doom. Reste qu'il a une faille, il ne spécifie que la base, les fonctionnalités indispensables et communes à toutes les cartes 3D. Pour le reste, il faut utiliser des extensions. Et là, c'est l'anarchie puisque les constructeurs avancent plus vite que les comités de standardisation. Résultat, ils proposent chacun de leur côté leurs propres extensions, incompatibles avec les autres marques. Le parti pris de DirectX est différent : tenter de standardiser tous les efforts de développement en une plateforme unique pour que les développeurs n'aient plus à se préoccuper d'éventuelles différences matérielles. Microsoft avait été énormément critiqué à l'époque, beaucoup de développeurs les accusant de vouloir façonner à leur image le monde de la 3D et de brider l'innovation. Des craintes qui ont rapidement été levées : aujourd'hui la quasi-totalité des jeux utilise les fonctionnalités proposées par Microsoft et même John Carmack (le papa des Quake), défenseur devant l'éternel de l'OpenGL, a admis que les efforts réalisés par les équipes de Bill Gates allaient dans le bon sens.



Toutes les surfaces doivent être découpées en triangles avant d'être rendues à l'écran.



bougent pas, mais si l'on veut modéliser une lampe torche comme dans Doom III, il faut utiliser d'autres techniques. C'est entre autres pour cette raison que l'on a créé les pixels shaders. Le principe sur le papier est simple : ce sont de petits programmes qui sont appliqués pour chacun des pixels qui seront affichés à l'écran. Cette étape vient s'intercaler avant la transformation de l'image en deux dimensions (la rasterisation). On peut à ce niveau effectuer un grand nombre de modifications comme recréer des algorithmes d'éclairage, modifier la manière dont est rendue une surface (du marbre peut devenir ainsi en partie transparent par exemple), etc. Des possibilités très utilisées dans les jeux pour donner une sensation de réalisme toujours plus grande.

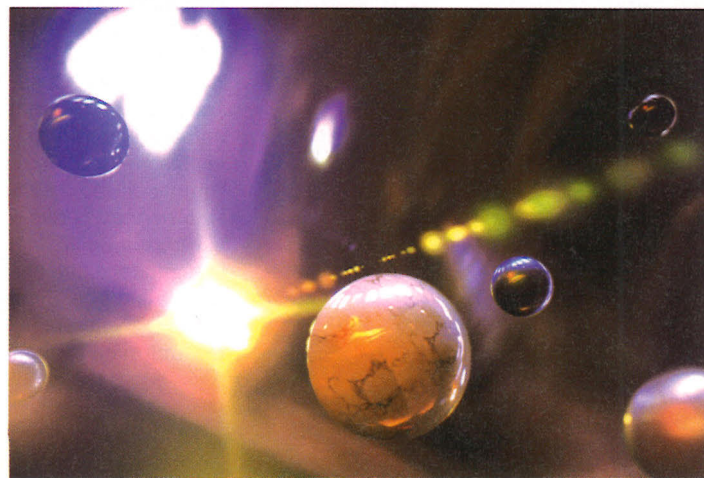
Les filtres

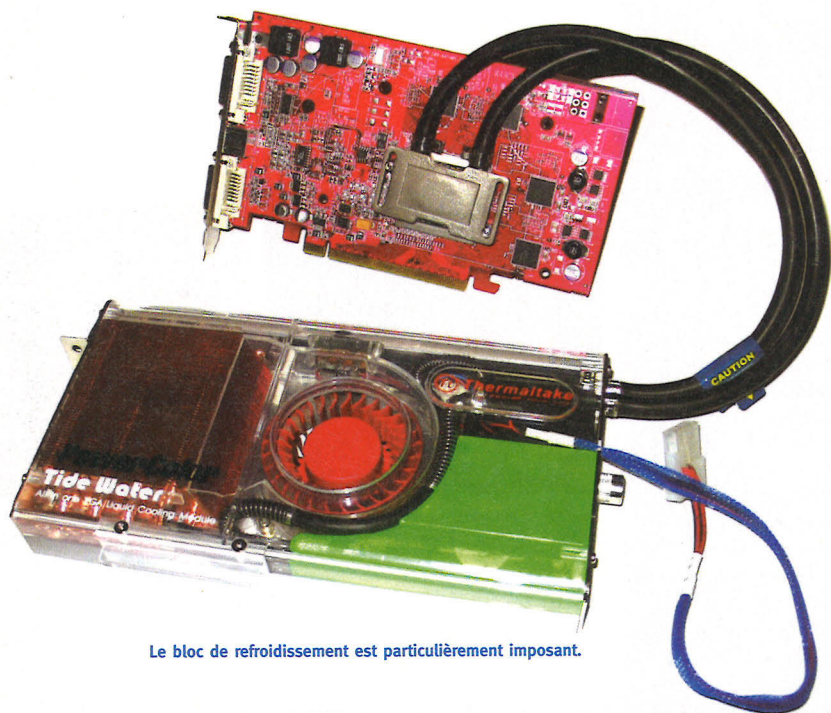
Nous sommes passés très rapidement sur les textures qui recouvrent les polygones. Là encore il y a beaucoup à dire. Le fait est que la résolution de nos écrans est relativement faible et il ne sert à rien d'avoir une texture de grande taille pour un objet qui serait dans le fond de la scène. Non seulement c'est du gâchis, mais en plus cela peut engendrer des bizarreries visuelles (artefacts). Pour éviter cela, les textures existent sous plusieurs résolutions et la plus adaptée est automatiquement choisie en fonction de l'emplacement de l'objet. Par-dessus s'ajoute une série de filtres, le plus performant étant celui que l'on appelle anisotrope. En plus de

corriger les transitions entre les différentes versions des textures (les mipmaps), il corrige également les problèmes de distorsions liés à l'orientation des polygones par rapport à la caméra. Une option qui s'active au choix dans les jeux ou directement dans les pilotes de votre carte.

Ce premier tour d'horizon du petit monde de la 3D est (déjà) terminé et j'avoue qu'il n'est pas facile de résumer une technologie aussi vaste en 4 pages. J'espère que vous y voyez tout de même plus clair et je me ferai un plaisir de revenir plus en détail sur certains aspects de la 3D lors de prochains numéros.

Bien utilisés, les pixels shaders font des merveilles.





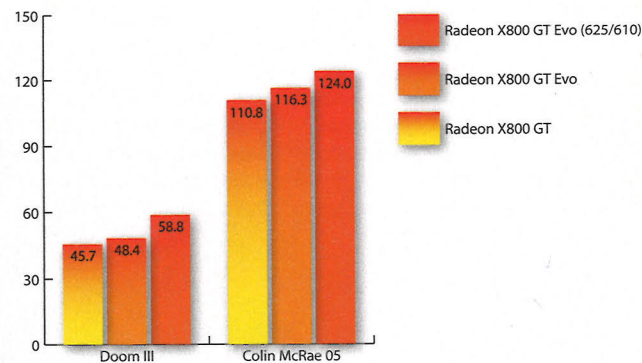
Le bloc de refroidissement est particulièrement imposant.

