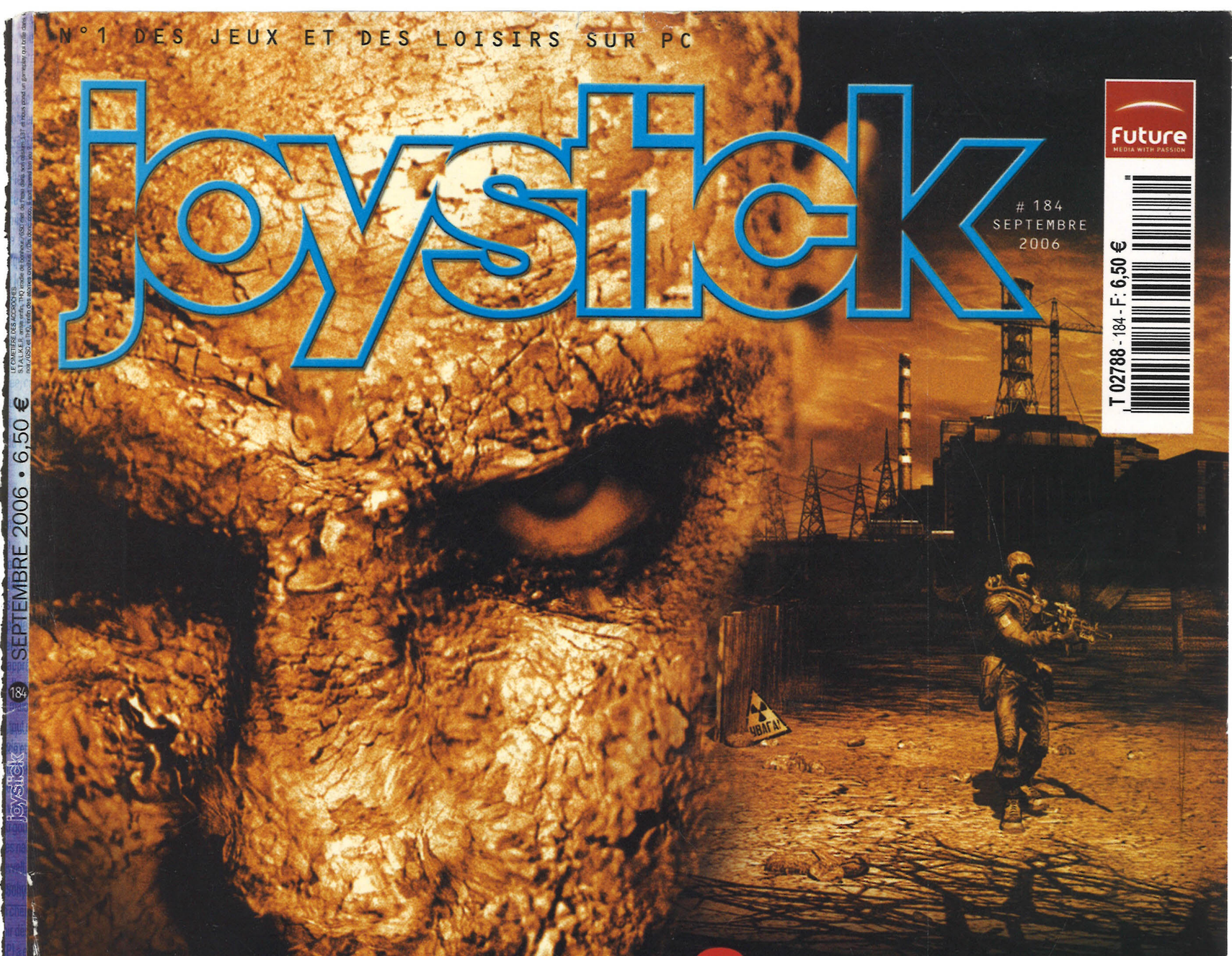
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

Future
MEDIA WITH PASSION

184
SEPTEMBRE
2006

T 02788 - 184 - F: 6,50 €



S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

RPG, ACTION, AVENTURE : TOUS LES ATOMES D'UN GRAND JEU

BÊTAS & TESTS
World of Warcraft : Burning Crusade
Medieval 2 : Total War
Need for Speed Carbone
Company of Heroes
Just Cause
In Memoriam : Le Dernier Rituel
GTR2

DOSSIER
L'I.A. : les secrets du pathfinding

REPORTAGE
Sid Meier's Railroads!

Numéro 184 • Septembre 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-G[illegible] € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

joystick 184 SEPTEMBRE 2006 • 6,50 €
GTR2 • PIRATES DES CARAÏBES : LA LÉGENDE JACK SPARROW •


Jack Johnson
In Between Dreams
Beck
Guero
50 cent
DE PALMAS
Bob Marley
Legend
Cesaria Evora
Rogamar
emilie simon
LA MARCHE DE L'EMPEREUR
Andrea Bocelli
Foo Fighters
Louise Attaque
pleymo
CE SOIR C'EST GRAND SOIR
YOUSSOU N'DOUR
NOAH
BLACK ODELAY
THE BLACK EYED PEAS
elephunk
Robots après tout
Katerine
Ryan Adams
Cold Roses

apple.com/fr



1 000 chansons dans votre poche.* iPod+iTunes

*Modèle 4 Go. ©2006 Apple Computer, Inc. Tous droits réservés. Apple, le logo Apple, iPod et iTunes sont des marques déposées d'Apple Computer Inc. enregistrées aux États-Unis et dans

JOWOOD PRODUCTIONS

PRESENTE

UN JEU PIRANHA BYTES

Gothic 3





Prochainement

www.jowood.com www.gothic3.com

16+ www.pegi.info

MEDIA

PIRANHA BYTES

JoWooD Productions

PC DVD ROM

© 2006 by Pluto 13 GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

ommaire

184 SEPTEMBRE 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Caesar IV 36
Company of Heroes 55
F.C. Manager 2007 59
Gothic 3 40
In Memoriam : Le Dernier Rituel 54
Joint Task Force 56
Just Cause 53
Les Chevaliers de Baphomet : Les Gardiens du Temple de Salomon 52
Medieval 2 : Total War 38
Need for Speed Carbone 32
Paraworld 57
Perimeter : Emperor's Testament 34
Sam & Max Season 1 36
The Ship 58
World of Warcraft : Burning Crusade 30

LES TESTS DU MOIS

GTR 2 62
Pirates des Caraïbes : La légende Jack Sparrow 65

JOYSTICK n° 184 - Septembre 2006
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
www.mesmagazinesfavoris.fr
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
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
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@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Guillaume « Nedd » Jamet, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Marion Jobert, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

62



TESTS
Quoi ?! Deux tests et c'est tout ? Tout cela fleure définitivement bon les vacances. Enfin, pas pour nous malheureusement, pour nos amis éditeurs. Allez, fini de contempler son bronzage et ses photos des îles, il est grand temps de se remettre au boulot. On veut des jeux, nous. Plein.

68



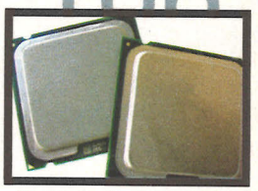
DOSSIER
Vous en avez marre de voir vos unités manger les murs dans votre RTS favori ? À défaut de vous offrir une solution, on vous propose d'essayer de comprendre comment fonctionne ce satané pathfinding et pourquoi ça ne marche pas toujours comme on le voudrait.

78



RÉSEAU
Pas moins de 26 pages réseau ce mois-ci, gonflées d'aides de jeux pour un paquet de titres online : Red Orchestra, Eve Online, DotA... De quoi vous occuper avec tous vos nouveaux amis que vous vous êtes faits à la plage.

106



MATOS
Une rubrique Matos où l'on parle ce mois-ci de la surprenante fusion entre ATI et AMD, où l'on jette un œil dans les entrailles du futur Windows Vista et où l'on digère de gros benchs sur les tous nouveaux Core 2 Duo qui font déjà rêver tout le monde à la rédac.

ET AUSSI...

Budget 66
Courrier des lecteurs 14
Déclaration d'indépendance 42
Dossier : Pathfinding 68
Édito, News 24
Et poke et peek 122
Le jeu de la couv' : S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl 16
Matos - Dossier Vista 110
Matos - News 106
Matos - Test Merom/Conroe 116
Matos - Top Hard 120
Patches 12
Quoi de 9 72
Reportage : Sid Meier's Railroads 46
Réseau Au Secours - DotA 100
Réseau Au Secours - Guild Wars 98
Réseau Au Secours - Heroes of Might & Magic V 94
Réseau Au Secours - Red Orchestra 86
Réseau Net News - Hero Online 84
Réseau Net News - Rakion 83
Réseau Net News - Warock Beta 2 82
Réseau Net News 78
Réseau Try Again - Dungeons & Dragons Online 85
Réseau Try Again - Eve Online 90
Réseau Try Again - Titan Quest 97
Sommaire CD/DVD 8
Top Rédac' 60
Utilitaires 74

Couverture
© THQ

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

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)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

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
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Future MEDIA WITH PASSION

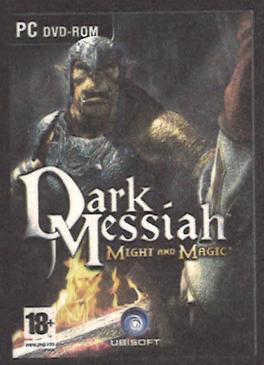
Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément.

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Copyright Future France 2006. 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 -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

DÉCHAÎNE ta COLÈRE LIBÈRE ta RAGE



- UN CHOIX INÉDIT D'ARMES BLANCHES ET SORTILÈGES L'HEROIC FANTASY PASSE À L'ACTION !
- DES COMBATS D'UNE INTENSITÉ EXTRÊME CONTRE DES ENNEMIS SANS PITIÉ.
- UNE VERSION OPTIMISÉE DU MOTEUR SOURCE D'HALF-LIFE®2.
- UNE VÉRITABLE CAMPAGNE MULTIJOUEUR JOUABLE À 32.





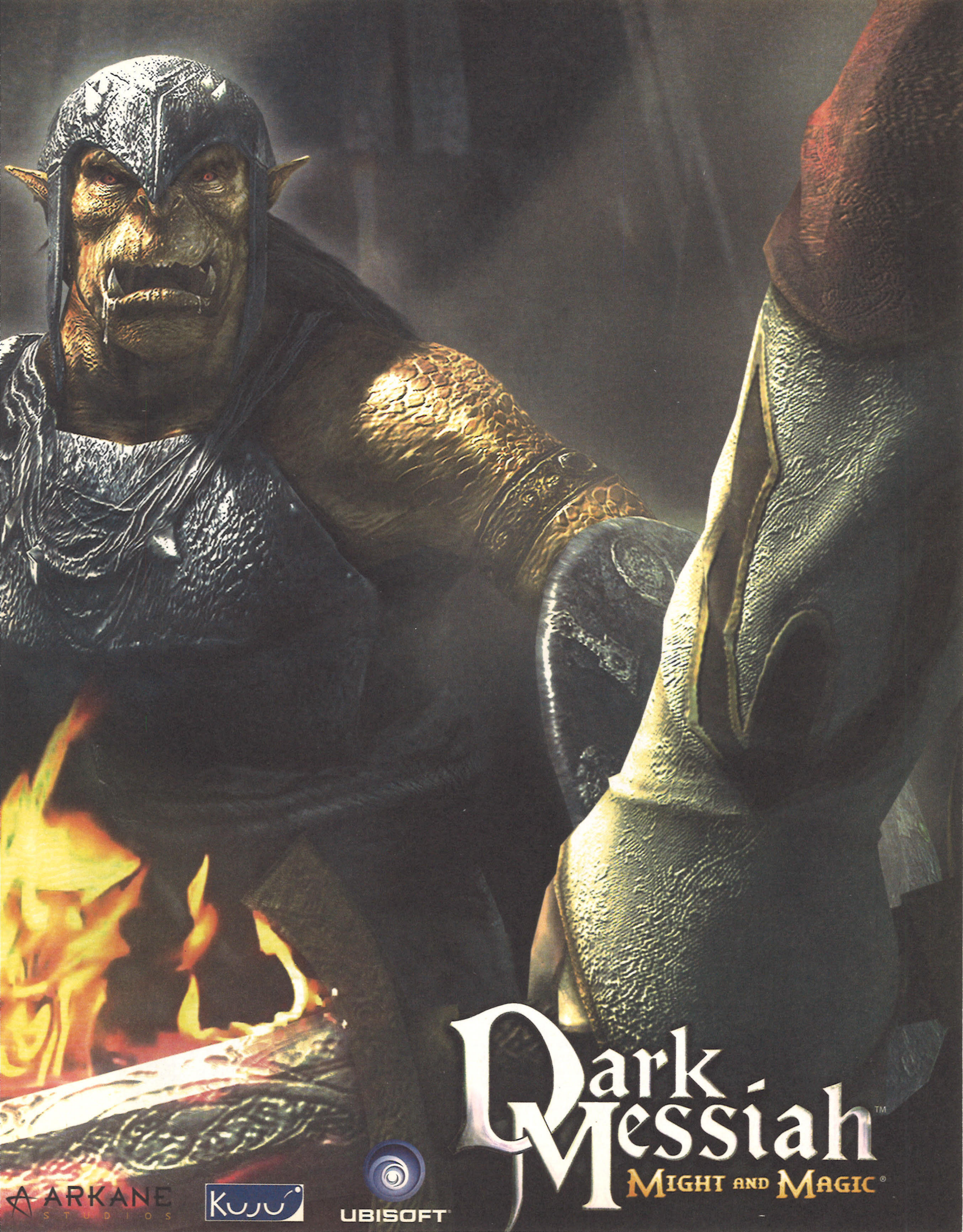
DISPONIBLE AUTOMNE 2006

www.DARKMESSIAHGAME.com

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju.


Dark Messiah™
MIGHT AND MAGIC®
ARKANE STUDIOS
KUJU
UBISOFT

sommaire #184

Deus Ex est-il le meilleur jeu de ces dernières années sur PC ? **Selon certains, ça ne fait aucun doute.** Mais si vous aviez zappé cette petite merveille à sa sortie, **vous allez pouvoir en juger par vous-même,** car il s'agit du jeu complet offert ce mois-ci. **Côté démo, nous vous offrons** Faces of War pour les amateurs de stratégie **et GTR2 si vous préférez** tenir un volant. **Et pour ceux qui ne connaissent pas** DotA, le mod le plus populaire de Warcraft III, **vous pouvez regarder** les replays de nos misérables parties **pour vous faire une idée. Et rire aussi…**

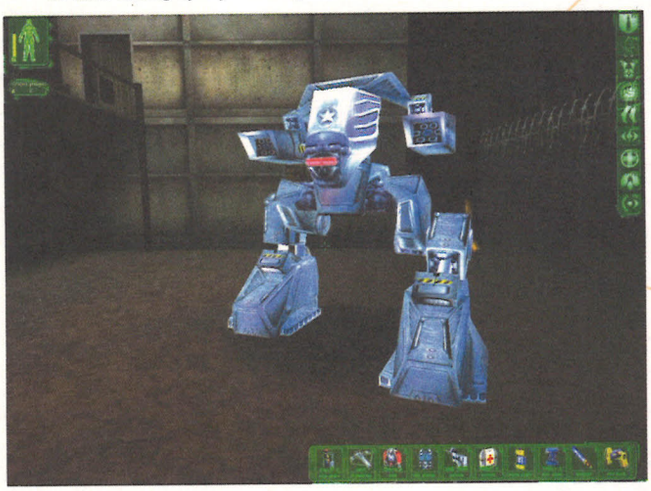
LE JEU COMPLET

Deus Ex

Genre : FPS
Développeur : Ion Storm
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.eidos.fr/games/info.html?gmid=55
Config minimum : Windows 95/98/XP, CPU 300 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo, DirectX 7.0a
Config recommandée : Windows 95/98/XP, CPU 450 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo,

ERRATUM

Comme vous l'avez remarqué, il manque une petite série de chiffres dans le Joystick spécial été concernant le jeu complet Rainbow Six 3 : Raven Shield. Plus la peine de retourner le magazine et les pochettes CD dans tous les sens puisque la clé d'activation pour jouer online était partie en vacances. La boulette. TBF se fouette aux orties depuis 3 semaines et s'excuse platement. Entre deux râles de douleur, il vous signale qu'il faut s'adresser au service Multimédia, uniquement par mail (cdrom@futurenet.fr) afin de récupérer le précieux CDkey.