PowerColor X800 GT EVO TideWater

PUCE MOUILLÉE

Avec son Radeon X800 XT, ATI propose enfin une alternative acceptable face au sémillant GeForce 6600 GT de nVidia. Résultat, tous les constructeurs tentent d'attirer les clients, certains avec des jeux, d'autres avec de jolis autocollants. PowerColor ose le watercooling dans le milieu de gamme... cela sert-il vraiment à quelque chose ?

C_Wiz



Jeux en 1280 par 1024, sans anti-aliasing ni filtrage anisotrope

De l'eau dans un PC, voilà un bon moyen d'effrayer vos amis qui ne comprennent rien à l'informatique. En effet, c'est la plus grosse particularité de la X800 GT Evo de PowerColor, elle met en œuvre un système de refroidissement liquide créé par Thermaltake. Avant d'aller plus loin, il ne sera pas inutile d'en rappeler le principe : à l'aide d'une petite pompe, on fait circuler un fluide vers un bloc de métal collé à la surface que l'on souhaite refroidir. Le liquide s'y réchauffe, puis retourne dans un réservoir où sa température va redescendre. Comme vous l'aurez compris, le watercooling n'est pas une solution miracle pour éliminer la chaleur, il permet surtout de déplacer le problème.

Bac à glaçons

Monter un système de watercooling est assez complexe. Étanchéité, longueur de tube, circuit... Certains y passent plusieurs semaines. La solution proposée par le TideWater de Thermaltake évite les ennuis, tout est prêt à l'emploi. Le bloc de refroidissement vient s'enficher sur deux slots PCI et regroupe à la fois la pompe (elle assure la circulation du liquide), le réservoir, sans oublier un copieux radiateur en cuivre accompagné d'un ventilateur. C'est tout le paradoxe de cette solution : comme on se contente de déplacer la chaleur à l'intérieur du boîtier, il faut toujours l'évacuer. À sa vitesse minimale, la turbine restera discrète. On évitera le régime maximal, probablement sponsorisé par Airbus. L'imposant système permet-il d'atteindre des fréquences élevées ? Nous avons tenté d'overclocker notre carte au maximum en utilisant le dispositif de Thermaltake ainsi



Le bruit de la pompe est amplement couvert par celui de la turbine...

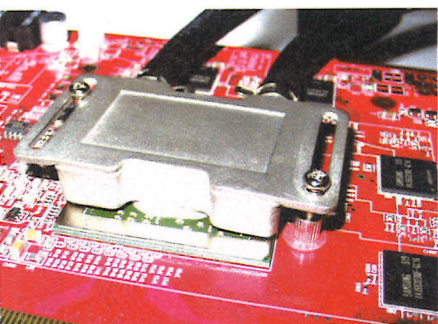
qu'un radiateur de X800.

Résultat, on gagne une petite dizaine de MHz tout au plus.

Le GPU dépasse les 625 MHz, ce qui est particulièrement haut. Rien en dit malheureusement que vous obtiendrez un score identique, tout dépend de la qualité de la puce qui varie d'une boîte à l'autre. Reste qu'on peut se demander si une telle débauche d'énergie était nécessaire pour un modèle de milieu de gamme ? Commercialisée pour un peu plus de 210 euros, cette GT de luxe est vendue au même prix qu'une GTO, pourtant bien plus rapide. L'Evo garde pour elle le fait que son système de refroidissement sera réutilisable sur d'autres cartes ATI et nVidia.

Fréquences de fonctionnement des cartes testées

	Fréquence GPU	Fréquence RAM
Radeon X800 GT	475	490
Radeon X800 GT Evo	500	525
Radeon X800 GT Evo (oc)	625	610



Notez le système de fixation, par vis, qui peut s'adapter sur d'autres cartes.

LA PUISSANCE DE NOS PORTABLES VA VOUS SURPRENDRE !

**VOTRE ORDINATEUR SUR-MESURE,
À VOS MESURES !**

EQUIPÉ DES TECHNOLOGIES LES PLUS RÉCENTES
AVEC OU SANS SYSTÈME D'EXPLOITATION
COMPATIBLE WINDOWS XP et LINUX

**DES ORDINATEURS PORTABLES
TRÈS HAUT DE GAMME,
SUR-MESURE, PUISSANTS,
MODULAIRES ET ÉVOLUTIFS.**

GARANTIE : 2 ANS
ÉCRANS GARANTIS "Zéro pixel défectueux" (*)
**3 ANS DE GARANTIE sur PROCESSEURS
DISQUES DURS et MÉMOIRES.**

MICRO-PORTABLE ÉTUDIANT

à partir de **1€ par jour**

Appelez le **0 489 876 456**

info@keynux.com

GeForce
Go 7800 GTX



à partir de
1792 € TTC



à partir de
1445 € TTC

PCI
EXPRESS

Pentium 64-bits
au prix des 32-bits !



à partir de
2050 € TTC



ATI **RADEON X800**
PLATINUM EDITION

NVIDIA **GEFORCE**
GO 7800 GTX



ATI **MOBILITY X700**
RADEON



ATI **MOBILITY X800**
RADEON

YMAX PE

- Chipset Intel 915PM + ICH6-M - Sonoma PCI-Express - Bus 533 MHz,
- Processeurs Intel Pentium M Dothan 740 à 780 de 1.73 à 2.26 GHz (Cache L2 à 2 Mo - Bus 533 MHz) à technologie SpeedStep,
- Écran panoramique 17" - WSXGA+ 1680 x1050 ou WUXGA 1920 x1200,
- Écrans Glare Type, traités anti-reflet, garantis zéro pixel défectueux*,
- Carte graphique ATI Radeon Mobility X800 XT Platinum Edition ou nVidia GeForce Go 7800 GTX à 256 Mo dédiés en DDR-3,
- Support DirectX 9 et PCI Express x16. Support double affichage,
- Mémoires RAM DDR-2 à 533 MHz de 512 Mo à 2 Go en Dual-channel,
- Disque Dur interne IDE UDMA-133 ou SATA-150, de 40 Go à 100 Go 5400 tr/min. Option disque dur rapide 60 Go à 100 Go - 7200 tr/min,
- 1 baie interchangeable pour lecteur optique ou 2nd disque ou 2nd batterie,
- Tuner-TV intégré avec Télécommande (en option),
- Son AC97 full duplex 3D - Audio SRS / WOW 3D - 8 canaux virtuels,
- Sortie S/PDIF 5.1 CH - Audio-DJ en façade. 2 Haut-parleurs internes,
- Sortie TVS-Vidéo, 1 port DVI / VGA, 1 x PCMCIA Type II, Port IR,
- 4 x USB 2.0, 1 x mini-FireWire 1394a, 1 entrée Line-in,
- Port Série DB9, Lecteur Multicarte 4-en-1 (MS / MS-Pro / MMC / SD),
- Clavier avec pavé numérique intégré, Webcam intégrée dans l'écran,
- Modem V90 / V92. Réseau LAN 10/100/1000 Gigabit Ethernet intégré,
- Réseau sans fil WiFi 802.11b/g à 54 Mbps (série) et Bluetooth (série),
- Très silencieux et compact : 3.8 kg - 397 x 293 x 22/45 mm (L x P x H),
- Batterie Li-ion 4400 mAh - Autonomie : jusqu'à 6h00 (avec 2nd batterie),
- Compatible Windows XP. Certification Linux en cours (nous contacter),
- Garantie : 2 ans (3 ans sur Processeurs, Disques durs et Mémoires).

Cel. M 360J 1.40 GHz - 40 Go - 512 Mo - X800XT - Combo **1799 € TTC**

Pent. M 740 1.73 GHz - 60 Go - 512 Mo - X800XT - Combo **1930 € TTC**

Pent. M 750 1.86 GHz - 80 Go - 512 Mo - X800XT - Combo **1985 € TTC**

Pent. M 760 2.00 GHz - 100 Go - 1024 Mo - X800XT - Combo **2250 € TTC**

Pent. M 770 2.13 GHz - 100 Go - 2048 Mo - X800XT - Combo **2549 € TTC**

Graveur DVD Bi-couche Dual-mode +/-RW à la place du Combo **+55 € TTC**

Écran panoramique WUXGA 1920x1200 **+90 € TTC**

nVIDIA GeForce Go 7800 GTX **+160 € TTC**

Sacoche
OFFERTE !

EPURE x7

- Chipset Intel 915PM + ICH6-M - Sonoma PCI Express - Bus 533 MHz,
- Processeur Intel Pentium M Dothan 740 à 780 de 1.73 à 2.26 GHz (Cache L2 à 2 Mo - Bus 533 MHz) à technologie SpeedStep,
- Écran 15.4" - 16.10" très-haute résolution WSXGA+ 1680 x1050,
- Écran garanti zéro pixel défectueux*,
- Contrôleur vidéo ATI Mobility Radeon X700 - 256 Mo dédiés DDR,
- Support DirectX9 et PCI Express x16. Support double affichage,
- Mémoire RAM DDR-2 à 533 MHz de 512 Mo à 2 Go en Dual-channel,
- Disque Dur interne IDE UDMA-133 ou SATA-150, de 40 Go à 100 Go 5400 tr/min. Option disque dur rapide 60 Go à 100 Go - 7200 tr/min,
- 1 baie interchangeable pour lecteur optique, 2nd disque ou 2nd batterie,
- Tuner-TV interne avec Télécommande (en option),
- Son AC97 full duplex 3D - Audio SRS / WOW 3D - 8 canaux virtuels,
- Sortie S/PDIF 5.1 CH - Audio DJ en façade - 2 Haut-parleurs internes,
- Port DVI / VGA, Webcam intégrée dans l'écran,
- 4 ports USB 2.0, 1 mini-port FireWire IEEE1394, 1 PCMCIA Type II,
- Port IR, Sortie TVS-Vidéo, Port série DB9, Sortie S/PDIF 5.1,
- Lecteur Multicarte 4-en-1 intégré (MS / MS Pro / MMC / SD),
- Réseau sans fil WiFi 802.11g à 54 Mbps (série) et Bluetooth (série),
- Modem V90 / V92. Réseau LAN 10/100/1000 Gigabit Ethernet intégré,
- Batterie Li-ion à chargement rapide 4400 mAh
- Autonomie : 3h30 environ. Jusqu'à 6h00 avec option seconde batterie,
- Très silencieux et compact : 3.4 kg - 360 x 287 x 26/39 mm (L x P x H),
- Compatible Windows XP. Certification Linux en cours (nous contacter),
- Garantie : 2 ans - (3 ans sur processeur, mémoires, disque dur).

Cel. M 360J 1.40 GHz - 40 Go - 512 Mo DDR-2 - Combo **1445 € TTC**

Pent. M 740 1.73 GHz - 60 Go - 512 Mo DDR-2 - Combo **1625 € TTC**

Pent. M 750 1.86 GHz - 80 Go - 512 Mo DDR-2 - Combo **1680 € TTC**

Pent. M 760 2.00 GHz - 100 Go - 1024 Mo DDR-2 - Combo **1880 € TTC**

Pent. M 770 2.13 GHz - 100 Go - 2048 Mo DDR-2 - Combo **2180 € TTC**

Graveur DVD Bi-couche Dual-mode +/-RW à la place du Combo **+55 € TTC**

Graveur DVD-RAM **+75 € TTC**

Graveur LightScribe **+87 € TTC**

Sacoche
OFFERTE !

WIDEA xs

- Chipset Intel 915P + ICH6 - PCI-Express - Bus 800 MHz - Hyperthreading,
- Processeurs Intel Pentium 4J - 64-bits 630 à 670 jusqu'à 3.80 GHz (Cache L2 à 2 Mo - Bus 800 MHz) avec support Hyper-Threading,
- Écran panoramique 17" - WSXGA+ 1680 x1050 ou WUXGA 1920 x1200,
- Écrans Glare Type traités anti-reflet, garantis zéro pixel défectueux*,
- Carte graphique ATI Radeon Mobility X800 Ultra à 256 Mo dédiés en DDR-3 ou nVidia GeForce Go 8800 Ultra à 256 Mo dédiés en DDR-3,
- Support DirectX 9, PCI-Express x16 et HD-TV. Support double affichage,
- Mémoires RAM DDR-2 à 533 MHz de 512 Mo à 4 Go en Dual-channel,
- Option deux Disques Durs internes IDE UDMA ou SATA-150 avec support RAID 0 / RAID 1. Option disques durs rapides 60 à 100 Go - 7200 tr/min,
- Baie média primaire pour Combo ou Graveur DVD bi-couche dual-mode,
- Baie média pour second lecteur optique : Combo ou Graveur DVD (option),
- Tuner-TV interne + Télécommande, avec entrée S-Vidéo (option),
- Clavier avec Pavé Numérique intégré, Webcam intégrée dans l'écran,
- Son AC97 full duplex 3D - Audio SRS / WOW 3D - 8 canaux virtuels,
- Sortie S/PDIF 5.1 CH, 4 HP + 1 caisson de basses, Audio DJ en façade,
- 4 x USB 2.0, 2 x mini-FireWire, port DVI / VGA, port PCMCIA, port IR,
- Sortie TVS-Vidéo et HD-TV, port PS2, port Parallèle, port Série (COM),
- Lecteur Multicarte 7-en-1 (MMC / SD / MS / MS Pro / SM / CF / MD),
- Modem V90 / V92. Réseau LAN 10/100/1000 Gigabit Ethernet intégré,
- Réseaux sans fil WiFi 802.11b/g à 54 Mbps (option) et Bluetooth (option),
- Poids : 5.5 kg - Batterie Li-ion 6600 mAh - Autonomie : 1h00 à 1h30,
- Avec ou sans système d'exploitation. Compatible Windows XP et Linux,
- Garantie : 2 ans - (2 ans sur Processeurs, Disques durs et Mémoires).