En résumé

Tout droit sorti de l'imagination de Warren Spector, Deus Ex a fait date dans l'histoire du jeu vidéo en apportant sa part d'originalité. Membre fraîchement recruté par l'UNATCO, une section de l'ONU spécialisée dans l'anti-terrorisme, vous voilà parti pour une mission dangereuse. Sous ses airs de déjà vu, le scénario s'avère riche et bourré de rebondissements. Mais c'est surtout grâce à sa liberté d'action que Deus Ex a marqué les esprits. Votre héros peut utiliser tout un panel d'équipement pour arriver à ses fins : des outils de hack, un casque de vision nocturne, des grenades et armes en tout genre. Ajoutez à cela des compétences (experts en explosif, furtifs, snipers…) qui évoluent au fil des missions, des implants qui améliorent vos talents et vous vous trouvez devant une multitude de possibilités pour résoudre un problème. Ici, passer des gardes ne se limite pas à les envoyer à six pieds sous terre avec la plus grosse arme de votre inventaire. Assommez-les, explorez les environs pour trouver un autre chemin, abattez-les à distance, bref progressez dans les niveaux comme bon vous semble. Il suffit de discuter avec quelques-uns de vos potes qui ont terminé ce titre pour vous rendre compte que vous ne passez pas les missions de la même manière. C'est ça la richesse de Deus Ex.

Faces of War

Genre : Stratégie
Développeur : Best Way
Éditeur/Distributeur : 1C Company / Ubisoft
Site Internet : http://facesofwargame.fr.ubi.com/
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 512 Mo, DirectX 9.0





En résumé

Jeu de stratégie en temps réel se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale, Faces of War propose de commander votre armée au milieu d'un environnement réaliste afin d'accomplir divers objectifs. Cette démo propose deux missions nommées Radar et Falaise. Si vous vous sentez complètement paumé en lançant une partie, vous pouvez activer le mode Démo et regarder l'ordinateur exécuter les manœuvres à votre place. Chose appréciable, il est possible de désactiver cet aspect spectateur pour reprendre les choses en main à n'importe quel moment. Au moins, voilà de quoi se faire une idée sur les possibilités de ce titre, même en restant totalement passif.



GTR2



Genre : Course
Développeur : SimBin Development Team
Éditeur/Distributeur : 10tacle Studios / Atari
Site Internet : www.10tacle.com/gtr-game/
Config minimum : Windows XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Les fondus de courses auto que sont les développeurs de chez SimBin proposent un deuxième épisode de GTR. Si vous êtes accro aux simulations, vous devriez jeter un coup d'œil à cette démo qui propose de se mettre au volant d'un des deux bolides (Ferrari 550 Maranello et Lamborghini Murcielago R-GT), histoire de vous faire la main sur le circuit de Catalunya en Espagne. Tout ça grâce à deux modes de jeu. Le Time Trials pour améliorer ses temps ou le Race Weekend, permettant de vivre une étape à part entière selon un calendrier précis : s'entraîner le vendredi, faire des tours de qualification le samedi et courir le dimanche. Avant toute chose, n'hésitez pas à faire un tour dans les menus afin de modifier les commandes comme bon vous semble et surtout changer divers effets visuels pour éviter que GTR 2 ne rame selon le PC utilisé. Les développeurs indiquent d'ailleurs une liste d'options à désactiver pour rendre la conduite plus confortable, dans le fichier readme.txt, présent dans le répertoire d'installation de la démo.





Les démos

Répertoire \DEMOS

DotA

Genre : Mod
Développeur : Indépendant
Éditeur/Distributeur : Indépendant
Site Internet : www.dota-allstars.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 400 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/2000/XP, CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9

En résumé

Si vous avez une version de Warcraft III dans un coin, je vous suggère de l'installer pour essayer DotA. Le mod le plus en vue du moment, et depuis un certain temps, pour le jeu de stratégie de Blizzard. Vous pouvez récupérer toutes les maps sur www.dotaas.com/download ou sur http://dota.warcraft-fr.com. Pour regarder les replays dispos sur le CD, il suffit de les mettre dans le répertoire Replay et de placer les maps dans le répertoire Maps, le tout est situé dans le dossier d'installation de War3. Ensuite, il suffit de vous rendre dans le menu Solo puis Revoir une Partie pour regarder tout ça. En gros, rien de bien compliqué. Si ça vous donne envie d'essayer, Faskil file de nombreux conseils dans la rubrique réseau, pour bien commencer et éviter de vous faire totalement laminer par l'adversaire.







Les autres fichiers

JEUX

Replays pour Warcraft III : DotA

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.2 pour Hitman : Blood Money

Patch 1.04 pour Shadowgrounds

Patch 1.11 pour Titan Quest

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 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 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, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-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.

ALICE !!!

" Tu as encore fait
les choses en grand ! "



29,95€ /mois

ADSL Wi-Fi jusqu'à 20 Méga
Téléphonie illimitée
Abonnement téléphonique inclus
Bouquet TV numérique

Assistance téléphonique gratuite 24h/24

3 MOIS GRATUITS

Jusqu'au 31 octobre

0 800 76 20 63 ou **alicebox.fr**
(appel gratuit depuis un fixe)

Alice

Pour bénéficier de cette offre, vérifier sur aliceadsl.fr ou au 10 33 (appel gratuit depuis un fixe en France métropolitaine) que votre ligne est éligible à l'ADSL (de 512 K à 20 Méga ATM / 16 Méga IP selon votre adresse) et/ou à la télévision et/ou au dégroupage total. Le modem Wi-Fi est prêté gratuitement et le décodeur TV vous est confié contre un dépôt restituable de 70 €. **Appels gratuits vers les fixes en France métropolitaine,** hors numéros spéciaux. **12 mois d'engagement,** sans frais d'entrée ou de résiliation. **3 mois gratuits jusqu'au 31/10/2006.** Telecom Italia – RCS Paris B 419 009 170

patches

par Cyd

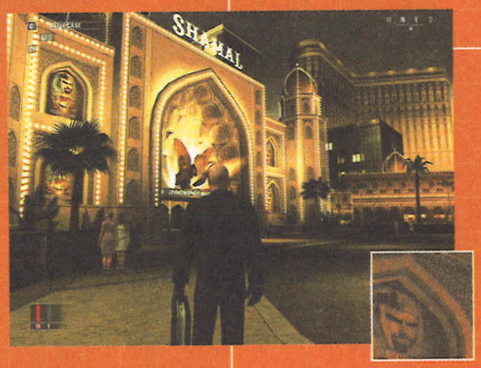
Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être).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

Titan Quest

_ Patch 1.11 _

Nombreux sont les amateurs de Hack & Slash qui se retrouvent autour d'une partie de Titan Quest. Tout ça dans le but de dénouer leurs petits doigts crispés en cliquant frénétiquement sur la souris afin de mettre une rouste aux forces du mal. Si le titre de Iron Lore s'avère accrocheur, il n'est pas dénué de bugs pour autant. Les développeurs sortent d'ailleurs un deuxième patch peu de temps après le premier. Cette mise à jour règle de nombreux problèmes de crash survenant lors de dialogues avec certains PNJ (Personnages Non Joueurs), de chargements de maps personnalisées et en cas d'incompatibilité avec les cartes Radeon 9200 et Nvidia 6600. Au niveau visuel, le Triple Buffering a été implémenté pour obtenir un meilleur confort de jeu pour ceux qui utilisent l'option V-Sync. Pour l'activer, il faut se rendre dans le répertoire Settings situé dans le dossier d'installation de Titan Quest, puis ouvrir le fichier Option.txt. Ajoutez la valeur « true » au niveau de la ligne tripleBuffer ou ajoutez la carrément si elle ne figure pas dans le fichier afin d'obtenir ceci : tripleBuffer=true.









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

Hitman : Blood Money

_ Patch 1.2 _

L'assassin au crâne chauve se dote d'une seconde mise à jour améliorant principalement des problèmes vidéo. On note une meilleure gestion des shaders afin d'éviter les crashs et la correction d'une erreur dans les options qui inversaient le niveau des ombres (soft shadows et hard shadows). Pour le reste, ce dernier Hitman semble se porter plutôt pas mal puisque rien n'est à signaler concernant d'éventuels bugs lors des missions, de dialogues ou d'interactions avec le décor. C'est plutôt bon signe.

Shadowgrounds

_ Patch 1.04 _

Nouveau patch pour le jeu d'action de Frozenbyte qui, sans être très conséquent, corrige quelques problèmes gênants qui pouvaient aller jusqu'au crash du jeu. Comme des problèmes de textes qui affectaient le menu d'amélioration des armes, le PDA et autres. Un dialogue présent dans la douzième mission a également été corrigé. Par ailleurs, on note l'amélioration du mode fenêtré et quelques autres légères modifications. Évidemment, ce n'est pas le genre de mise à jour qui vous change la vie, mais c'est toujours mieux de l'installer, histoire de jouer les élèves sérieux de temps en temps.

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.

COURRIER

par Faskil

Une idée qu'elle est bonne

Si ce n'est pas déjà le cas, vu que le développement d'un moteur graphique prend énormément de temps et d'argent, pourquoi des boîtes indépendantes ne créent-elles pas leur moteur pour ensuite le revendre à plusieurs boîtes de développement qui n'auraient ainsi plus à dépenser autant d'argent ? De plus, cela rentabiliserait le développement de pareils moteurs. Bien sûr, on sait tous qu'il y a des échanges entre boîtes comme avec Valve et Arkane pour leur nouveau jeu Dark Messiah. Mais on ignore ce qui se passe derrière: je suppose que les gars d'Arkane n'ont pas eu droit d'accès au moteur en exclusivité pour rien, même si Valve avait apprécié énormément leur dernier travail. Mais ce ne sont que des échanges privilégiés. Alors, pourquoi pas des boîtes pour moteur graphique indépendantes ? Mais si je me trompe, n'hésitez pas à corriger le tir et à sortir immédiatement un patch pour me mettre à jour.

Nico

Le business des moteurs 3D, voire du middleware de manière générale, c'est une excellente idée pour un dossier, ça. Je la note et je m'en vais de ce pas vous préparer ça. Vous ne m'en voudrez donc pas de ne pas vous répondre ici, mais surveillez les prochains mags, on en reparlera très bientôt. Et puis, si vous avez d'autres idées de dossiers, n'hésitez surtout pas. Comme ça, je peux aller parader devant Caf avec des sujets qui poutrent et après il ne m'en veut plus trop de faire le boulet à DotA.

En vrac

J'envoie ce mail pour répondre à quelques-unes des questions que je me pose.
Si en plus, vous faites le boulot à ma place, c'est royal.

Je suis un fan d'ordinateurs et j'en ai depuis que j'ai 10 ans. J'en ai aujourd'hui 28.
28 ordinateurs ? Pas mal. Doit faire bien chaud chez vous en ce moment.

J'aimerais bien que dans les appréciations finales d'un jeu testé vous rajoutiez une note pour la musique...
O.K. Un « ré », ça ira ?

J'aime pas les jeux multijoueurs. Moi, je joue pour me sentir surpuissant et gagner.
Caféine me souffle que vous devriez essayer le multi contre moi. Quel enfoiré, ce Caféine.

À votre service

Je cherche desesperement le numéro de Joystick ou il y avait le jeu complet GPL.
Je suis abonne mais je l'ai jete a la poubelle.
J'ai deja embete deux de vos collaboratrices sans succes.
Merci d'avance.

Clofouquet

Alors, j'ai posé la question à notre Oracle, alias TBF, qui me dit que vous confondez avec Grand Prix Legends 2004, sorte de version améliorée de GPL, dont nous avions diffusé la démo il y a deux ans à peu près. Comme je n'ai pas trop le temps d'aller fouiller dans mes vieux mags, je vous renvoie directement vers le site du projet : http://www.simhq.com/_motorsports/motorsports_042a.html. Et surtout, à l'avenir, n'hésitez pas à me recontacter si vous cherchez désespérément d'autres trucs. Comme par exemple, les accents sur votre clavier.

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.

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

Le coup du phénix

Que deviennent les développeurs wallons « Appeal » qui ont réalisé Outcast ? Il était question d'Outcast 2, non ?

Didier

La société belge Appeal a malheureusement déposé le bilan en 2002, suite à l'annulation par Infogrames d'Outcast 2. Une partie des développeurs ont disparu dans un grand nuage de fumée, les autres ont monté Elsewhere Entertainment (aujourd'hui 10tacle Studios Belgium). Ces derniers finissent en ce moment de bosser sur David Douillet Judo et devraient, selon nos sources chez 10tacle, entamer un nouveau projet ultra secret dans la foulée. De là à ce que j'en vienne à rêver secrètement d'une improbable résurrection d'Outcast 2, il n'y a qu'un pas que je ne franchirai pas. Ah, ben si, je l'ai franchi.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.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 (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Around Ze Weurld

Je reviens à l'instant de l'île Maurice. Très belles vacances, vraiment. Je regrette toutefois de ne pas être allé faire un petit coucou aux développeurs de Dark and Light, sur l'île d'à côté...
Sinon, je pourrais vous parler des belles filles sur la plage, de la nourriture excellente, des boissons rafraîchissantes... Je pourrais aussi vous dire à quel point l'eau de l'océan est claire, même à 10 mètres de profondeur, lorsqu'on plonge avant d'aller se faire une bonne grillade de poisson... Mais je ne ferai rien de tout ça, pour ne pas que vous soyez trop tristes, dans vos bureaux, sous la chaleur écrasante... Je sais, je suis trop bon.

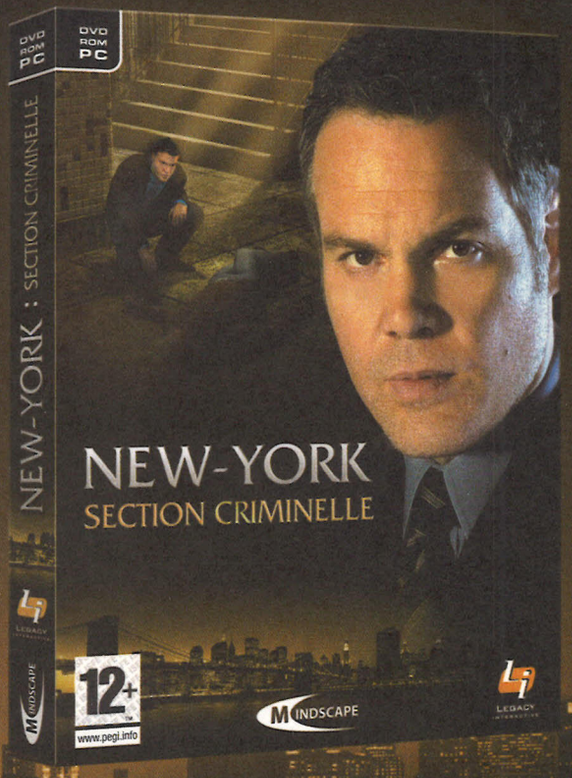
Bouteilledelait

Pfff, encore un joyeux vacancier qui se la raconte. Tiens, c'est étrange, on ne vous voit pas sur la photo ? Ne me dites pas que vous vous êtes noyé. Ce serait vraiment dommage.



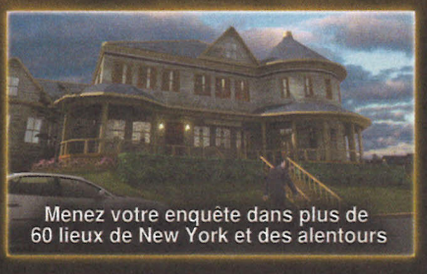
NEW-YORK
SECTION CRIMINELLE

Sur la piste du mal...



Vous êtes l'inspecteur GOREN. C'est maintenant à vous d'explorer New York dans les 4 affaires de meurtre les plus difficiles de votre carrière !


Interrogez et apprenez à connaître plus de 50 personnages différents


Menez votre enquête dans plus de 60 lieux de New York et des alentours


Retrouvez les acteurs et l'ambiance de la série

LE JEU PC DE LA SÉRIE CULTE ARRIVE LE 1ER SEPTEMBRE !

12+ www.pegi.info

MINDSCAPE

LEGACY INTERACTIVE

UNIVERSAL

www.mindscape.com

TF1

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Le scénario de STALKER nous emmène en 2016, trente ans après la catastrophe de Tchernobyl. Contre toute attente, une nouvelle explosion, encore plus puissante que celle de 1986, secoue les restes délabrés de l'ancienne centrale nucléaire. Entourée de mystère, la trame du jeu semble fortement inspirée d'un célèbre roman de SF russe écrit en 1972 (et adapté en film en 1979), qui décrivait une mystérieuse zone interdite évacuée après une terrible catastrophe...

En mars 2004, Fumble avait eu la chance de partir en Ukraine pour visiter les ruines radioactives de Tchernobyl et rencontrer les développeurs de STALKER. Deux ans et demi plus tard, il est toujours en bonne santé et le jeu n'est toujours pas sorti... Doublement déçus, nous avons contacté l'éditeur pour en savoir plus. Combien de temps va-t-il encore falloir attendre ?



Après des années d'attente, STALKER verrait-il enfin la lumière au bout du tunnel ?



Comme le moteur de Doom 3, le X-Ray engine calcule ombres et éclairages en temps réel.