P4 HT 630J 3.00 GHz - 40 Go - 512 Mo - X800 - Combo **2235 € TTC**

P4 HT 640J 3.20 GHz - 60 Go - 1024 Mo - X800 - Combo **2325 € TTC**

P4 HT 650J 3.40 GHz - 80 Go - 1024 Mo - X800 - Combo **2429 € TTC**

P4 HT 660J 3.60 GHz - 2 x 60 Go - 1024 Mo - X800 - Combo **2769 € TTC**

P4 HT 670J 3.80 GHz - 2 x 100 Go - 2048 Mo - X800 - Combo **3169 € TTC**

Graveur DVD Bi-couche Dual-mode +/-RW à la place du Combo **+55 € TTC**

Écran panoramique WUXGA 1920x1200 **+90 € TTC**

nVIDIA GeForce Go 8800 Ultra **+239 € TTC**

Bluetooth + WiFi **+72 € TTC** - Tuner-TV **+90 € TTC**

Sacoche
OFFERTE !

Ordinateurs portables modulaires et évolutifs, spécialement conçus pour les jeux vidéo et les images virtuelles 3D. Processeurs, cartes graphiques, mémoires, disques durs et lecteurs optiques sont amovibles et interchangeables.

Vente directe aux Entreprises et aux Particuliers

Configurez et achetez 24h/24 sur :

www.keynux.com

Contactez-nous du lundi au vendredi de 9h à 19h30

0 489 876 456

Keynux Computer - Direction Commerciale
c/o STERIA - Les Genêts - 449, route des Crêtes
06560 SOPHIA ANTIPOLIS

KEYNUX
Far Ahead, With You*

top HARD

Décembre, le mois des promotions de Noël,
des bonnes affaires, parfois aussi des déstockages
de dernière minute qu'il vaut mieux éviter.

Pas facile de s'y retrouver, mais rassurez-vous,
on va vous donner un coup de main. Je suis payé
pour, et je déteste autant que vous me faire avoir...

C_WIZ

Le processeur

Calme plat du côté des processeurs, il faut dire que les prix sont déjà particulièrement abordables. En attendant une nouvelle baisse, probablement en janvier, on reste sur nos acquis. Un Athlon 64 3500+ ferait d'ailleurs un joli cadeau de Noël, et si vous êtes riche, libre à vous de tenter l'aventure dual core. Bien entendu, si vous ne faites que jouer, vous paierez cher pour des performances que vous n'utiliserez pas vraiment, mais peut-être que votre machine sert aussi à autre chose ?

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz/Socket 939), 150 euros TTC environ.

Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939) 210 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 200 euros TTC environ.

Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket 939), 300 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 240 euros TTC environ.

Le lecteur/graveur de DVD

Pendant que Sony et Toshiba annoncent tour à tour avoir gagné la guerre du DVD de prochaine génération, les bonnes vieilles galettes restent toujours d'actualité. Alors pour en profiter, il est temps d'enterrer votre lecteur de CD-ROM six pieds sous terre. Bon, je ne suis pas sectaire, la poubelle c'est très bien aussi. D'autant qu'en plus, les graveurs n'ont jamais été aussi abordables, toujours pratiques pour sauver ses photos de vacances avant qu'un disque dur ne lâche. Je ne donnerai pas de noms, mais testeur matos parfois ce n'est pas une garantie...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.

Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 45 euros TTC.

La carte mère

Là encore peu de mouvements dans les cartes mère, à croire qu'il n'y a pas de nouveautés en cette fin d'année. Ils doivent commencer à préparer Noël particulièrement tôt chez nos amis taiwanais... Évitez d'aller chercher des cartes trop bon marché, même s'il existe des bonnes affaires chez ASRock par exemple. Certaines cartes sont mieux réussies que d'autres, et il faudra être méfiant. Mais quand le budget est serré, une carte comme la 939 Dual SATA2 à 65 euros peut vous combler...

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

On ne change pas une équipe qui gagne, la grosse bonne affaire du mois reste la X800 GTO2 de Sapphire. Elle utilise les mêmes composants que les X850 XT vendues 100 euros de plus, y compris la Ram, et peut se transformer en un flashage de BIOS en une carte haut de gamme. Pas mal pour 200 euros, non ? Prenez en deux ou trois pour Noël, même Tatï Jeannine sera ravie...

Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.

Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.

Config 3 : ATI Radeon X800 GTO 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.

La carte son

À quoi boooooo ! Oui, à quoi bon acheter une carte son ? Difficile de répondre à cette question quand les cartes mère proposent toutes des sorties numériques, et que les dernières puces en date gèrent l'encodage en Dolby Digital dans les jeux, chose impossible sur la plupart des cartes son même haut de gamme. Il faut vraiment être un fan de l'analogique pour persister dans la voie des cartes séparées, elles gardent sur ce point un avantage net. Mais ferez-vous réellement la différence avec votre kit d'enceintes ?

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.

Le routeur WiFi

Je pourrais vous raconter mes déboires avec le WAG54G de Linksys mais franchement, je préfère m'abstenir. Et puis les deux pages du Top Hard n'y suffiraient pas. Toujours est-il que jouer avec les derniers BIOS bêta en date n'est pas forcément une bonne idée. Il faut savoir faire simple parfois. J'en profite pour vous donner des nouvelles de la cwizmobile suite à vos nombreux courriers, rassurez-vous, elle va bien, même s'il faudrait que j'en change un jour. Caf, on parle augmentation ?

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 80 euros.

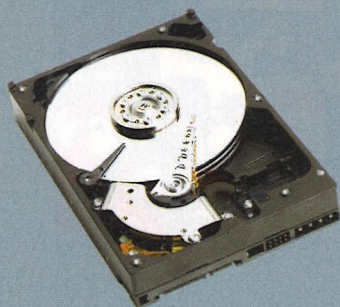
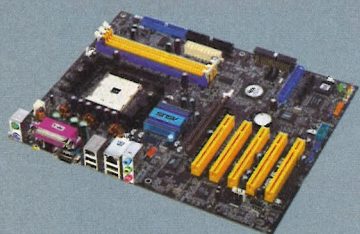


Le disque dur

Les prix des disques durs de forte capacité restent très bas. Tant mieux, et c'est le moment d'en profiter peut-être pour passer au RAID. Un peu de sécurité en plus pour ses données, des performances en plus pour les jeux, il y a plein de manières d'accélérer fortement les performances de sa machine et de réduire les trop longs temps de chargement. En attendant l'arrivée des disques à têtes de lecture « perpendiculaires » qui pourraient bien améliorer les débits ou l'ajout de très grosses quantités de mémoire cache. 16 Mo, même pour une clef USB, on ne trouve pas si peu...

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.



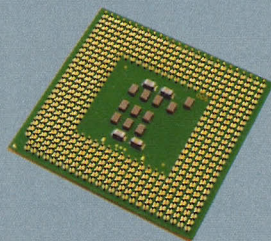
La RAM

Surprise du mois, alors que généralement la période de Noël est propice aux hausses de la Ram, les prix restent stables. Il faut dire que le gouvernement taiwanais surveille de très près la production des puces de mémoire, afin d'éviter les augmentations artificielles. Si seulement on pouvait faire la même chose avec le pétrole. Quoi ? L'OPEP ? S'il vous plaît, un peu de sérieux...

Configs 1, 2, 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 100 euros TTC.



BIEN, ALORS JE VAIS DEVOIR FUMER CE CIGARE QUI A APPARTENU À CHURCHILL TOUT SEUL...



Le moniteur

Difficile de résister à l'appel des écrans LCD en cette fin d'année. D'autant qu'on en voit partout, tout le monde tentant de nous en refourguer pour remplacer nos téléviseurs. Un bon conseil : si vous souhaitez remplacer votre TV, attendez les soldes de janvier, voire même l'été : avec la retransmission en haute définition de la Coupe du monde de foot, il va y avoir des prix fracassés pour équiper la France entière. Et des pénuries. Oui, je sais, je pourrais même faire vendre chez Darty.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.

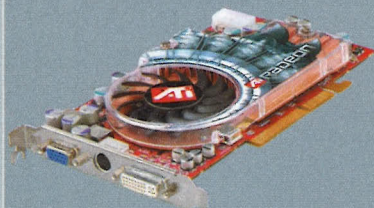
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.

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.



SALAUD, IL A DÉCOUVERT MON ULTIME POINT FAIBLE...

C'EST PAS PAR LA RUSE, C'EST PAR LES SENTIMENTS. QU'ON Y ARRIVE HEHÉ...



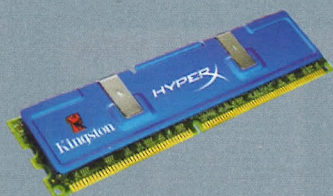
Le mini-PC

Il me reste un peu de place pour vous glisser quelques mots sur SSX On Tour, la suite du grandissime jeu de Snowboard. Ils nous ont ajouté le ski, après tout pourquoi pas, mais surtout des challenges bien réussis. Même la version PSP est particulièrement agréable à jouer, rien de tel que grînder des rails quand on attend chez le dentiste. Et puis avec les bruits de la roulette, ça vous fait du son surround...

- 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 20 euros TTC.

- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.



ET POKE ET

PEEK

Quand je vois le supplément gratuit à la gloire de 3DO vendu avec ce numéro 66 de Joystick, ça me rappelle de ne surtout pas faire de pronostic sur la guerre à venir entre Sony, Microsoft et Nintendo. Cela tombe bien, Joystick n'aime que le PC. Et puis ça fait un risque en moins d'écrire une bêtise et de se la prendre dans les dents dans 10 ans...

dossier PEUT-ON VIVRE SANS PENTIUM ?

stratégie

X-Com Jagged Alliance

Alors voilà bien un jeu complexe et je ne m'y connais pas. Les unités ennemies ont leur rôle, on les agit pas d'un simulateur de réel à part ça, vous voilà au contrôle de la stratégie, de l'armée, du budget et même du JAG. A la tête d'un groupe de mercenaires, vous allez devoir aller sauver dans un royaume dévasté. Pas facile. Ça va être compliqué. C'est ce que j'aime dans les jeux de stratégie, c'est de devoir jongler avec les données et les ressources. Comme l'ère de la stratégie, je n'ai pas encore joué à ce jeu, mais j'ai vu les captures d'écran et j'ai vu quelques vidéos, vous savez, vous êtes à la recherche de stratégies de victoire, de conseils et de trucs à faire.

Tank Commander

Voilà un jeu simple et parfaitement adapté à la console, c'est un jeu de stratégie en temps réel, c'est un jeu de stratégie en temps réel, c'est un jeu de stratégie en temps réel. Et en plus, c'est un jeu de stratégie en temps réel.

Marcheville

C'est un jeu de stratégie en temps réel, c'est un jeu de stratégie en temps réel, c'est un jeu de stratégie en temps réel.

Jagged Alliance et X-Com : deux raisons pour garder un vieux 486 et jouer jusqu'en 2005.

à l'upgrade était lancée et les établissements de crédit souriaient. Pour retarder l'inévitable, Moulinex avait regroupé dans ce dossier tous les titres qui tournaient correctement sur l'arrière garde des 386 poussifs et autres 486 aux processeurs grisonnants. Les joueurs fortunés ont dû ricaner et foncer sur les tests

Renvoyez au placard toutes les courses de la première partie de Screamer

La première partie de Screamer provoquait des effets secondaires assez pénibles, genre décrochement de mâchoire, yeux exorbités, etc. Très dangereux ce produit.

Les courses de la première partie de Screamer provoquaient des effets secondaires assez pénibles, genre décrochement de mâchoire, yeux exorbités, etc. Très dangereux ce produit.

LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMEDIA DE LOISIRS
C - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CD

joystick

N° 22 DÉCEMBRE 1995

244 pages de jeux vidéo

Noté à grande vitesse: INDY CAR RACING II
Réalisme avant tout
SCREAMER
l'éclate totale!