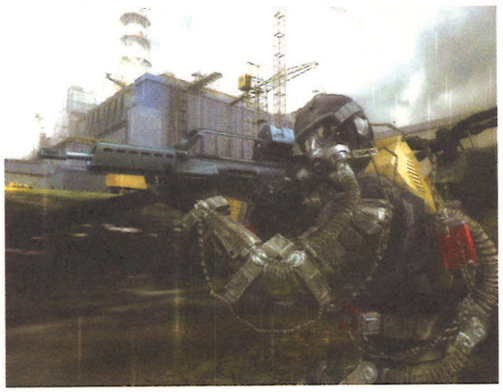


Dans STALKER, la Zone mesure 30 kilomètres sur 10. On dit que d'étranges phénomènes gravitationnels s'y produisent, que la faune et la flore sont transformées par les radiations, que des mutants agressifs hantent les nuits et traquent les humains pour les dévorer vivants. En fait on ne sait pas vraiment ce qui s'y passe, l'armée a bouclé le périmètre et tous ceux qui essaient de s'y introduire se font descendre sans sommation. Pourtant quelques individus courageux vivent dans la Zone. On les appelle les Stalkers. Ils explorent les décombres des villes fantômes à la recherche des Artefacts, de petits objets brillants d'origine inconnue et aux propriétés physiques inexpliquées. Dotés de nombreuses applications pratiques, par exemple la fabrication de blindages pare-balles, ces Artefacts ont une

PAR Atomic

GENRE : SURVIE POST-APOCALYPTIQUE
ÉDITEUR : THQ INC.
DÉVELOPPEUR : GSC GAME WORLD/UKRAINE
SORTIE PRÉVUE : MARS 2007


CÉSIUM 137 POUR TOUS
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW
OF CHERNOBYL



En 2016, les armures militaires ont fait beaucoup de progrès.

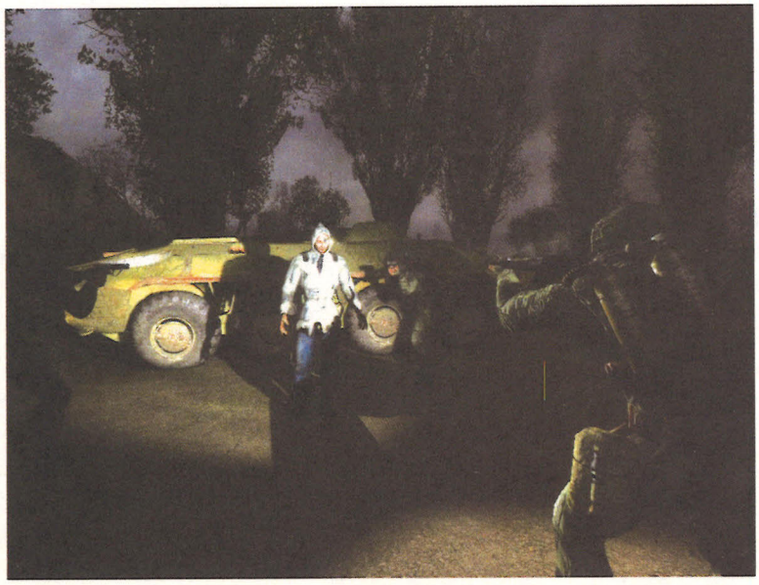
très grande valeur marchande. Suffisamment élevée en tout cas pour que vous preniez tous les risques : vous allez essayer de survivre dans un immense cimetière radioactif bourré de pièges mortels, traqué jour et nuit par des patrouilles d'hélicos militaires et par des créatures monstrueuses surgies de vos pires cauchemars.

Les paysages sont si réalistes que, de loin, on croirait vraiment voir des photos.



Mes vacances à Tchernobyl

Initialement annoncé en novembre 2001 et supposé sortir dès 2003, STALKER a tout de suite marqué les esprits par ses graphismes extraordinaires et par ses ambitions à couper le souffle. Bien mieux qu'un banal FPS de plus, aussi beau soit-il, STALKER prétendait offrir une expérience unique, une liberté d'action totale dans un univers réellement vivant. Les différents groupes de Stalkers, l'armée et les mutants se feraient vraiment la guerre et chaque partie serait vraiment unique. L'écologie elle-même, pilotée par une Intelligence Artificielle révolutionnaire, évoluerait en fonction des circonstances. Outre les fameux Artefacts et leurs effets secondaires radioactifs, le joueur devrait aussi prendre garde aux Anomalies, des zones apparemment normales, mais où d'invisibles forces magnétiques et gravitationnelles, totalement déchaînées, peuvent le déchiqueter en un instant. Pour éviter d'y mettre les pieds, il faut détecter de subtils indices visuels, bien écouter son compteur Geiger, observer les chiens errants qui explosent... Si on est vraiment pressé, par exemple parce qu'une horreur tentaculaire vous poursuit, on peut aussi jeter des boulons devant soi : s'ils sont instantanément vaporisés dans une grande gerbe d'étincelles, c'est qu'il vaut mieux faire un détour. Dans cet univers, même les endroits préalablement visités et nettoyés seraient encore potentiellement dangereux, puisqu'ennemis humains et créatures abominables peuvent à tout moment décider de revenir s'y promener.



Avec un peu de chance, vous ne serez pas fusillé sur place...

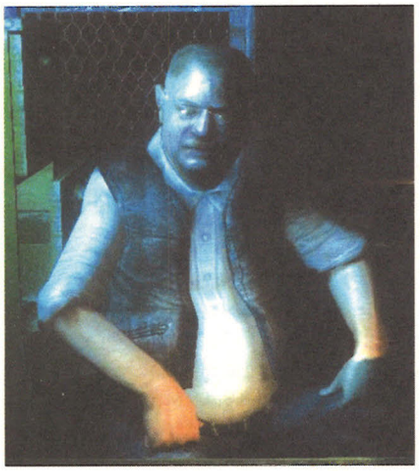


Aussi vaste que beau

Bref, le joueur pourrait ainsi explorer un monde cohérent, autonome, où il ne serait qu'un simple pion parmi d'autres, évoluant librement dans un système beaucoup plus vaste. Les concepteurs avaient d'ailleurs carrément annoncé que les Stalkers joués par l'ordinateur pourraient finir le jeu à la place du joueur ! En fait, des promesses un peu trop fantastiques pour qu'on les prenne complètement au sérieux... Pourtant, très tôt, des fuites sur Internet ont permis de vérifier que l'étonnant moteur graphique X-Ray de STALKER existait bel et bien. Ce n'était pas du pipeau, il est vraiment extrêmement beau. Avec ses textures monstrueuses et ses impressionnants paysages de ruines industrielles, STALKER était, dès 2003, à la



Après une dure journée de travail, nos amis les Stalkers se reposent sous la pluie.



Si vous n'avez pas envie de discuter avec lui, rien ne vous y oblige.

limite du photoréalisme. Mais un moteur graphique ne suffit pas, il restait encore à en faire un jeu interactif. Tâche un poil plus compliquée que prévu apparemment, puisque le projet se dirige tranquillement vers les quatre ans de retard. STALKER était régulièrement cité dans la liste des plus grands « vaporwares » de l'histoire du jeu vidéo, en compagnie de prestigieux fantômes comme Duke Nukem Forever et Team Fortress 2, mais on commençait à se demander s'il sortirait un jour ou s'il resterait à jamais un simple générateur de wallpapers.

Stalkers dans le brouillard

Compte tenu de ces retards, THQ, qui finance le développement du jeu, devait commencer à trouver la plaisanterie un peu aigre. Au point que l'éditeur américain a fini par envoyer un de ses gars chez GSC Gameworld, en Ukraine, pour reprendre directement les choses en main. Objectif : faire le tri entre les fantasmes et le réalisable, couper les bidules inutiles et faire enfin de STALKER un jeu vidéo, plutôt qu'une collection de promesses prétentieuses. Naturellement, les fans du projet, qui rongent patiemment leur frein depuis des années, hurlent aussitôt à la trahison : pas question de toucher à leur rêve ! Pourtant, dès qu'on y réfléchit un peu, il paraît évident que STALKER a tout à gagner à ce qu'on fasse sérieusement le ménage dans son design. Par exemple, si l'idée que le joueur est en compétition avec les autres Stalkers est plutôt intéressante (à condition que l'I.A. fasse bien son travail), on imagine mal que les persos joués par l'I.A. finissent le jeu à notre place. Vous vous rendez compte ? Jouer pendant vingt heures, progresser dans l'histoire, avancer pas à pas vers le dénouement… et boum, sans avertissement : game over. « Désolé, mon gars, l'ordinateur a décidé qu'il allait terminer la partie sans vous. Mais vous pouvez recommencer, si ça vous amuse ». Programmer une sorte de compte à rebours caché, dans un jeu où le gameplay repose sur l'exploration méthodique et l'infiltration prudente, c'est complètement contradictoire. Est-ce que le joueur est supposé foncer dans le brouillard pour ne pas être pris de vitesse, ou au contraire jouer le jeu de la survie et de la progression précautionneuse ? Conserver un pareil déséquilibre, ce serait se tirer une balle dans le pied.

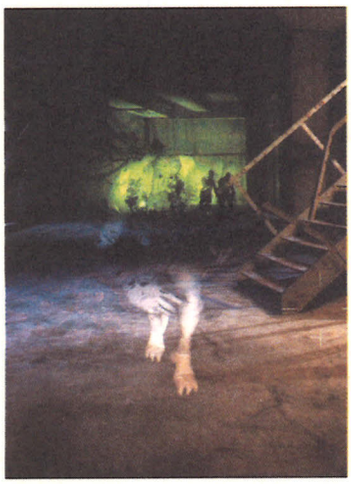
Le pragmatisme, ça a du bon

Pris au piège d'un monde trop aléatoire et qu'ils ne contrôlent plus, les game designers ont été obligés de faire machine arrière dans plein d'autres cas biscornus. Ainsi, périodiquement, la Zone est touchée par un cataclysme majeur. Les sirènes d'alerte retentissent, tout le monde plonge dans un trou et, quelques secondes plus tard, une vague de mort dévaste toute la région. Initialement, le jeu essayait réellement de calculer si les personnages non-joueurs avaient le temps de se mettre à l'abri. Et, régulièrement, des personnalités clefs, indispensables pour la progression dans l'histoire, se faisaient surprendre à découvert et vitrifier sommairement. Un événement aléatoire sur lequel le joueur n'avait absolument aucune prise venait systématiquement ruiner sa partie… Réaliste ? Moui, peut-être. Frustrant ?





On peut résoudre tous les problèmes par la négociation. Enfin, presque tous.



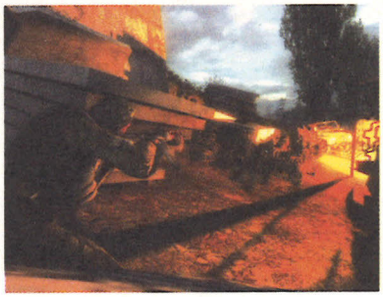
Juste pour rire, certains mutants seront translucides. Il va falloir ouvrir les oreilles…

Évidemment ! Le jeu a donc été modifié : les explosions sont toujours là et menacent toujours la survie du joueur, mais maintenant les personnages importants ne risquent plus d'y laisser bêtement leur peau. Toujours dans la catégorie des fausses-bonnes idées qui ont fait gaspiller des mois de travail, STALKER devait en principe permettre de piloter toute une gamme de véhicules. De la vieille Lada pourrie au transport de troupes blindées, les amoureux de la mécanique soviétique allaient pouvoir s'amuser : ils allaient rafistoler des bagnoles, changer les roues, refaire le plein d'essence… Quelle richesse, que de possibilités ! Mais… Est-ce vraiment utile ?

L'ombre de Boiling Point

On imagine que pour parcourir les 30 km sur 10 de la Zone, des véhicules sont un atout précieux. Mais, en pratique, les tests effectués par GSC ont rapidement démontré que les joueurs ne s'en servaient pas du tout. Ils préféraient progresser directement à travers les bois, plutôt que se traîner lamentablement sur un tracteur poussif. Sans parler de la discrétion : le coin est beaucoup trop dangereux pour qu'on puisse se permettre d'attirer l'attention sur soi avec des bruits de moteur. Résultat : actuellement des véhicules sont présents dans le jeu, mais vu qu'ils ne servent à rien, on ne sait pas s'ils seront encore là dans la version finale. Et, entre nous, si se débarrasser d'eux peut permettre de dégager suffisamment de moyens pour bien fignoler le reste, alors, franchement, on ne les regrettera pas.

Parce que même après toutes ces coupes, STALKER reste terriblement aguicheur. Évidemment, sur le plan strictement visuel, la sortie prochaine du monstrueux Crysis risque de lui porter un méchant coup de vieux. Le temps presse, il y a eu bien trop de gaspillage. Mais le gameplay reste largement plus ambitieux que ce que tous les concurrents potentiels peuvent proposer. STALKER doit impérativement exploiter l'ultime délai qui lui est accordé pour enfin devenir un vrai jeu. Ce n'est pas encore gagné, mais tous les espoirs sont permis…



STALKER existe, j'y ai joué !

Pour nous rassurer, THQ nous a permis d'essayer un peu la bêta la plus récente. L'action commence sur une petite route, en compagnie d'un groupe de Stalkers. Notre personnage doit les aider à attaquer une usine occupée par l'armée. Dans la version finale, ça n'aura rien d'obligatoire, au contraire on pourra choisir de s'allier aux défenseurs pour repousser l'assaut, ou simplement les laisser s'entre-tuer et profiter de la confusion pour s'infiltrer dans la place en solo. La portée visuelle est impressionnante et les décors sont aussi



Tirer sur les lampes permettra de les éteindre pour se battre dans le noir. L'équipement de vision infrarouge est fortement recommandé…

QUAND LA PROCÉDURE STANDARD ÉCHOUE...





DISPONIBLE LE 27 SEPTEMBRE 2006

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

The way it's meant to be played NVIDIA

www.elmatador-game.com

CENEGA

Plastic Reality Technologies

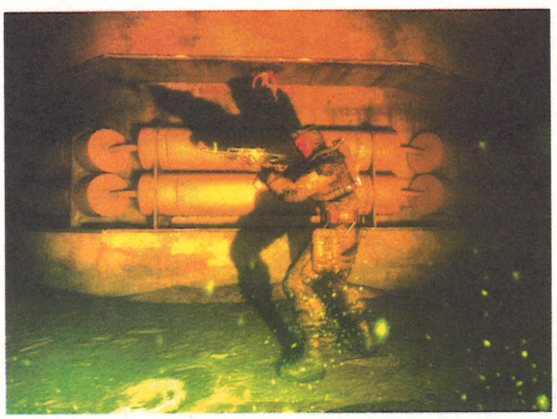
SdLL

© 2006 CENEGA PUBLISHING s.r.o. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners.
Developed by Plastic Reality Technologies. All rights reserved. Edité par SdLL, une société du groupe Micro Application.

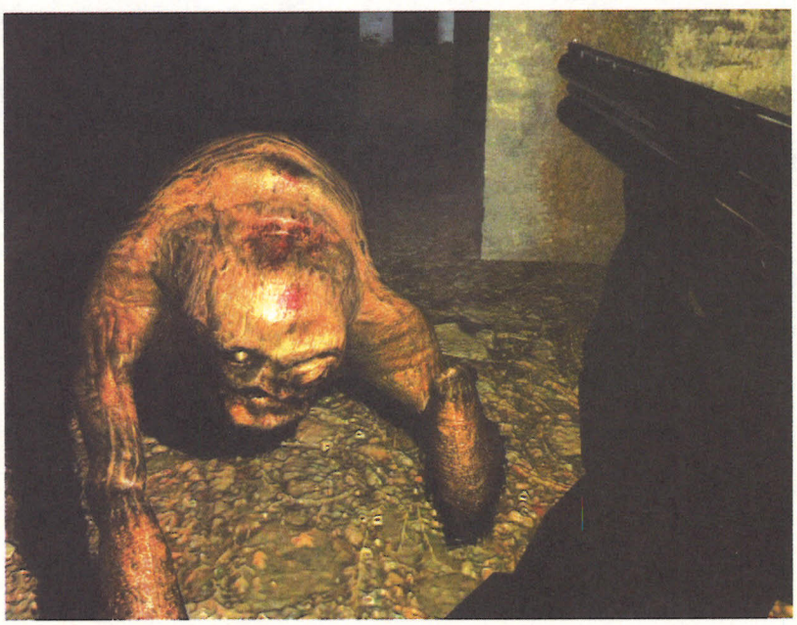


Attention à ne pas surprendre les sentinelles amies : dans le doute, elles risquent de vous flinguer.

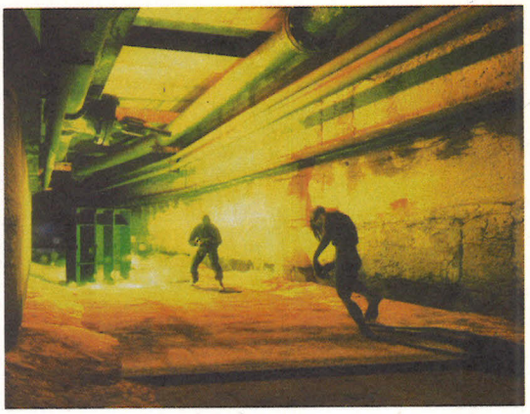
beaux et réalistes que les photos publicitaires permettaient de l'espérer. La liberté de mouvements est totale : contrairement à un FPS « couloir » comme FEAR ou Doom, ici on peut attaquer les bases ennemies comme on veut, par l'angle qu'on préfère. Si on veut jouer bourrin, on peut foncer dans la rue principale avec sa kalachnikov et son lance-grenades, se planquer derrière les caisses et tirer dans les bidons d'explosifs pendant que les copains essayent de déborder les défenseurs. Classique. Mais comme dans Far Cry, on peut aussi entrer dans les bâtiments, faire le ménage au fusil de chasse ou à la mitraillette silencieuse, tirailler par les fenêtres et ressortir un peu plus loin pour prendre les survivants à revers. On peut grimper à une échelle, puis sauter de toit en toit pour sniper les méchants par surprise. L'assaut frontal étant souvent trop risqué, on essaiera en général de se la jouer le plus discret possible : le jeu gérant la détection visuelle et sonore, foncer bruyamment à travers les buissons risque de vous attirer des grosses rafales de plomb brûlant.



Un conseil : arrêtez de patauger dans la boue verte.



Je ne sais pas ce que mangent les chiens par ici, mais c'est mauvais pour le poil.



Alone in the dark

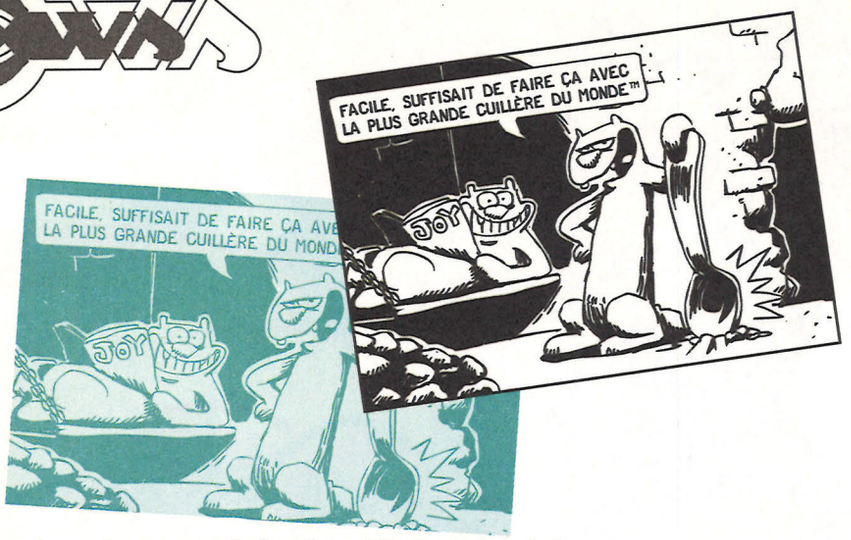
De même, quand la nuit tombe, ou quand vous explorez des souterrains, l'obscurité devient totale et vous avez intérêt à allumer votre lampe-torche si vous ne voulez pas bêtement tomber dans un puits. Mais d'un autre côté, tout le monde va aussitôt repérer votre lumière… Dénicher des lunettes de vision nocturne fait alors la différence entre la vie et la mort. Le cycle jour / nuit n'est pas qu'une simple question de visibilité : le soir, des choses innommables sortent de leurs tanières… Les Stalkers n'osent plus s'aventurer seuls dans les ruines. Au contraire, ils se réunissent autour de feux de camp, sortent leurs harmonicas et chantent des ballades déchirantes en siphonnant des tonneaux de vodka. Ah ! Les mystères romantiques de l'âme slave… Malheureusement, il ne nous a pas été possible de nous attarder sur le gameplay social du jeu, les interactions avec les autres personnages, les alliances, le commerce… Pour l'instant, on ne peut que croiser les doigts. Certes, STALKER pourrait devenir l'un des gros hits de l'année 2007, mais il reste visiblement encore beaucoup de travail. Actuellement le framerate n'est pas fameux, mais les développeurs ont assez de temps pour bien l'optimiser. En revanche, on s'inquiète plus pour l'I.A., qui pour l'instant est bien trop limitée pour pouvoir gérer des batailles rangées dans un environnement ouvert. Cependant après tous les efforts consentis, on n'ose pas imaginer que STALKER sorte sans avoir corrigé ces lacunes. À la rédac, on espère tous pouvoir irradier nos rangers dans la joie, alors pas de bêtises, monsieur THQ !



© 2006 NINTENDO
© 2006 SQUARE-ENIX.

BIENTOT SUR
NINTENDO DS™

MARIO™ SLAM BASKETBALL



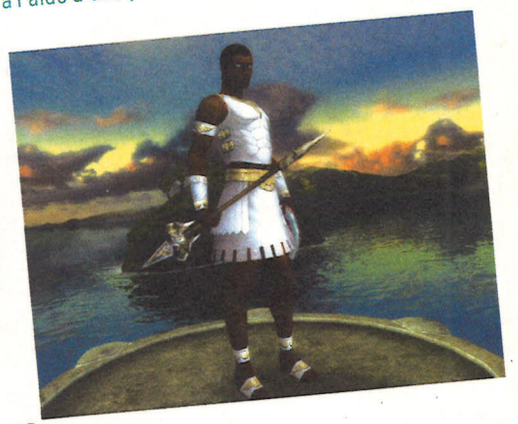
Les frères pétard

Ah on sait s'amuser dans les Vosges ! Tenez, il y quelque temps, deux mineurs du coin se sont mis en tête de confectionner le plus long pétard du monde. Non pas un de ces trucs qui fait « boum » mais un vrai pétard qui fait rire. Objectif pour battre le record : 1,12 mètre de longueur, rien que ça. Malheureusement, leur entreprise a été stoppée net dans son élan par un double combo « pas de bol » : non seulement ils se sont rendu compte qu'ils ne disposaient pas d'assez de tabac pour dépasser les 80 cm, mais en plus, la maréchaussée leur est tombée dessus à bras raccourcis. Qu'à cela ne tienne : derrière les barreaux, ils auront tout le loisir de pulvériser d'autres records sportifs tout aussi exaltants, comme creuser un tunnel à l'aide d'une petite cuillère en plastique.

DITO

Caféine

En faisant le ménage dans mes mails, je suis tombé sur mon inscription au beta-test d'EVE Online. La date m'a surpris : janvier 2002. Déjà plus de quatre ans que ce titre occupe le temps libre des orphelins d'Elite. Du coup, j'ai fouillé et je me suis rendu compte que je joue à World of Warcraft depuis pratiquement un an avant sa sortie officielle. Pourquoi je vous raconte tout ça ? Simplement pour justifier le fait que pour la première fois depuis sa création - en tout cas à ma connaissance - Joystick compte moins de tests qu'une main de Tauren n'a de doigts. Hasard du calendrier et multiplication des parutions du mag sont évidemment responsables à 90 % de cette situation qui reviendra à la normale le mois prochain. Mais le fait que de plus en plus de joueurs restent scotchés sur quelques produits très ciblés, se jouant en ligne pour la plupart, n'arrange pas les choses. À part la série des Battlefield, combien de FPS peuvent se vanter d'avoir ébranlé Counter-Strike ? Depuis le raz-de-marée WoW, combien de joueur ont tout simplement fait l'impasse sur certains hits, qu'ils n'auraient manqué pour rien au monde s'il leur restait du temps libre ? Difficile à dire, mais la tâche des éditeurs est de plus en plus complexe. Coincés entre une recherche de succès commerciaux en minimisant les risques et des coûts de développement qui explosent, ils doivent maintenant composer avec l'inertie de joueurs qui ont trouvé chaussures à leurs pieds et n'éprouvent pas forcément le besoin d'aller essayer autre chose. À terme, il faudra vérifier si le nombre de nouveaux titres diminue drastiquement, mais une chose est certaine : on joue plus longtemps aux mêmes produits en 2006 qu'en 96. Et l'engouement du grand public pour les MMO ne va pas arranger les choses.



Y sont beaux, y sont chauds

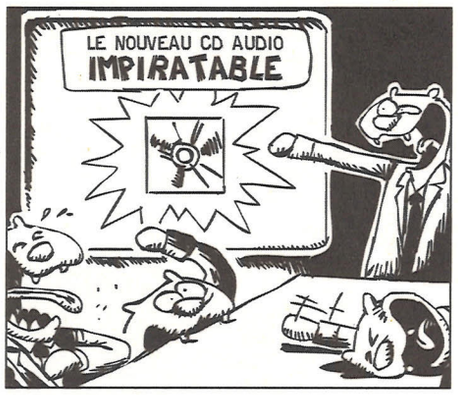
mes nouveaux persoS !

Après avoir juré sur la tête de notre petite sœur qu'on n'allait pas lui casser ses jouets, ArenaNet a accepté de nous laisser jouer avec les deux nouvelles professions qui apparaîtront avec Nightfall, le prochain Guild Wars. Pas longtemps, et juste avec des persos PvP hein, parce que maman elle veut pas qu'on prête nos affaires. Ça nous a suffi pour voir que les nouveaux Big Jim avaient toujours d'aussi belles gueules. Le background africain ne semble pas avoir poussé les artistes à oser le nez épaté pour les visages, par exemple. Les modèles proposés gardent leurs habituels traits ciselés dignes des plus beaux fantasmes de Legolas. Qu'importe, ce n'est pas le débat. Ce week-end de découverte devait surtout nous montrer ce que ces deux classes ont dans le bide, et c'est pas mal.

Le Derviche est un bourrin adepte de la faux. Il se jette dans les combats, manie les enchantements et inflige de nombreuses blessures à ses adversaires (notamment des saignements et des infirmités). J'ai carrément un faible pour cette profession. Le Parangon, lui, utilise la lance et reste à distance des ennemis tout en buffant ses alliés par des chants magiques. Tant qu'il n'entonne pas « Zidane il a frappé », ça me va. À eux deux, ils ajoutent 150 compétences dans la marmite Guild Wars. Franchement, je ne sais pas à quoi carbure le type qui s'occupe d'équilibrer tout ça, mais ça doit au moins terrasser un peloton du Tour de France.



Concours de bêtise



Ce 11 septembre sortira dans le commerce le nouvel album du groupe Heavens. Particularité de l'objet ? Il profitera d'une nouvelle méthode révolutionnaire de lutte contre le piratage. Une nouvelle forme de Copy Control super blindée ? Un algorithme de génie pour empêcher qu'on le rippe ? Même pas. Chaque morceau du CD sera tout simplement découpé en onze parties portant le nombre total de plages sur le disque à 99. Inaudibles à la lecture, ces transitions sont supposées rendre pénible la tâche des piratins qui voudraient les convertir en MP3. Sauf qu'il suffit d'utiliser la fonction « join » d'iTunes (ou d'autres softs audio) pour contourner la difficulté. Même pas drôle. Ce qui risque d'être rigolo, par contre, c'est la tête que fera l'honnête acheteur quand il devra appuyer 90 fois sur « forward » pour écouter la dernière plage. Ah, ça, on n'a pas fini de se marrer avec les majors.

Ni Zune ni deux

Chez Microsoft, ils se sont enfin décidés à donner quelques détails sur leur futur « iPod Killer ». Malgré l'incessante domination d'Apple sur le marché des baladeurs numériques, Billou reste optimiste et semble vouloir se donner les moyens de lui mettre une raclée. Zune (c'est le nom de la bête) ne sera pas un seul appareil, mais une gamme complète, axée sur l'aspect communautaire en prenant les meilleurs côtés de MSN Spaces (pour diffuser la musique ?), iTunes (pour en acheter ?) et le Xbox Live (pour, euh, mystère). De plus, la bestiole gèrera le WiFi et devrait pouvoir se connecter à la Xbox 360, les PC sous Windows Media Center et même les smartphones. Prévu pour 2007 par chez nous, il se murmure déjà que la version 30 Go du bidule tournerait autour des 400 dollars. Ah ben oui, tout de même... Il faut bien qu'ils paient le créatif top moumoute qui leur a pondu un nom aussi formidable.

L'Histoire sans fin

Chez Best Way, ils adorent la Seconde Guerre mondiale. Alors que ce développeur ukrainien doit incessamment terminer Faces of War, un STR WW2 publié chez Ubi Soft, on apprend qu'en même temps ils s'apprêtent aussi à sortir Silent Heroes, un autre STR WW2 distribué par Paradox. Il s'agira en fait d'une extension de leur précédente tentative, Soldiers : Heroes of World War 2, encore un STR WW2, bourré de bugs et au succès plus que mitigé. Reste à espérer qu'ils n'ont pas la même constance dans la qualité du développement que dans le choix du sujet.





Hue coco !

Il fallait que ça arrive, à force d'entendre Yavin réclamer des jeux avec des poneys, les éditeurs ont décidé de passer à la vitesse supérieure en essayant de s'intéresser aux chevaux. C'est Horse Racing Manager 2 qui ouvre le bal, suite d'un jeu sorti en 2003 déjà, ça ne nous rajeunit pas. D'ailleurs, si je vous en parle, c'est surtout pour vous dire que Micro Application vient de signer les droits d'édition du jeu auprès du développeur français Cyanide déjà auteur des célèbres Cycling Manager. Le titre est prévu pour l'automne et proposera aux gestionnaires de diriger une écurie, aux compétiteurs de prendre les rênes pour participer directement aux courses et aux flambeurs de parier sur celles-ci. Non, Yavin, rien pour toi, désolé. À part ça, ça a l'air franchement complet, mais les courses de chevaux étant pour moi aussi passionnantes qu'un épisode du commissaire Maigret, vous m'excuserez de modérer mon enthousiasme.



J'ai envie de m'infiltrer

Ah, on ne s'embête pas chez Ubisoft. Là, ils viennent de nous envoyer une jolie image haute def pour illustrer le prochain Splinter Cell (retardé à fin octobre, au passage). Alors, je ne sais pas du tout qui c'est, mais si c'est Sam Fisher, ze king of ze infiltration, je pense qu'il a peut-être poussé le bouchon un peu loin niveau déguisement. (ndFask : ah, on me signale qu'il s'agirait en fait d'Enrica, l'amourette de Sam. Bon, ben, veinard alors).



Boire ou CONDUIRE...

Au vu de la médiocrité totale du dernier épisode, on croyait en avoir bel et bien fini avec la série Driver. Au moins, on aurait pu tenter d'oublier ça une fois pour toutes et noyer son chagrin dans l'alcool. Eh bien, c'est raté : Ubisoft vient d'acheter la licence à Atari (et dans la foulée quasiment tout le studio Reflections, développeur du jeu) pour un peu moins de vingt millions d'euros. Remarquez, il y a toujours un peu d'espoir : l'opération n'étant pas encore totalement clôturée à l'heure où j'écris ces lignes. Cela dit, chez Ubi, on saute déjà en l'air et on annonce être tout content de pouvoir se lancer dans le prestigieux segment des jeux de bagnoles. C'est vrai, c'est chouette, mais là où on tique un peu, c'est quand on lit que « Driver est une des plus belles franchises de l'histoire des jeux vidéo ». Attention les gars, on commence comme ça et on finit par racheter Daikatana.



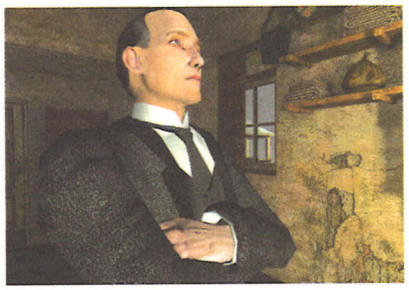
Supreme Commander...

... va juste tout déchirer et on le prouve avec une capture de cette grosse tuerie prévue pour 2007. Moi, si j'étais développeur d'un RTS concurrent, soit je le sortirais bien vite, soit je me mettrais directement à la poterie.



Sherlock Holmes...

... revient tout bientôt dans « La nuit des sacrifiés », le jeu est édité chez Focus et prévu pour la fin de l'année. En voici deux images qui confirment ce qu'on soupçonnait depuis des lustres : Sherlock Holmes a vraiment une tête à claques.