SOLUTION: Star Trek, the next generation

Rayman
Le jeu de plates-formes sur PC

DOSSIER: PEUT-ON ENCORE JOUER SANS PENTIUM ?

oublions (vite) le fiasco de la 3DO M2 pour parler des articles marquants de ce numéro maous costaud de 244 pages (autres temps, autre pagination...). Le dossier « Peut-on vivre sans Pentium » est amusant: il atteste de la prise de conscience que le côté « calme » des vieilles technologies figées (Amiga, ST, etc.) appartient au passé. La domination du PC sur le marché du jeu s'annonce plus compliquée qu'un changement de machine tous les 3 ou 4 ans. Ce qui explique la présence de nos pavés techniques dans chaque test. À l'époque, on découvrait qu'un titre n'était vraiment pas aussi fun sur 486 SX et sur Pentium. La course

du mois, les veinards. Parce que si certains titres n'ont vraiment pas marqué les esprits (Raven de Cryo, peu de monde s'en souvient et avec un 75% lâché du bout des doigts on comprend assez bien pourquoi), on trouve dans ce numéro 66 des titres qui firent date.

ET J'AI CRIÉÉ, CRIÉÉ-HÉ

En tête de liste, je place le fabuleux Screamer, des Italiens de chez Graffiti, le jeu qui redonna le sourire aux amateurs de courses de voitures arcade sur PC et qui atténa notre jalousie envers un certain Ridge Racer sur PlayStation. Un test de 8 pages et une note de 90% pour laver l'affront, il fallait bien ça. Page 80, impossible également de ne pas citer un certain Rayman qui arrive enfin en test après des mois de reportages et de previews. Nous savons tous la grande carrière qu'il connaitra ensuite sur à peu près tout ce qui peut servir à faire tourner un jeu vidéo. Un peu plus loin, le test de StoneKeep dont je parlais dans un précédent Et Poke et Peek, écope d'un 85%. Une bonne note malgré un test en demi-teinte. Trop de bourrage, pas assez de RPG par rapport aux promesses des développeurs et paf, le soufflé médiatique retombe dès que le jeu touche les étagères des revendeurs.

Un phénomène classique. Un certain Peter M. est un habitué de cette triste méthode... Pour le reste, j'ai beau feuilleter ce numéro dans tous les sens, aucun autre titre ne réveille de souvenirs émus. Bon, O.K., j'avoue avoir joué à Indycar Racing II (85%), en lançant ma voiture à fond à contresens pour exploser mes concurrents, vu que j'étais incapable de gagner à la loyale, et avoir pleuré devant l'adaptation pourrie de WipeOut (60%) sur nos machines. Mais, comme j'ai principalement joué à Screamer pendant 4 bonnes semaines, fatalement j'ai dû rater des petits produits sympas. Rien de grave en comparaison des cinq ans de jeux vidéo qui vont être totalement occultés par World of Warcraft chez certains. J'ai les noms...

CAFÉINE

Assault rigs
Cyber combats de chars

Sur PlayStation, Assault Rigs n'était pas inoubliable. Il souffrira du même syndrome sur PC.

Ambiance, combats, animations et aventure

Le jeu de plates-formes sur PC

Le jeu de plates-formes sur PC, le jeu de plates-formes sur PC, le jeu de plates-formes sur PC.

Je peux vous l'avouer maintenant : moi je l'ai toujours trouvé moche ce StoneKeep.

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

3615 joystick 0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

un simple coup de fil pour avancer...

0 892 687 500 0,34€/min



Votre PC sur mesure

Composez vous-même votre configuration en sélectionnant vos composants (v. ci-contre) ou en modifiant les configurations ci-dessous



ECO+ TOJ-2501D

Processeur
AMD Sempron™ 2500+ 64 bit

Mémoire 512 Mo DDR PC3200

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

Boîtier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade

Carte son 5.1 intégrée
6 x USB 2.0 (dont 2 en façade) - 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+ TPJ-3001D

Processeur
AMD Sempron™ 3000+ 64 bit

Mémoire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 80 Go 7200T

Carte mère Biostar NF325-A7
chipset nForce3-250

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

Boîtier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade

Carte son 5.1 intégrée
6 x USB 2.0 (dont 2 en façade) - 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 TPSJ-3001D

Processeur
AMD Sempron™ 3000+ 64 bit

Mémoire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 160 Go 7200T 8 Mo

Carte mère Biostar NF325-A7
chipset nForce3-250

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

Boîtier ATX 480W + 2 x USB 2.0 en façade

Carte son 5.1 intégrée
6 x USB 2.0 (dont 2 en façade) - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

499,99 € TTC
3 279,72 F TTC

BASIC-P4 TMPJ-6301D

Processeur
Intel® Pentium® 4 630 3,00 Ghz 64 bit

Mémoire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 160 Go 7200T 8 Mo

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

Boîtier 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 TMJ-3201D

Processeur
AMD Athlon™ 64 3200+ (Venice)

Mémoire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 200 Go SATA 7200T 8 Mo

Carte mère Asus A8N5X
chipset nForce 4 (5x) - Serial ATA - PCI Exp

Carte Graphique
Nvidia GeForce PCX 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

Boîtier 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 TFJ-6401D

Processeur
Intel® Pentium® 4 640 3,20 Ghz 64 bit

Mémoire 512 Mo DDR 2 PC4200

Disque dur 200 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

Boîtier 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 TG6J-3501D

Processeur
AMD Athlon™ 64 3500+ (Venice)

Mémoire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 200Go 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

Boîtier 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 TP4J-6501D

Processeur
Intel® Pentium® 4 650 3,40 Ghz 64 bit

Mémoire 512 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
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

Boîtier 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 TA6J-3502D

Processeur
AMD Athlon™ 64 3500+ (Venice)

Mémoire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 200 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

Boîtier 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 TXJ-6501D

Processeur
Intel® Pentium® 4 650 3,40 Ghz 64 bit

Mémoire 1024 Mo DDR 2 PC4200

Disque dur 250 Go SATA 7200T 16 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

Boîtier 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-64 TUJ-3801D

Processeur
AMD Athlon™ 64 3800+ (Venice)

Mémoire 1024 Mo DDR PC3200

Disque dur 250 Go SATA 7200T 16 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

Boîtier 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 TP4J-6601D

Processeur
Intel® Pentium® 4 660 3,60 Ghz 64 bit

Mémoire 1024 Mo DDR 2 PC4200

Disque dur 250 Go SATA 7200T 16 Mo

Carte mère Asus P5ND2-SLI Deluxe
chipset nForce4 SLI - 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

Boîtier 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

Photos non contractuelles. Prix applicables dans la limite du stock disponible et modifiables sans préavis. Informations et caractéristiques indicatives données sous réserve des erreurs typographiques. Tous nos articles sont indiqués "Prix emporté" et s'entendent TTC. Frais d'expédition non compris. Toutes les marques citées et leurs combinaisons sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Zanax Multimedia S.A.R.L. au capital de 650 € - RCS Orfèvre B 433 089 127 - APE 5185 - TVA intra-communautaire - FR 63 433089127 - Fax de TVA : 19,6% - Fax de TVA : 6,55857 - France

Vente aux particuliers, entreprises et administrations.