En bonne compagnie





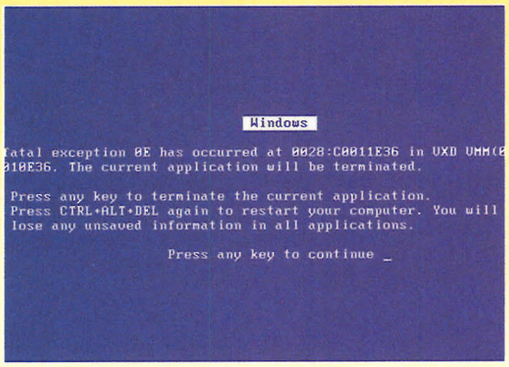
Ça y est, on est déjà complètement paumé dans le nombre d'extensions pour Les Sims 2 et, visiblement, ça ne va pas s'arranger. Le mois passé, on évoquait la possible sortie d'un add-on « animaux », c'est désormais officiel et ça sortira le 19 octobre. Et bien sûr, il faudra posséder le jeu original pour en profiter. À l'instar de « Entre chiens et chats » (pour « Les Sims », premier du nom), on pourra faire joujou avec une tripotée de bestioles mais, cette fois, on aura même droit à des cochons d'Inde ou des petits zoziaux tout rigolos. But du jeu : dresser les animaux, les faire bosser (dans le showbiz ou la sécurité) et on pourra même effectuer un tas de croisements grâce à un système de codes génétiques intégré au jeu et exclusif à la version PC. Par exemple, il sera tout à fait possible de créer un « labrador-caniche » et d'autres absurdités du même genre. Finalement, il est nul leur titre. Avec un concept pareil, ils auraient directement pu nommer leur extension « Les Sims font du Spore ».

Avec Gaudechon, ça va être bon !

Pour le prochain FIFA, on a presque envie d'y croire. Parce que sur une journée passée à essayer la bête, on a pu noter une amélioration d'une bonne partie des compartiments du gameplay : meilleure tenue de balle, plus de possibilités tactiques et bon équilibre attaque/défense. Le nouveau producteur, Jean-Charles Gaudechon, très sympa et beaucoup plus conscient des déficiences de la série que son prédécesseur, semble avoir bien mené sa barque. Et puis l'idée du championnat en ligne avec gestion des rivalités façon « j'ai l'OM, je vais pourrir le PSG » s'annonce super rigolote. Mais il faut se rendre à l'évidence, il y a encore quelques petits détails à revoir avant que ça sorte. Comme des phases de jeux pas au point, une physique de balle incohérente et l'I.A. du gardien. Juste des broutilles quoi...



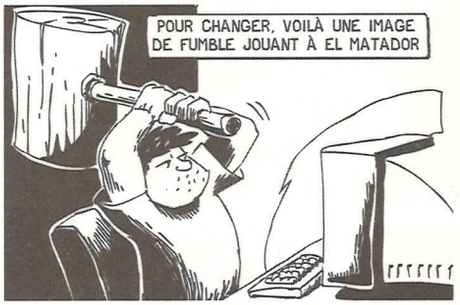
C'est pas moi, c'est lui



Windows Vista sera-t-il aussi vulnérable que XP ? C'est en tout cas ce qu'affirme Symantec. Selon eux, c'est toute la couche réseau du futur système d'exploitation de Redmond qui est à revoir, sous peine de se ramasser un bon paquet de virus et autres saloperies dans la machine. Microsoft n'a pas vraiment tardé à réagir en accusant Symantec d'être de mauvaise foi lorsqu'ils dénoncent des failles décelées sur des versions bêta datant de… février. Bon, pour être tout à fait honnête, que le nouveau Windows soit probablement loin d'être la forteresse inviolable dont parle Billou, on n'en doute pas vraiment. Mais quand on sait qu'il intégrera un antivirus et d'autres nouvelles solutions de sécu, fonds de commerce de Symantec, on aurait tendance à penser que l'un des deux ment encore plus que l'autre. À vous de deviner lequel.

Allez, encore un effort !

Ça risque de vous paraître complètement surréaliste mais pour la première fois depuis des mois, je n'ai aucune nouvelle image d'El Matador à vous montrer… Non, je ne déconne pas. Le jeu aurait dû sortir en août mais les développeurs ont préféré remettre leur FPS sur le métier pour encore un bon mois. Ce qu'on peut tout à fait comprendre au vu de la bêta complètement désastreuse (I.A. foireuse, bugs graphiques à la pelle) présentée il y a quelque temps. Voilà voilà, j'espère que la prochaine fois sera la bonne et qu'on pourra enfin vous glisser un test, un vrai. Sinon, je lance directement « El Matador Magazine » et on n'en parle plus.



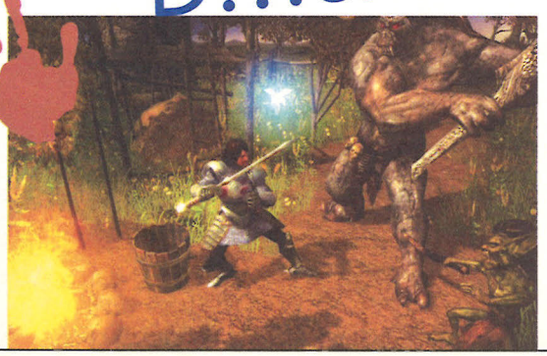
Ça sent le Rossi



On en sait désormais bien plus sur Super-Bikes Riding Challenge, le futur jeu de moto développé chez les Italiens de Milestone et prévu pour novembre. D'ailleurs, je vous aurais bien cité les 40 modèles de motos présents dans le jeu, mais je risque de manquer de place. En tout cas, on y trouvera des Kawasaki, Yamaha, Honda et autres mythiques Ducati. Plus de 50 circuits seront de la partie et quand je regarde la liste (Donington, Hockenheim pour les pistes, Londres ou Milan pour les circuits urbains), j'ai l'impression de voir un SCAR (du même développeur) en version moto. À la différence que celui-ci devrait être plus réaliste et proposera un gros tutorial pour apprendre à maîtriser le pilotage. La progression via acquisition de points de compétence, à la sauce RPG, restera toutefois identique. Un titre à surveiller de près, donc. Enfin, respectez la distance de sécurité tout de même. Oui, bon, oh ça va hein, moi ça me faisait marrer.



La main de D…errick



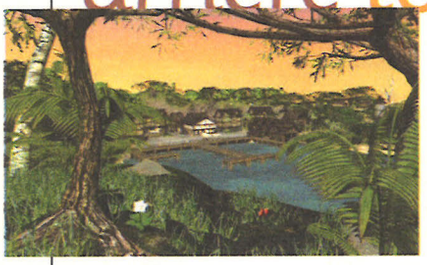
Je vais vous confier un truc, je ne suis pas un grand fan des RPG. Il faut trop réfléchir, on court le risque de fumer de la tête, parfois même de la faire exploser dans un vacarme assourdissant. Du coup, je préfère les jeux d'action mâtinés d'éléments de jeux de rôle. Comme dans Legend : Hand of God, nouveau titre des Allemands de Master Creating, où l'on cognera son prochain plus qu'autre chose. Pour l'instant, les infos sont encore un peu maigres, mais on sait déjà qu'on évoluera dans un monde médiéval fantastique infestés de trolls, gobelins voire peut-être des loutres bioniques si jamais les développeurs se décident à péter un fusible d'ici la sortie. Celle-ci est d'ailleurs prévue pour le deuxième trimestre 2007 et on aura droit à de fabuleux « combats cinématiques » capables de nous immerger dans l'action façon gros film bourrin sur écran géant. Du cinéma allemand en jeu vidéo ? Vous, je ne sais pas, moi, ça m'inquiète un tout petit peu quand même.

Le mini-jeu de la fin de l'été

« Attribue à Fumble l'humeur qui correspond à son expression : A) joyeux, B) triste, C) endormi »



Machine arrière toute !





East India Company, futur jeu de flibuste développé par les Finlandais d'Encore Games, et prévu pour 2008, revient avec deux nouvelles images. Et je ne suis pas sûr que le développement aille dans le bon sens. Le mois dernier, c'était super beau, cette fois, c'est carrément hideux.

Grise mine



On aura vraiment tout vu en matière d'appareils fonctionnant sur port USB : des ventilateurs, des cafetières, sans oublier différentes babioles à usage plus ou moins sexuel. Mais personne n'avait encore pensé à tenter de nous fourguer un taille-crayon électrique. Ben voilà, c'est fait et ça coûte une petite dizaine de dollars. L'engin fonctionne également via 4 bonnes vieilles piles et se fera un plaisir de faire clignoter 3 loupiotes pendant que l'on refait une santé à son joli petit crayon. Voilà, c'est super et ça va vraiment me dépanner pour mes problèmes de pages blanches sous Word.

Coup de Gueule

L'énervé du mois s'appelle Michael Russel et n'est autre que le « quality assurance manager » de Ritual Entertainment, c'est-à-dire le monsieur qui gère les tests internes afin d'obtenir un jeu pas trop mal fini à la sortie. Mais là, l'ami Michael n'est vraiment pas content et le fait savoir sur son blog (www.romsteady.net/blog/) en nous tapant une grosse tartine sur le piratage de SiN Episodes. Selon lui, les demandes de support émanaient essentiellement de gens jouant sur la version pirate et visiblement totalement dénués de scrupules.
Le bonhomme a donc contacté chacun d'entre eux et a été éberlué par la lecture de réponses du type « Je ne sais pas de quoi vous parlez, je n'ai pas ce fichier sur ma copie » et autres « Quel update sur Steam ? C'est quoi ça, Steam ? ».
Il y a effectivement de quoi péter un câble et Michael nous rappelle qu'acheter le jeu sert à payer les développeurs, mais aussi tous les gens chargés du support. D'ailleurs il a complètement raison : le piratage, c'est vraiment moyen. Comme SiN Episodes.



Symphonie en UT majeur



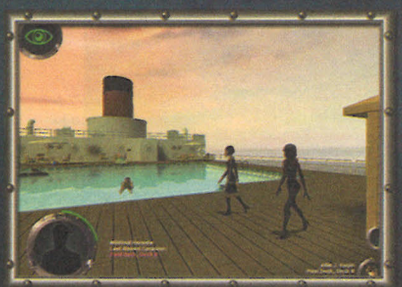
Les développeurs de l'excellent Red Orchestra (www.redorchestragame.com/) plutôt contents des ventes de leur mod devenu un vrai jeu complet se sont enfin décidés à lâcher quelques infos sur une éventuelle suite. Enfin, globalement, ils y pensent, mais ils ne savent pas encore très bien s'ils en développeront une ou pas, ce qui ne nous avance pas beaucoup, merci les gars. De toute façon, Tripwire dispose d'une licence Unreal Engine 3 et envisage de l'utiliser pour réaliser un FPS musclé, d'ores et déjà qualifié de « mulijoueur et réaliste ». Notez qu'un Mah-Jong 3D aurait été surprenant.

EMBARQUEMENT LE 15 SEPTEMBRE !

the SHIP

MURDER PARTY

LA CROISIÈRE S'AMUSE...



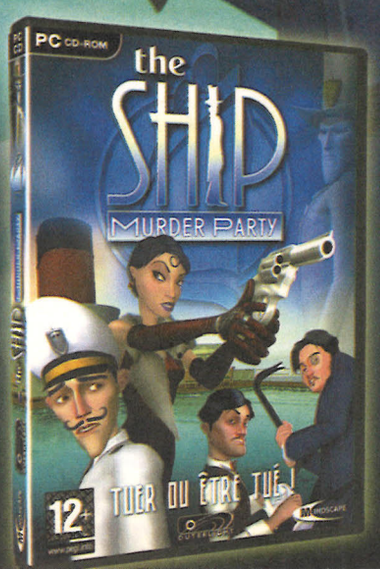
Repérez votre victime, mais sachez éviter votre bourreau !



Trouvez vite des armes à bord, votre vie en dépend !



Profitez de la vie sociale du bord, vous êtes en croisière !



12+ www.pegi.info

ATI

OUTERLIGHT

MINDSCAPE

AVENTURE SOLO & MODE MULTIJOUEURS COMPLET !

©2006 Outerlight tous droits réservés. Edition et distribution © 2006 Mindscape, tous droits réservés.

>Genre : Blizzard à la recherche d'un second souffle >Éditeur : Vivendi Universal Games
>Développeur : Blizzard Entertainment/États-Unis >Sortie prévue : Fin 2006

BURNING CRUSADE

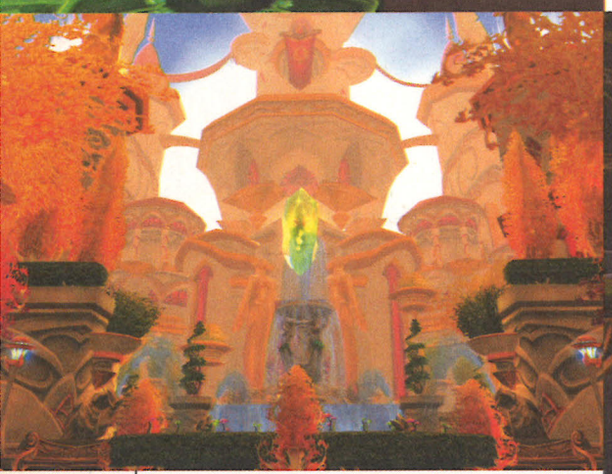
Alors que l'industrie du jeu PC est en crise, l'immense succès de World of Warcraft (6,5 millions d'abonnés) en agace plus d'un. Réussissant une brillante synthèse des précédents MMORPG, Blizzard est parvenu à séduire une vaste population de joueurs occasionnels, démocratisant largement un genre jusque-là réservé à un petit noyau de fanatiques. Ce succès inespéré (dix fois plus important qu'escompté) a d'ailleurs entraîné d'énormes difficultés techniques, les infrastructures réseau n'étant absolument pas dimensionnées pour supporter une telle charge. L'autre problème rencontré, lié sans doute à la très grande accessibilité du jeu, c'est que les candidats à l'aventure atteignent rapidement le niveau 60, stade ultime, où l'unique possibilité d'amélioration pour le personnage est de trouver un meilleur équipement. Il devient alors nécessaire de s'enrôler dans une guilde à la discipline quasi militaire, afin de se lancer dans des raids massifs réunissant quarante coéquipiers. Ce type de gameplay très contraignant, qui contraste fortement avec l'aisance de la progression pré-niveau 60, est loin de satisfaire tous les joueurs…
C'est pourquoi Burning Crusade, première extension de WoW, doit leur apporter ce qu'ils appréciaient quand ils ont commencé le jeu : des quêtes, de l'exploration en solitaire ou en petits groupes, du levelling…

Coup de tonnerre dans le ciel d'Azeroth

Blizzard a lâché une bombe avec l'annonce récente que les Elfes de Sang, nouvelle race de la Horde, pourraient créer des personnages Paladin, alors que les Draeneï, nouvelle race de l'Alliance, pourraient, eux, devenir Chaman. Les disparités entre ces deux classes, jusque-là réservées à leurs factions respectives, rendaient en effet très difficile l'équilibrage du jeu à très haut niveau. En supprimant carrément cette différence fondamentale entre la Horde et l'Alliance, on a un peu l'impression que les développeurs se débarrassent du problème et choisissent la solution de facilité. De façon plus encourageante, on peut aussi se dire que Blizzard pourra peut-être enfin développer pleinement ces classes, puisqu'elles ne seront plus liées l'une à l'autre… Les deux nouvelles races disposeront chacune de leur zone de départ (niveau 1 à 20) et de puissantes capacités raciales. Les Elfes de Sang auront un silence à aire d'effets de deux secondes, redoutable contre les lanceurs de sorts, qui de plus leur permettra de régénérer leur mana



On espérait apercevoir de nouveaux monstres, mais les nouvelles instances sont toujours en travaux et leurs occupants n'ont pas encore emménagé.



Très verticale, l'architecture de Silvermoon, la capitale des Elfes de Sang, est vraiment spectaculaire.



La grosse surprise de Burning Crusade : la classe Paladin sera jouable par les Elfes de Sang. Chasseurs, voleurs, prêtres, mages et démonistes seront aussi au menu.



Les Draeneï pourront jouer Chaman, mais aussi Paladin ! Autres classes possibles : guerrier, chasseur, prêtre et mage.

(ou leur énergie pour les voleurs !). Les Draeneï, quant à eux, apporteront un bonus de combat (chance de toucher +1%) aux membres de leur groupe et pourront se soigner d'une cinquantaine de points de vie en quinze secondes (au lev1), cette capacité « Blessing of the Naaru » s'améliorant aux niveaux supérieurs. Quelque chose me dit que quand Burning Crusade va arriver, les zones « newbies » seront un poil surchargées… Surtout en warrior : pouvoir se soigner avec un sort de 1,5 seconde et ce, toutes les 3 minutes, ça va attirer du monde.

Devenez bijoutier !

Autre nouveauté de cette extension, la profession de joaillier. Elle permettra de créer des cristaux magiques et de les incruster dans ses items favoris, ce qui leur apportera des bonus comparables à ceux donnés par les enchantements. Chaque objet pourra recevoir un nombre variable de cristaux, dont les effets cumulatifs seront renforcés par des combinaisons de couleur. Les cristaux les plus balèzes, vous l'aviez deviné, ne seront trouvables que sur les cadavres des plus gros boss de raid… Mais que les joueurs allergiques aux virées à quarante se rassurent, Burning Crusade contiendra aussi plein d'activités pour eux ! Après l'ouverture du Portail Démoniaque situé dans les Terres Foudroyées, les joueurs pourront ainsi explorer le nouveau continent d'Outre Terre. Pour l'instant Blizzard n'en a pratiquement rien dévoilé, on sait surtout qu'on y trouvera de nouvelles instances, découpées en plusieurs ailes. Certaines seront dédiées au levelling et permettront aux petits groupes d'accéder plus rapidement au niveau 70, qui deviendra le nouveau seuil maximal. Les autres ailes seront réservées aux joueurs déjà 70 ainsi qu'aux raids. C'est là, bien sûr, que se cacheront les items les plus puissants du jeu, du genre haches à 95 DPS avec des stats de malade… À noter que les instances à 5 auront un niveau de difficulté paramétrable par le leader du groupe. Au level max, les mobs seront plus costaux, plus nombreux, mais plus gentils à leur mort : le loot sera agrémenté d'items épiques. En montant à 70, on obtiendra amu passage cinq sorts ou capacités supplémentaires (tous les deux niveaux), ainsi que 10 points de talent. Notons que les arbres de talent gagneront deux étages de plus, pour une profondeur totale de 41 points si vous voulez le talent « ultime ». Casse-tête en vue pour optimiser votre perso…

Brouillard de guerre

Autre nouveauté d'Outre Terre, la possibilité d'utiliser une monture volante, dont l'intérêt - à part de servir de clé d'entrée à certaines instances haut perchées - reste à prouver. Blizzard a également été incapable de nous parler des Classes de Héros, des armes de siège (je crois qu'on peut oublier tout ça), des Cavernes du Temps ou des améliorations prévues pour le système Joueur contre Joueur, qui pourtant en aurait bien besoin. Tout au plus évoque-t-on de nouveaux champs de bataille et des arènes de duel, sans fournir aucun détail… En fait, de façon générale on a l'impression que de nombreux points importants restent encore très nébuleux (monture des nouvelles races, avenir des items PvP rank 14, etc.), ce qui n'est pas très rassurant pour une extension supposée sortir d'ici à la fin de l'année. Les quelques instances que nous avons pu entrevoir, partiellement texturées et totalement vides de monstres, nous font craindre que la sortie de Burning Crusade ne soit considérablement retardée. Blizzard devra soigner son bébé, car après son ascension fulgurante, World of Warcraft va maintenant devoir nous prouver qu'il est capable de tenir la distance.

Atomic

Le monde à l'envers : un chaman de l'Alliance qui se bat contre un palouf hordeux…



Située au nord des Maleterres orientales (Plaguelands), Silvermoon sera reliée à Undercity par un téléporteur.



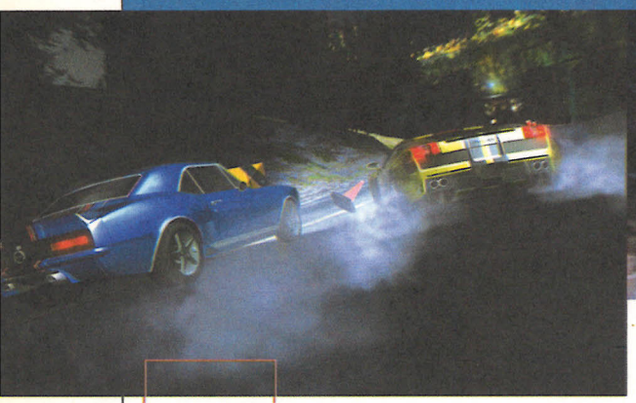


Je vais faire simple pour les deux allergiques aux pots d'échappement qui ne savent pas ce qu'est Need for Speed. En quelques mots : courses, bagnoles de luxe, illégal, dangereux, tuning, branleurs. Avec ce nouvel opus de NFS, on retrouve tout ce qui fait le succès de la série : de la vitesse, des records à battre, un style de conduite arcade, des flics collants, des effets spéciaux (un genre de bullet time) et des branleurs qui font des courses illégales et dangereuses dans des bagnoles de luxe tunées. Vous jouez le perso habituel (que, j'avoue, je ne connais pas personnellement), alors qu'il revient dans sa ville natale. Sauf qu'on veut plus de lui ! Il va donc falloir se faire respecter en étant encore plus débile que tout le monde. Quartier par quartier, notre héros reprendra le contrôle de son territoire en affrontant les boss ennemis et en faisant pipi partout.



>Genre : Traces de pneus
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Electronic Arts/États-Unis
>Sortie prévue : Fin 2006

NEED FOR SPEED CARBON



80 tracés, tous de nuit, parce que c'est comme ça en vrai.



Vous n'allez pas abîmer cette belle peinture de Jacky tout de même ?

Wesh wesh

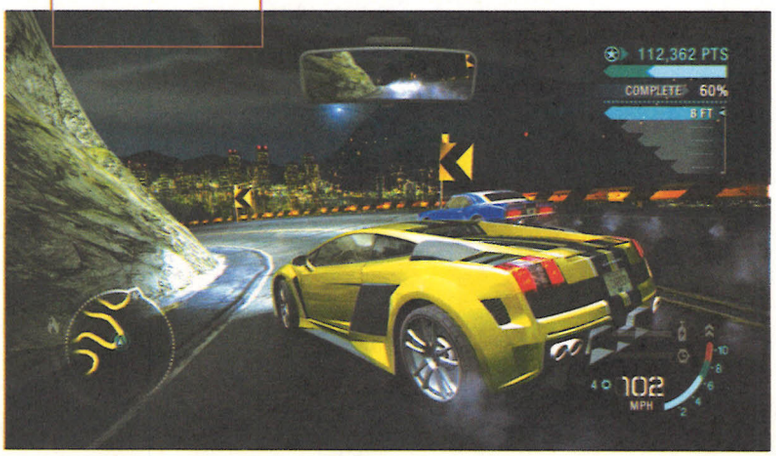
Sans surprise, ce Carbon ne chamboule pas la licence Need for Speed. La politique d'EA dans ce domaine, c'est « toujours plus », on a donc droit à notre lot de nouveautés. Il faudra par exemple gérer un « crew », trois personnes choisies parmi des spécialistes : un blocker tentera de ralentir vos adversaires sur la route, tandis qu'un drafter se positionnera pour vous faire profiter de l'aspiration. Le scout vous informera sur le tracé de la course (pratique pour les raccourcis) et sur les performances des autres conducteurs. On trouve aussi un mécanicien, un pro du tuning nommé Jacky, etc. À propos de tuning, on peut dire que ce charmant loisir a été poussé très loin avec Carbon. On modifie maintenant la carrosserie très précisément ! Ça, c'est pour le look wesh. Côté gameplay, EA affirme avoir retravaillé toute la physique des véhicules pour qu'il existe une vraie différence dans la conduite. Apparemment, on leur aurait reproché le contraire sur les jeux précédents…

Distance d'insécurité

Comme tout cela est très inspiré d'événements réels, surtout aux US et au Japon, les développeurs ont tenu à rester fidèles à ce qui se fait de plus subtil en ce moment : les courses de canyon. Ces duels vous demandent de coller au maximum à l'adversaire pour tenter de le dépasser au bon moment. Après avoir pris la tête, votre but est de semer l'autre. Tout cela à fond la caisse sur des routes sinueuses ; d'un côté un mur, de l'autre un gouffre. Ne pas heurter le concurrent, ne pas se planter… ça a l'air assez intense ! Autre amélioration : les concours de dérapages. Des circuits spéciaux vous demanderont désormais d'enchaîner les prouesses techniques en glisse sur bitume. Que celui qui finit avec les pneus les plus lisses gagne ! Marrant. Même si ce n'est qu'un NFS de plus, EA semble avoir fait du bon boulot. Wesh.

Fumble

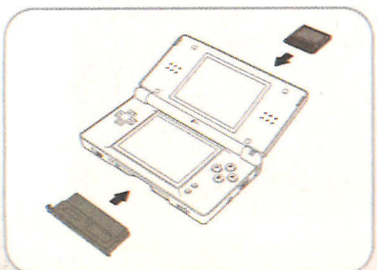
102 mph en pleine montagne… mieux vaut savoir utiliser le dérapage contrôlé.



Toutes les dernières nouvelles du jeu vidéo directement sur votre Nintendo DS



© 2006 Nintendo
© 2006 Opera Software ASA.



Avec le Navigateur Internet Nintendo DS et la Connexion Wi-Fi Nintendo, vous avez accès au web sur les deux écrans de votre console grâce au savoir-faire d'Opera. Sur l'écran tactile vous naviguez facilement et grâce à la reconnaissance d'écriture vous n'avez plus besoin de clavier. Maintenant vous pouvez reposer votre **JOYSTICK.**

nintendo Wi-Fi connection

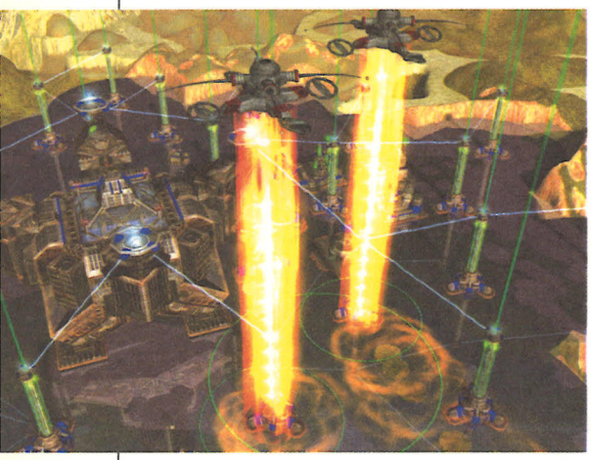
NINTENDO DS lite

Existe en 2 versions, DS classique et DS lite

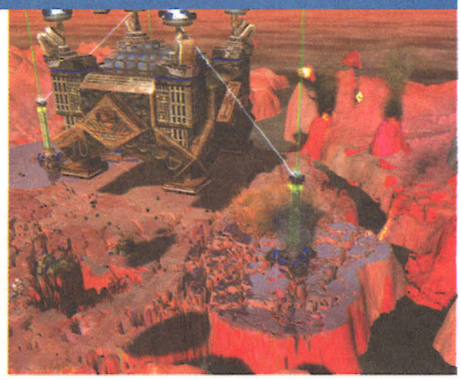


>Genre : Science fiction excentrique
>Éditeur : Paradox Interactive
>Développeur : KD-Lab/Russie
>Sortie prévue : fin 2006 ?

PERIMETER
EMPEROR'S TESTAMENT



Si on avait apprécié l'originalité de Perimeter, son système de terraforming en temps réel, ses nano-robots qui se recombinent à volonté pour former de nouvelles troupes, son environnement de guerre terrestre, aérienne et souterraine, il y a quand même un aspect du jeu qui passait mal : son scénario, particulièrement froid et obscur. L'extension Emperor's Testament, prévue pour très bientôt aux États-Unis et en Scandinavie, semble encore pire sur ce plan… Je ne sais pas si ça vient de la traduction, mais je ne capte rien. Apparemment, pour combattre les Harkbacks, l'Empereur a décidé d'utiliser des Esprits Mécaniques automatisés pour étendre son Empire-Éponge. Ce faisant il crée par accident un Messie Mécanique, ce qui entraîne l'apparition d'une chaîne parallèle de Mondes Psycho-Sphères. Mais ce que tout le monde ignore, c'est que pendant ce temps-là la Frame Exodus a découvert les traces d'une mystérieuse race alien… Tin tin tiiiin ! Palpitant. En tout, on devrait en prendre pour 25 missions. À part ça on nous signale de nouveaux bâtiments et de nouvelles unités, sans rien préciser de plus, ainsi qu'une ambiance musicale entièrement refaite, ce qui nous laisse relativement indifférents. Et vous allez voir, après ils vont se demander pourquoi ils n'en vendent pas beaucoup…



Le style visuel de Perimeter semble toujours aussi original.

ATOMIC

Boursorama

THQ

Nos amis de THQ viennent de finaliser l'acquisition du studio Paradigm, anciennement chez Atari. Pour le montant de l'achat, les modalités exactes et tout le toutim financier qui va avec, ça reste un mystère et, pour être tout à fait honnête, on s'en fout un peu. Nous, on veut juste des jeux, des vrais. Ce n'est de toute façon pas une grande nouvelle, THQ ayant déjà pris une grosse option sur le développeur depuis quelques mois. La vraie nouvelle dans l'histoire c'est la mise en chantier d'un nouvel opus de Stuntman, qui ne sortira probablement lui aussi que sur consoles. Donc finalement, c'est bien ce que je disais, on s'en tamponne.



Nom de dieu

Quand il ne passe pas son temps à planter sa bagnole à dix millions de brouzoufs dans des platanes, Colin Mcrae nous propose des jeux vidéo à son nom. Enfin, pas lui, Codemasters et sa célèbre série aux épisodes parfois géniaux, parfois décevants. Bien décidés à essorer encore un peu plus le nom du pilote écossais, l'éditeur nous annonce Colin Mcrae : Dirt, un jeu de course « tout-terrain » prévu pour 2007. Au menu : rallyes à étapes, courses sur surface boueuse, terre aride et graviers brûlants. On pourra même piloter des caisses de 850 chevaux et faire de la grimpette sur la célèbre course de Pikes Peak dans laquelle les voitures frôlent les ravins et la mort toutes les trois secondes. Pour le reste, un tas de bagnoles et de modes de jeux (sans plus de détails) et du multijoueur devraient, a priori, rendre le jeu tout sympa. Par contre les quelques images fournies par l'éditeur sentent tout de même le gros pipeau. Ou alors je viens de passer une vingtaine d'années dans le coma et personne n'ose me dire qu'on est désormais en 2030.

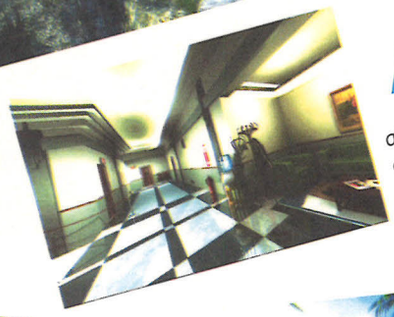
Hips! Hips! Hips! Hips! Hips!

Phrase à la con

19/07/2006 - 01h06
Faskil : « Pfff, les meufs. Même à Houston, c'est des Parisiennes. »







À fond les ballons

Hop, voici quelques nouvelles images de The Secret of Atlantis : l'héritage sacré. Pour rappel, il s'agit d'un jeu d'aventure prévu pour l'automne et dont la pièce maîtresse n'est autre qu'un gros Zeppelin dont le nom aurait pu être celui d'un groupe de black metal germanique : le Hindenburg. Avec lui, vous allez voyager autour de la terre de New York à Macao, en passant par la Mésopotamie et autres lieux exotiques. Le jeu est (encore) un « point & click » et on peut donc s'attendre à devoir résoudre mille énigmes toutes plus tordues les unes que les autres. On pourra peut-être enfin savoir si l'Atlantide a réellement existé. Enfin, à condition que Faskil et ses idées de feu de camp à bord d'un Zeppelin ne flinguent pas le gameplay.

Phrase à la Con

Mercredi 26 juillet - 18h

Yavin :

« 'tain un jour je vais faire chef aussi. Ça a l'air cool. »

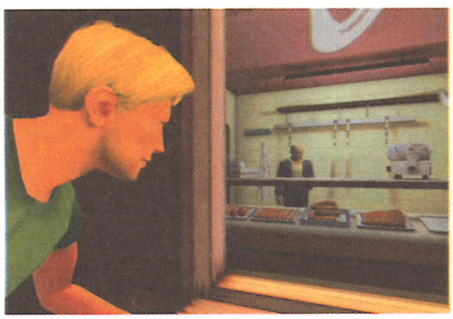


À moi le tré$or

Le mois dernier, on vous parlait de Cap sur l'Ile au Trésor, le prochain jeu d'aventure « point & click » en développement chez Kheops Studios, mais sans vraiment plus de détails. Eh bien hop hop, il suffisait de demander, les voici, les voilà ! Enfin presque, on a surtout quelques images et un petit bout de l'histoire librement adaptée du célèbre bouquin de Robert Louis Stevenson. On incarnera donc Jim Hawkins parti à la recherche du trésor du vieux et retraité John Long Silver sur une jolie petite île infestée de pirates eux aussi attirés par toute cette thune. Ceux qui connaissent le bouquin auront déjà compris le « librement adapté », les autres pourront toujours lire ce roman culte… Le jeu est prévu pour l'hiver, semble tout joli et les graphismes paradisiaques ne sont pas sans rappeler le célébrissime Riven. Oui, Riven, un des plus beaux jeux de l'univers. J'adore mettre un max de pression aux développeurs.