Windows XP Home SP2 (oem) 95 euro TTC
Windows XP Professionnel SP2 (oem) 149 euro TTC
Installation Windows + pilotes 20 euro TTC

Office 2003 Etudiant (Word, Excel, Power Point) 3 utilisateurs 169 euro TTC
Office 2003 Basique (Word, Excel, Power Point) version oem 199 euro TTC
Office 2003 PME (idem Basique + Publisher) version oem 239 euro TTC
Office 2003 Pro (idem PME + Access) version oem 339 euro TTC



Nvidia GeForce 7800 GT
256 Mo DDRIII - PCI Express
sortie VGA, DVI et TV
409,00 €

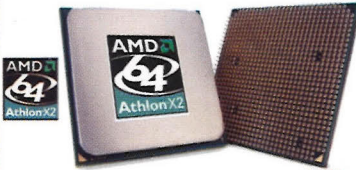
539,00 €
Nvidia GeForce 7800 GTX
256 Mo DDRIII - PCI Express
sortie VGA, DVI et TV



Nvidia GeForce 6800
256 Mo DDR - AGP 8x
sortie VGA, DVI et TV
179,00 €

159,00 €
Nvidia GeForce 6600 GT
128 Mo DDR - PCI Express ou AGP 8x
sortie VGA, DVI et TV

Processeur



Athlon Athlon X2 3800+ Dual Core
(version boîte ventilateur inclus)
355€

Tapis de Souris



Qpad Gamer Highsense
autres références contactez nous
19€

Souris



Logitech Mx 518 Gaming Grade Optical Mouse
49€

Ecran



Samsung SyncMaster 930 BF
19 pouces LCD - 4 ms et DVI
369€

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+	79,00 €
AMD socket 754 64 bit*	
Sempron 2800+	89,00 €
Sempron 2800+	79,00 €
Sempron 3000+	89,00 €
Sempron 3100+	109,00 €
Sempron 3300+	125,00 €
Sempron 3400+	135,00 €
Athlon 64 3400+	190,00 €
Athlon 64 3700+	275,00 €
AMD socket 939 64 bit*	
Athlon 64 3200+	169,00 €
Athlon 64 3500+	230,00 €
Athlon 64 3800+	325,00 €
Athlon 64 4000+	385,00 €
Athlon 64 Fx 55	899,00 €
Athlon 64 Fx 57	1159,00 €
AMD socket Dual Core 64 bit*	
Athlon 64 X2 3800+	355,00 €
Athlon 64 X2 4200+	465,00 €
Athlon 64 X2 4400+	589,00 €
Athlon 64 X2 4600+	739,00 €
Athlon 64 X2 4800+	925,00 €
Intel Pentium 4 64 bit*	
Pentium 4 2,80 Ghz	129,00 €
Pentium 4 3,00 Ghz 64 bits	185,00 €
Pentium 4 3,20 Ghz 64 bits	219,00 €
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	279,00 €
Pentium D 830 3,00 Ghz	359,00 €
Pentium D 840 3,20 Ghz	569,00 €
Pentium D 840 Extreme Edition	1099,00 €
Autres (Celeron et socket A), 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*	105,00 €
300 Go 7200T 16 Mo*	145,00 €
400 Go SATA 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 16 Mo*	105,00 €
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 80 Go	95,00 €
WD Essential 120 Go	115,00 €
WD Essential 160 Go	129,00 €
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 III 300 Go	285,00 €

Optique*

Floppy 3 1/4 1,44 Mo	9,00 €
CD-ROM LG 52x	15,00 €
Lecteur DVD LG 16x/52x	25,00 €
Plextor PX-130A 16x/52x	35,00 €
Graveur CD LG 52x/32x/52x	25,00 €
Graveurs multiformats double couche	
LG 4163B +/- 16x	55,00 €
Lite On SOHW 1635S +/- 16x	49,00 €
Pioneer DVR-110D +/- 16x	58,00 €
Plextor PX716A +/- 16x	99,00 €
Plextor PX716SA +/- 16x	139,00 €
Logiciel Nero 6.0 em	8,00 €
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

Acquisition

Leadtek DV 2000 (Microcommande, FM)	69,00 €
Leadtek PVR 2000 (Microcommande, FM)	99,00 €
Terratec Cinergy 600 TV/Radio	50,00 €
Hauptpage Win TV PCI FM	65,00 €
Hauptpage Win TV USB (externe)	55,00 €
Pinnacle PC TV USB2.0	89,00 €
Pinnacle Media Center 200i (TNT)	99,00 €
Pinnacle Media Center 200e (TNT)	99,00 €
Pinnacle Studio + 500 PCI V10	95,00 €
Pinnacle Studio + 700 PCI V10	175,00 €
Pinnacle Studio 700-USB V10	185,00 €
Autres produits contactez nous.	

Cartes son

SB Live 24 bits*	19,00 €
SB Audigy 2 Value*	39,00 €
SB Audigy X-Fi Xtreme Music	129,00 €
SB Audigy X-Fi Platinum	185,00 €
SB Audigy X-Fi Fatality FPS	239,00 €
SB Audigy X-Fi Elite Pro2	329,00 €
Aureon 5.1 USB MKII (externe)	49,00 €
M-Audio et Terratec, contactez nous.	

Hauts parleurs

Creative	
SBS 240 2.0	15,00 €
SBS 350 2.1	29,00 €
Inspire 2.1 173000	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 L3800	115,00 €
Inspire 5.1 P5800	69,00 €
Inspire 5.1 T5900	89,00 €
I-Trigue 5.1 5600	169,00 €
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 VS 4121 2.1	69,00 €
Altec Lansing 2102 2.1	69,00 €
Altec Lansing CS21 2.1	99,00 €
Altec Lansing Mx 5021 THX 2.1	159,00 €
Altec Lansing Fx 6021 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 450W	49,00 €
Enmax 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 II noir 450W	109,00 €
Thermaltake Soprano	119,00 €
Thermaltake Tsunami	119,00 €
Thermaltake Shark	129,00 €
Textorm 974 MB	69,00 €
Sunbeam Samurai	59,00 €
Sunbeam Evil Eyes	69,00 €
Enmax Transformer (néon)	99,00 €
Alimentation Hiper 350W	35,00 €
Alimentation Hiper 425W	55,00 €
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, Xpola, Lian Li, Asus, Antec, Enmax, 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 Sid Wireless Optical	25,00 €
Clavier Internet Keyboard	15,00 €
Clavier Media Keyboard	25,00 €
Ensembles claviers 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 FM	49,00 €
Lecteur MP3 1024 Mo FM	59,00 €
Creative Muvo Tx 128 Mo	59,00 €
Creative Muvo Tx 256 Mo	75,00 €
Creative Zen Micro 5 Go	99,00 €

Imprimantes / Scanners

Canon Pixma IP 1600	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 D68 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-750 Photo	239,00 €
Epson Stylus DX-3850	99,00 €
Epson Stylus DX-4250	129,00 €
Epson Stylus RX-520	189,00 €
Hewlett Packard PSC 1410	95,00 €
Hewlett Packard PSC 1510	105,00 €
Hewlett Packard PSC 1610	135,00 €
Scanners :	
Canon Lide 25	35,00 €
Canon Lide 60	75,00 €
Canon CanoScan 4200F	89,00 €
Canon CanoScan 500F	145,00 €
Canon CanoScan 5400F	195,00 €
Autres modèles, contactez nous.	