MEA CULPA

Laissez-moi vous donner un conseil : ne rédigez jamais de news pour Joystick vers 8 h du matin suite à une nuit arrosée à coup d'hectolitres de breuvage fermenté et conclue par deux heures de sommeil passées à tenter de définir pourquoi un gorille tout vert se balade au plafond. Après, on est tout chamboulé et on écrit de grosses bêtises. Comme quand on qualifie Alan Wake, le futur jeu de Remedy Entertainment, de FPS alors qu'il s'agit d'un jeu doté d'une représentation à la troisième personne et qu'on ne sait pas grand-chose du gameplay réel de ce titre aguicheur. Donc voilà je m'excuse platement pour cette bourde mais faut me comprendre aussi, toutes ces histoires de première, deuxième, troisième personne, on finit par s'y perdre. Et puis de toute façon, je n'ai jamais rien compris à la conjugaison (ndFask : Yavin, premier sur l'excuse à la con).



Les chevaliers de Baphomet 4…

…alias « Les gardiens du temple de Salomon » s'est doté d'un zouli site web (www.broken-sword.com/) avec notamment une petite vidéo de présentation. Voilà, c'est tout, vous pouvez circuler.



Aaah la Pologne, ses… tiens, oui, ses quoi ? Y'a quelque chose à voir en Pologne ? En tout cas il s'y passe des trucs étranges, comme pourrait en attester ce brave Saint Bernard jeté par la fenêtre du deuxième étage par ses maîtres ivres morts. L'animal a finalement conclu sa chute en atterrissant sur la tête d'un passant avec le bon goût de ne pas le blesser au passage. On ne sait rien des raisons de cet incident, mais j'imagine que le pauvre toutou, pris de pitié pour les deux poivrots, a du leur refuser l'accès à son petit tonneau de rhum.



Saint-Bernard miné

SAM & MAX SEASON 1

>Genre : La loi des séries
>Éditeur : Telltale games
>Développeur : Telltale Games
>Sortie prévue : Octobre 2006

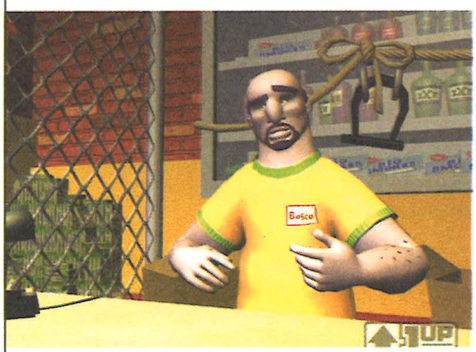
Parlez de Sam & Max à un vieux con de gamer et il versera quelques larmes de nostalgie en maugréant sur les jeux actuels (ndFask : je ne sais pas pourquoi, je me sens visé là). Et pourtant ce n'était qu'un point & click aux énigmes hyper tordues de plus. Dans le gameplay, bien sûr, parce que ce que regrettent réellement les vieux cons de gamers, c'est l'humour féroce et débile du célèbre duo de policiers freelance.
Un chien débonnairement à l'ouest et un lapin psychopathe, ça ne se trouve pas partout, et clairement pas dans les productions actuelles. Alors évidemment, quand on dit au vieux gamer (con) que Sam & Max revient sous la forme d'épisodes, il explose. La tension est trop forte entre la joie et le doute. Et c'est bien normal. Après avoir vu SIN Emergence ou Half-Life 2 Episode One sortir au petit bonheur la chance, avec un moteur qui vieillit déjà, beaucoup de gens se posent la question du succès du modèle commercial « par épisode ». Bones, l'autre série de Telltale, reste trop chère pour ce qu'elle offre et ne rassure pas non plus sur les capacités des auteurs du futur Sam & Max. Alors faut-il avoir peur ? Rien n'est moins sûr, car les aventures de nos héros tarés semblent bien planifiées. Un épisode de 90 mn par mois, fois cinq. Voilà qui est formaté sérieusement, on est loin des dates de sorties insaisissables d'autres titres… On devrait même trouver la totale en DVD ! Euh quoi ? Ouais, tous les épisodes visibles à la suite ! Oui, mais… ça sonne pas très « jeu vidéo » ça ? Et zut, on nous rassure sur un point, et on nous effraie sur un autre. Sam & Max, dessin animé rigolo ou vrai jeu d'aventure ? Il semble que le gameplay reste basé sur du point & click, avec des séquences d'action. On sera fixé en octobre.

Fumble



Ces screens ne sont pas sensés représenter le jeu final, mais on peut rêver, non ?

Entre deux épisodes, Telltale refilera des vidéos et des bonus aux fans de la série. C'est bien pensé.



CAESAR IV

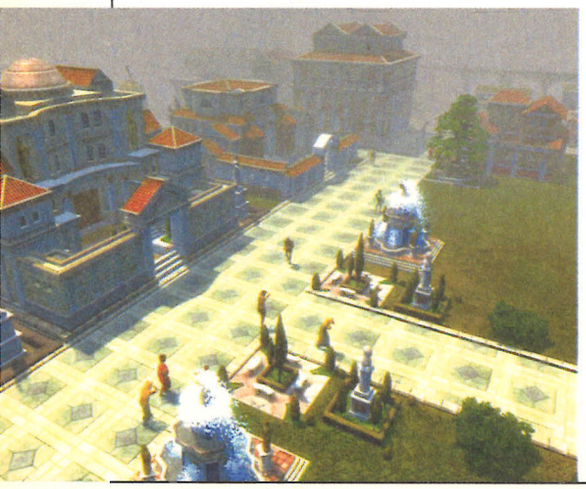
>Genre : Reconstruction
>Éditeur : Vivendi Universal Games
>Développeur : Tilted Mill Entertainement
>Sortie : 2006

Je ne suis pas fan des théories de conspiration, mais je dois avouer qu'il y a quelque chose de louche chez les développeurs. À mon avis, ils se réunissent en secret pour contrôler le futur du marché des jeux vidéo. Récemment, par exemple, ils ont dû se rencontrer et discuter de la fin des produits sur la Seconde Guerre mondiale. Oui, mais par quoi les remplacer ? Ben, par des titres sur l'Antiquité, pardi ! Après ils se sont distribué les rôles : STR, Hack&Slash, MMO, etc.… C'est bien organisé tout de même. Et donc, dans la catégorie gestion, nous accueillons notre troisième candidat après Civ City Rome et Glory of the Roman Empire. Il s'agit de Caesar IV, qui nous place dans la peau d'un bâtisseur romain. L'intérêt, c'est que la série a de la bouteille. Si le troisième épisode date tout de même de 1998, on peut espérer que les développeurs de Tilted Mill sauront faire une digne suite. Après tout, leur précédent titre, Les Enfants du Nil, s'était révélé tout à fait correct (7/10 dans le Joy 167). Des constructions, du commerce, de la politique, du combat… À quel degré de difficulté ? Ça, c'est à Nedd qu'on le demandera dès qu'une preview se pointe. En attendant, on peut admirer le moteur 3D très joli et propret qui affiche une ville bien rangée, avec ses rues encore plus droites que celles de New York et parcourues de presque autant de piétons qu'à Baltimore.

Fumble



Oh non, on a encore construit notre ville au pied d'un volcan ! C'est ballot !



L'autoroute à gauche, la maison de banlieue au milieu et le mall derrière. Le paradis.



astuces®

35 000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS POUR 6500 JEUX VIDÉO !

grâce à astuces®, plus jamais bloqué!

EXCLUSIF !

SMS+ **3 1 3 1 3**

Sms non surtaxé

Comment ça marche ?
Envoyez par sms **JOY** au **31313**
Vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder d'un clic à notre service **Gallery>>astuces jeux.**
Toutes nos astuces, solutions, guides et news accessibles sur votre mobile 24h/24 7j/7 où que vous soyez, faciles à trouver et consulter grâce au wap !
31313 : prix d'un sms (non surtaxé)

Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout **astuces®** par **minitel**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

3617 astfax

Plans par **fax** ou **courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier ! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

35 000 astuces par **sms**
Envoyez ASTK+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces ! **Exemple** : pour les astuces de Myst IV sur PC, envoyez par SMS "**ASTK PC MYS**" au **71111**. 24h/24 7j/7

SMS+ **7 1 1 1 1**
0,50 € par envoi + prix d'un SMS

✆ 0892 705 111

Tout **astuces®** par **téléphone**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en appelant le 0892 705 111 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 **70 200**
0901 **701 501**

Pixtel **0892** : 0,34 €/MN **3615** : 0,35 €/MN **3617** : 0,86 €/MN **71111** : 0,50 € + prix sms/SMS **0900** : 0,45 €/MN **0901** : 0,45 CHF/MN

astuces, un service Pixtel

Graphiquement, M2TW écrase tout ce qu'on avait vu jusqu'à présent.

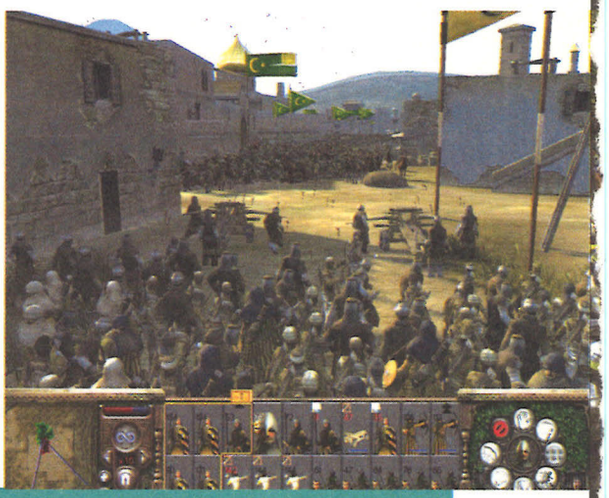


MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

>Genre : Stratégie historique >Éditeur : Sega Europe
>Développeur : Creative Assembly (Brisbane)/Australie
>Sortie prévue : Novembre 2006

Décidément, ils ne chôment pas chez Creative Assembly. Juste après Alexander, la sympathique extension de Rome : Total War, la branche australienne du studio annonce pour très bientôt la sortie de Medieval 2 : Total War. J'ai eu l'occasion d'essayer la grande campagne pendant une heure et mon impression est extrêmement positive. D'entrée de jeu, cinq factions seront disponibles (contre seulement trois au début de Rome). Il s'agit de l'Angleterre, la France, le Saint Empire Romain Germanique, Venise et l'Espagne. Chacune de ces factions aura droit à un petit film d'intro, ainsi qu'un tutorial intégré pour faciliter le démarrage des débutants. Comme dans Rome, les factions vaincues au cours de la campagne deviendront ensuite jouables à leur tour. En tout, 17 nations seront ainsi disponibles, auxquelles il faut ajouter quatre factions supplémentaires réservées à l'ordinateur. Toutes les grandes puissances de l'Europe médiévale seront ainsi accessibles en mode stratégique : la durée de vie de M2 : TW s'annonce vertigineuse…

Attention : en cas de combat urbain, quelques victimes collatérales ne sont pas à exclure.





Certaines unités très spéciales ne pourront être recrutées que pendant les Croisades.



C'est beau la guerre

Sur le plan graphique, les progrès réalisés depuis Rome sont très impressionnants. Les champs de bataille sont bien plus réalistes, notamment grâce à une végétation beaucoup plus abondante. Les soldats de vos unités ont été fortement personnalisés : leurs visages sont différents, mais aussi leurs uniformes, les couleurs des montures des cavaliers… L'impression de voir une armée de clones est ainsi fortement diminuée. Les animations des guerriers en train de se battre ont également été grandement améliorées. Les détails sont tellement soignés qu'on voit peu à peu les armures se salir, éclaboussées par la boue et le sang ! Tout comme dans le premier Medieval, vos troupes pourront parfois capturer des prisonniers (en particulier quand l'ennemi en déroute ne pense plus qu'à s'enfuir). Après la bataille, on pourra rançonner ces captifs pour amasser de l'argent. Mais si on veut se faire une réputation de type sympa, il sera également possible de les libérer sans rien réclamer en échange. Ce comportement de gentleman, conforme aux idéaux de la chevalerie, peut accentuer le charisme de votre général. Il contribue alors à motiver les paysans et inspirer les soldats qui se battent pour lui. Inversement,



vous pouvez choisir d'exécuter tous les prisonniers ! La peur donne des ailes, et si vous avez l'habitude de commettre des atrocités, vos ennemis éviteront de s'attarder inutilement sur le champ de bataille.

Diplomates en jupon

Mais tuer des gens ne vous fera pas que des amis. Pour éviter d'être en permanence en guerre avec tout le monde, vous pourrez envoyer vos princesses dans les royaumes des alentours. Ces braves petites se feront un plaisir d'essayer de séduire tous les souverains qu'elles rencontreront, dans l'espoir de négocier une alliance avec eux, d'arranger des mariages, ou pour les supplier de réduire leurs taxes sur les choux-fleurs. En effet, l'activité commerciale devrait jouer un rôle important dans la politique

Pour décorer les campagnes, on pourra s'amuser à planter des pieux.



dans une croisade ou deux vers la Terre sainte, juste pour qu'on ne vienne pas trop regarder ce qui se passe chez vous. En envoyant suffisamment de Sarrasins dans l'autre monde, vous convaincrez ainsi plus facilement le Saint Père de fermer les yeux sur certains de vos petits dérapages… Mieux : si vos relations avec l'Eglise sont excellentes, et si vous avez quelques cardinaux dans votre manche, vous réussirez peut-être à vous faire élire pape. Vous serez alors libre d'excommunier tous ceux qui vont ont manqué de respect quand vous étiez petit !



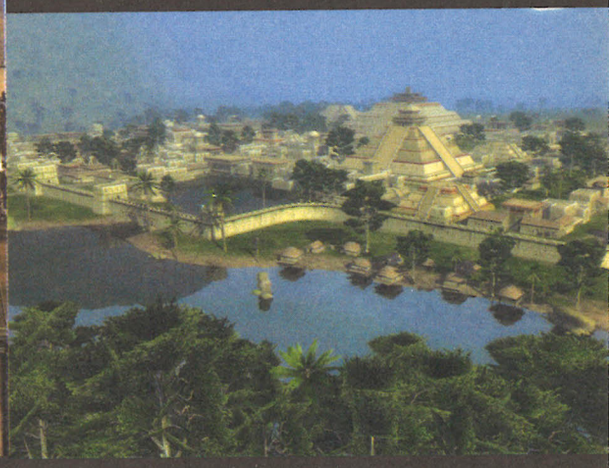
LA VENGEANCE EST UN PLAT QUI SE MANGE

La gestion des villes devrait également être plus poussée que par le passé. Vous pourrez en effet décider de choisir pour chacune d'elles



Quatre rangées de murailles à franchir. J'espère que vous avez prévu beaucoup d'échelles !

Une fois qu'on aura bien détruit l'Europe, il sera temps d'aller s'occuper des Aztèques.



et l'économie, en particulier pour les nations de marchands, comme Venise ou les Flandres. Mais par rapport à Rome : Total War, la plus grosse différence viendra de la religion. Si des croyances contraires au dogme catholique se répandent dans vos campagnes, vous devrez rapidement envoyer un curé sur place pour ramener ces brebis égarées dans le droit chemin. Mais si votre ecclésiastique n'est pas suffisamment sûr de sa foi, il risque de douter et basculer à son tour dans l'hérésie ! Si vous laissez la situation dégénérer, le Pape n'aura alors pas d'autre solution que de vous envoyer la Sainte Inquisition. Ces hommes de Dieu zélés s'activeront alors à traquer le péché où qu'il se cache, envoyant prestement au bûcher vos fidèles lieutenants… Juste pour rester dans les petits papiers du Vatican, il serait sans doute plus prudent de vous lancer de temps en temps

l'orientation que vous voulez lui voir prendre : grande cité commerciale, dédiée à la création pacifique de richesses et aux activités économiques, ou place-forte militaire, avec casernes, fonderies et camps d'entraînement. En fonction du choix effectué la ville aura alors un arbre de développement spécifique, qui vous donnera accès à des bâtiments et des unités différentes. Les caractéristiques personnelles du gouverneur auront également leur importance, ainsi que vos actions passées : si vous avez l'habitude de recruter des espions et des tueurs à gages, peut-être pourrez-vous créer une guilde des assassins dans vos cités. Ou bien si vous voulez former des chevaliers, au contraire il vous faudra un château fort. En cas de changement de stratégie, il sera possible de transformer une ville marchande en forteresse, ou inversement, mais tous les bâtiments distinctifs seront alors perdus ! La sortie du jeu étant toujours prévue pour novembre, on espère pouvoir essayer dès le mois prochain une version preview.

ATOMIC





Un orc contre un scavenger ? Je prends le gagnant (s'il est suffisamment amoché).