Logiciels (vendu uniquement avec PC)

Windows XP Home	95,00 €
Windows XP Pro	149,00 €
Work Suite 2004	69,00 €
Office XP Basic 2003	199,00 €
Office XP PME 2003	259,00 €
Office XP Pro 2003	359,00 €
Divers	
Spindle de 25 CD-R	11,00 €
Spindle de 50 CD-R	19,00 €
Spindle de 50 CD-R Verbatim	25,00 €
Pack de 20 CD-R Verbatim slim	15,00 €
Pack de 10 CD-R Verbatim box	19,00 €
Spindle de 10 DVD+R	15,00 €
Spindle de 25 DVD+R	25,00 €
Spindle de 10 DVD+R Verbatim	19,00 €
Spindle de 25 DVD+R Verbatim	35,00 €
DVD+R Verbatim	1,90 €
DVD+R-RW Verbatim	3,00 €

Cartes Mères

Pentium 4 socket 478 (Celeron et P4)	
Asus P4P800-E Deluxe	125,00 €
Pentium 4 LGA775 (P4 6XX et 6XX)	
Asus P5P800S (AGP8x)	75,00 €
Asus P5P800 (AGP8x)	89,00 €
Asus P5G01 Pro (PCI-E)	109,00 €
Asus P5GDC Pro (PCI-E)	115,00 €
Asus P5GDC Deluxe (PCI-E)	139,00 €
Asus P5G22-X (PCI-E)	115,00 €
Asus P5G22 Premium (PCI-E)	155,00 €
Asus P5A02-E Premium (PCI-E)	195,00 €
Asus P5N2D-SLI (nForce 4)	115,00 €
Asus P5N2D-SLI Deluxe (nForce 4)	295,00 €
Asus P5LD2 (intel i845P)	135,00 €
Asus P5LD2 Deluxe (intel i845P)	185,00 €
Asus P5W2D (intel i855X)	215,00 €
Asus P5W2D Premium (intel i855X)	245,00 €
AMD socket 754	
Asus K8S-MS	65,00 €
Bioslar NF32S-A7 59,00 €	
Asus K8N	69,00 €
Asus K8N4-E Deluxe (nForce 4)	99,00 €
AMD socket 939	
Asus ABV (AGP8x)	89,00 €
Asus ABV Deluxe (AGP8x)	99,00 €
Asus ABNSX (PCI-E)	99,00 €
Asus ABN-E (PCI-E)	110,00 €
Asus ABN SLI (PCI-E)	139,00 €
Asus ABN SLI Deluxe (PCI-E)	169,00 €
Asus ABN SLI Premium (PCI-E)	199,00 €
Asus ABN32-SLI Deluxe (PCI-E)	230,00 €
MSI K8N Neo4-F (PCI-E)	95,00 €
MSI K8N Neo4 Platinum (PCI-E)	145,00 €
MSI K8N SLI Platinum (PCI-E)	145,00 €
MSI K8N Diamond (PCI-E)	209,00 €
Autres cartes mères, autres marques, contactez nous.	
Asrock, Bioslar, 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	119,00 €
256 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	25,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	45,00 €
1024 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	99,00 €
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 €
TWVNX1024-3200X2 2 x 512 Mo	159,00 €
TWVNX1024-3200X2 2 x 512 Mo	229,00 €
Autres marques ou modèles, contactez nous.	

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	239,00 €
TFT 19" divers 16 ms	289,00 €
Hyundai 670A 17" 8 ms	245,00 €
Hyundai L72S 17" 8 ms	259,00 €
Hyundai L72D 17" 8 ms DVI	269,00 €
Samsung 730B 4 ms DVI	319,00 €
Hyundai 890A 19" 8 ms	329,00 €
Hyundai L90D+ 19" 8 ms DVI	379,00 €
Samsung 930B 4 ms DVI	399,00 €
Viewsonic VX924 3 ms	455,00 €
Autres produits, contactez nous : Acer, Belina, Iiyama, Philips, Samsung, Sony...	

Informations, devis, commandes en VPC :
Tél. : 01 48 84 79 13
 Fax : 01 48 92 35 88
e-mail : zanax@wanadoo.fr
 Vente aux particuliers, entreprises et administrations.

2 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE :
Zanax Multimedia T-Price
 27, avenue René Panhard 63, avenue Raymond Croland
 94 320 Thiais 92 350 Le Plessis Robinson
Tél. : 01 48 84 79 13 **Tél. : 01 43 50 20 95**
Mardi à Samedi 10h30-19h **Lundi à Vendredi 10h30-19h**
 sans interruption sans interruption

Vente en boutique - VPC
 Livraison partout
 en France
 Revendeurs, contactez nous.
 zanax.revendeurs@wanadoo.fr

FAITES LE MAL...

MAIS FAITES-LE BIEN !



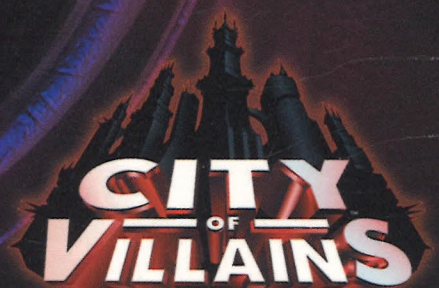
Affrontez les Super héros de Paragon City



Personnalisez entièrement votre Super Vilain



Construisez et défendez votre QG contre tous les intrus



DISPONIBLE

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 Etats-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



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

Numéro 175 • Novembre 2005 • FRANCE métropolitaine 2,50 € • ABN 100% 7,50 € • PDD 9,25 € • BEL 4,80 € • CH 13,70 € • CAN 9,95 \$ • LUX 4,95 € • MAR 02,30 Dh • PDD 100% 7 €

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPÉCIALE NOËL

1 an / 11 numéros

3 €

par numéro

au lieu de 6,⁵⁰€*

ATTENTION
OFFRE LIMITEE
DANS LE TEMPS

plus de
50%*
de réduction



mes magazines
favoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez
toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