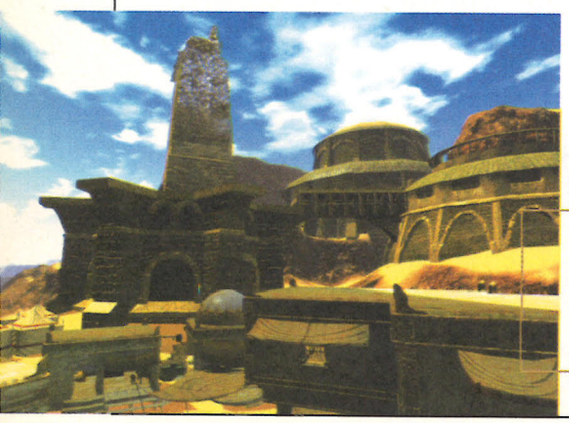
GOTHIC 3

- Genre : Vrai RPG
- Éditeur : JoWood Productions
- Développeur : Piranha Bytes/Allemagne
- Sortie prévue: Q3 2006

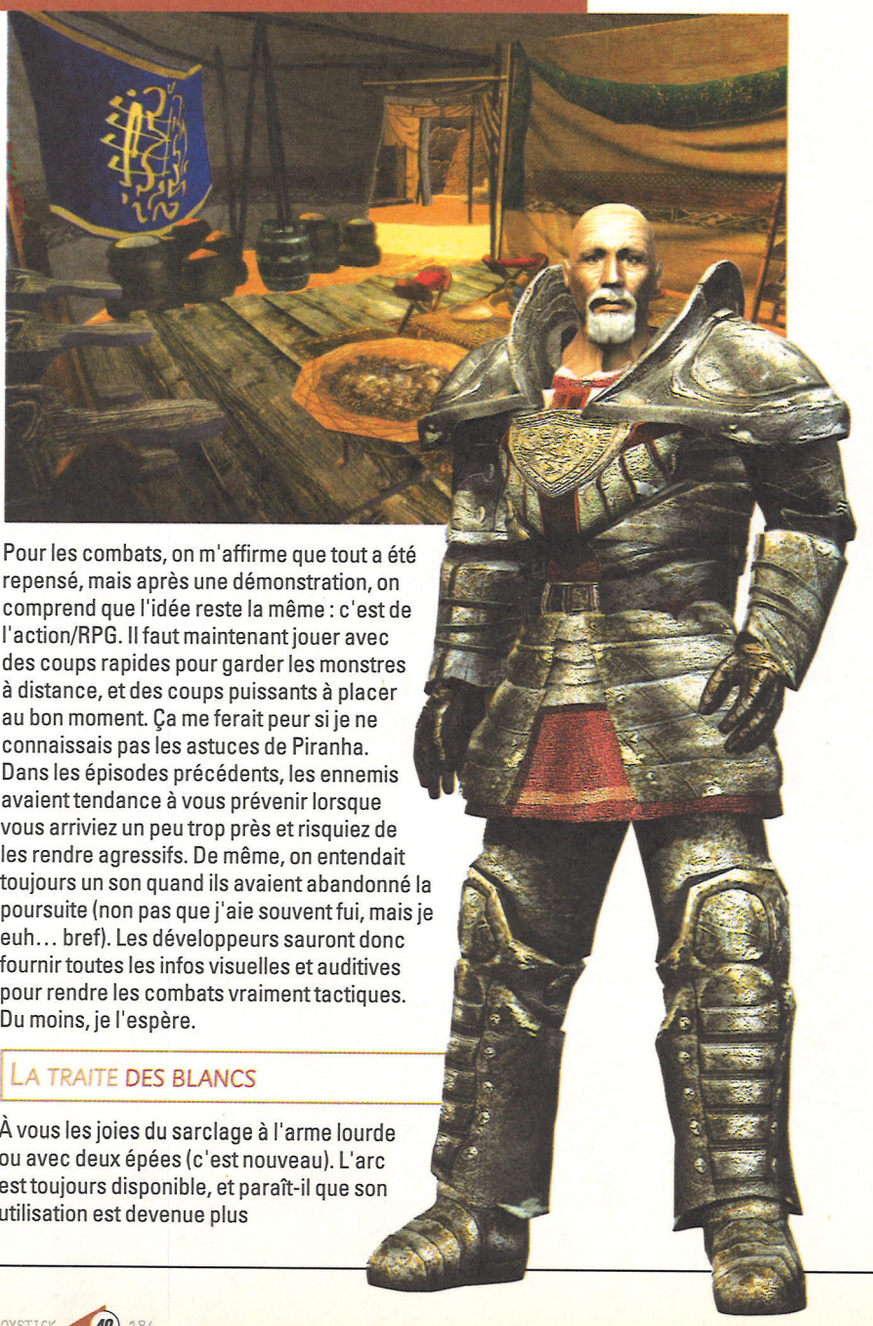
Je vais être très franc avec vous : je suis un fan de la série Gothic. J'adore son univers sombre et mature, j'aime la qualité du level design qui rend l'exploration passionnante ; je remercie à plat ventre les développeurs de Piranha Bytes pour l'immersion de leurs villes et le réalisme de leurs personnages non-joueurs, qui sortent leurs épées en vous menaçant si vous avez la mauvaise idée de toucher à ce qui leur appartient. Enfin un jeu où l'on ne rentre pas chez les gens pour piller leur coffre sans que personne ne lève le petit doigt ! Enfin un RPG crédible ! Bien entendu, tout n'est pas rose dans Gothic. L'interface étrange et les combats simplistes représentent les deux grosses déceptions du gameplay. Avec Gothic 3, Piranha semble résolu à attaquer de front le grand public et s'est attelé à gommer ces défauts.

Les yeux et les oreilles

Concrètement, le boulot porté sur l'interface paraît correct. C'était assez simple de ne pas se tromper, il suffisait de faire comme tout le monde : une barre de raccourcis. Le système d'expérience et d'évolution du personnage est relativement basique, inutile d'avoir des tonnes des tableaux ou de fenêtres à ouvrir. Sur cet aspect, Piranha a pris les bonnes décisions.



Barakesh, ville du désert. Ça a l'air presque aussi chaud qu'à Levallois-plage.



Pour les combats, on m'affirme que tout a été repensé, mais après une démonstration, on comprend que l'idée reste la même : c'est de l'action/RPG. Il faut maintenant jouer avec des coups rapides pour garder les monstres à distance, et des coups puissants à placer au bon moment. Ça me ferait peur si je ne connaissais pas les astuces de Piranha. Dans les épisodes précédents, les ennemis avaient tendance à vous prévenir lorsque vous arriviez un peu trop près et risquiez de les rendre agressifs. De même, on entendait toujours un son quand ils avaient abandonné la poursuite (non pas que j'aie souvent fui, mais je euh… bref). Les développeurs sauront donc fournir toutes les infos visuelles et auditives pour rendre les combats vraiment tactiques. Du moins, je l'espère.

La traite des blancs

À vous les joies du sarclage à l'arme lourde ou avec deux épées (c'est nouveau). L'arc est toujours disponible, et paraît-il que son utilisation est devenue plus



simulationniste, façon FPS (ndFask : simulationniste… ah ben j'ai appris un nouveau mot, merci Fumble). En ce qui concerne l'histoire, il est bon de noter que les différentes factions seront accessibles tout le long du jeu et qu'il n'en faudra choisir une définitivement que vers la fin, contrairement au déroulement de Gothic 2. Allez-vous aider les humains à renverser les orcs ou plutôt ces derniers à asseoir leur pouvoir ? Et pourquoi ne pas s'allier à la tribu nomade du désert, qui trafique, chasse les premiers pour les vendre en tant qu'esclaves aux seconds ? Et Xardas, votre ami/ennemi magicien, quel sera son rôle dans cet épisode ? Si vous ne savez pas de qui je parle, il est encore temps de finir les deux premiers Gothic. Bon O.K., ils ont bien vieilli, mais quel dommage ce serait de passer à côté.

FUMBLE

LE RPG AUX DENTS AIGUISÉES

VU L'ORIENTATION PLUS GRAND PUBLIC DE CERTAINS JEUX, J'AI UN MOMENT CRAINT QUE MA SAGA FÉTICHE NE TOMBE DANS LA FACILITÉ. J'AI DONC BOMBARDÉ DE QUESTIONS LES DÉVELOPPEURS DE GOTHIC 3 POUR ME RASSURER.

Joystick : Avez-vous remarqué des idées de gameplay intéressantes dans Oblivion, à part le fait que le système de difficulté adaptative est bien nul ?

Piranha Bytes : Nous étudions sérieusement la concurrence, mais Oblivion ressemble à un MMO solo. La collecte d'objets et le gameplay ultra-ouvert ne sont pas les priorités de Gothic 3. Notre jeu se base plus sur une histoire riche et précise, dans un monde crédible qui évolue de manière réaliste et en temps réel. Et effectivement, nous pensons que le « scaling system » d'Oblivion n'est pas… disons… optimal.
(ndFumble : Je rappelle que Piranha a abandonné l'utilisation de ce système pour revenir à des monstres disposés dans le monde par un vrai level designer, payé et tout. Seules les rencontres importantes seront adaptées au niveau du joueur.)

Est-ce que vous allez sortir un kit de développement pour Gothic 3, pour que les moddeurs s'amusent avec ?

Puisque la fanbase de Gothic augmente en permanence et que la communauté nous est très importante, un SDK est prévu pour après la sortie du jeu. Il en existait déjà un pour Gothic 2 et d'excellents mods ont vu le jour, bien que seulement en allemand.

La sortie de Gothic 3 sera plus globale et ciblera d'autant plus les États-Unis. Avez-vous réussi à garder ce côté politiquement incorrect malgré tout ? (Gothic, la série où on fume de l'herbe qui fait rire pour gagner de la mana…).

Cet aspect adulte a toujours été un élément clé pour la crédibilité du monde de Gothic. Le langage utilisé dans Gothic 3 est plus proche de Conan ou de Braveheart que des univers de « haute fantaisie » traditionnels. C'est cru, sale, méchant… Nous allons rester sur cette position, et nous en sommes fiers !



Le bazar de Morasul n'est pas encore très peuplé, mais ça viendra.



La profondeur de champ n'a rien à envier à Oblivion





L'un dans l'autre, on ne remarque pas d'énormes nouveautés dans Gothic 3…

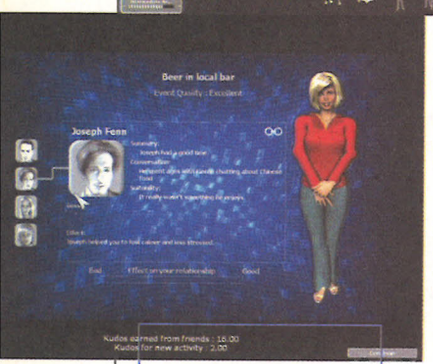
Les screenshots laissent penser que le moteur graphique, avec ses Shaders Model 3, s'avère la seule nouveauté, mais beaucoup de choses ont changé ou ont été améliorées. Le système de combat a été entièrement repensé, comme l'interface et le développement du personnage. De plus, l'I.A. a été sévèrement boostée, avec un perso qui peut entraîner des révoltes et changer la face du monde (ndFumble : les humains planqués dans la nature réintégreront les villages libérés, par exemple). Vous vous rendrez compte de toutes les nouveautés en y jouant, vous verrez.



Virtual Villagers
C'est rigolo, ça me rappelle les Playmobil de mon enfance.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Kudos
Comme on l'a déjà précisé, c'est un peu austère...

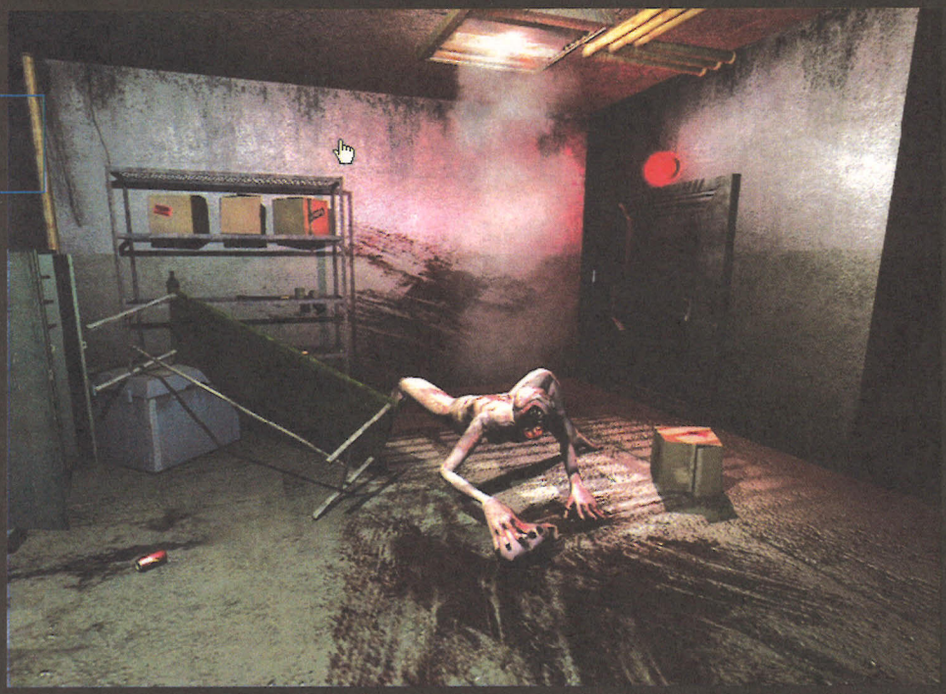
Y ou hou ! Deux pages ce mois-ci, c'est un peu la mégafiesta au macumba club ! Ou alors non, mais c'est surtout une bonne occasion pour vous parler d'un certain nombre de titres indés et c'est déjà pas mal. Alors commençons donc par cet étrange projet étudiant : The Blob (www.utrecht.nl/images/OGU/pos/Downloads/TheBlob_EN.zip). Moi, quand j'allais en cours, on m'obligeait à faire des trucs relous comme des intégrales, de la course poursuite de jeunes filles en jupe ou de la dissection de grenouilles. Quoique pour le second, je n'ai jamais capté si c'était spécifié dans le programme ou pas. Enfin bon, passons. De nos jours, les étudiants développent des vrais jeux vidéo sous Ogre 3D et tout et tout. Ça me sidère et j'ai presque envie de retourner sur les bancs de l'école pour apprendre à faire la même chose tant le projet de ces jeunes Néerlandais est sympathique. Leur jeu n'est vraiment pas très long, mais la réalisation vaut le coup d'oeil et l'on se régalera à parcourir une ville rigolote qu'il faudra entièrement repeindre à l'aide d'un héros devenant de plus en plus gros à force d'avaler tout et n'importe quoi. Ça rappelle un peu (beaucoup ?) Katamari Damacy et LocoRoco, deux excellents titres pour consoles. Et si je vous parle de ce petit jeu alors qu'il n'est jamais qu'un projet en cours, c'est pour bien rappeler qu'avec un peu d'huile de cervelle, dix doigts et des chips, on peut déjà faire de grandes choses.

LIFE IS LIFE

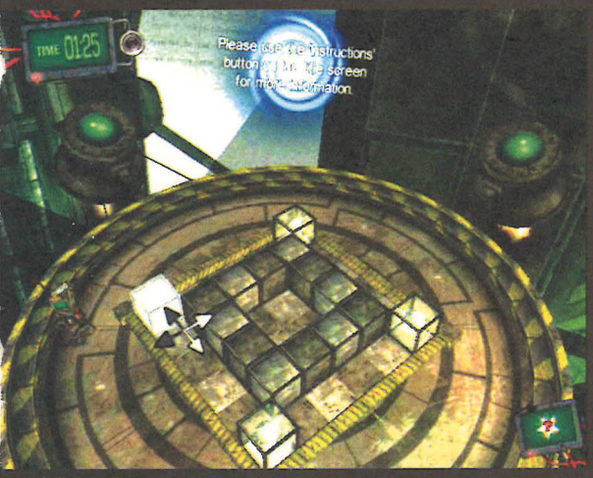
Ensuite on pourra s'intéresser à l'excellent et franchement tout mignon Virtual Villagers (www.virtualvillagers.com). Comme le nom l'indique, il s'agit d'un simulateur de village dans lequel on devra prendre en charge la vie des habitants en leur inculquant les bases de la survie. Le but est simple : développer son village, lutter contre les maladies, découvrir de nouvelles technologies et je ne vous fais pas la liste complète au risque d'y passer environ six pages. Sachez tout de même que le monde continue à vivre sans que le jeu soit lancé et il faudra donc veiller à vérifier que tout va bien assez régulièrement. Oui, c'est une fois de plus un gros tamagotchi, mais avec sa réalisation léchée et son concept rigolo, Virtual Villagers a de quoi séduire tous les férus du genre. Puisque nous sommes dans les simulateurs de vie, autant poursuivre avec Kudos (www.kudosgame.com/), un titre déjà évoqué il y a quelque temps dans nos jolies news. Désormais le jeu est bel et bien terminé et une démo est téléchargeable. Pour rappel, il s'agit d'un simulateur d'individus et on peut incarner à peu près tout ce que l'on veut, du plombier à l'ingénieur en passant par la starlette prête à payer de sa personne pour réussir. Le jeu se présente de manière très austère avec son interface plus proche du mode texte que d'un Sims 2, mais les possibilités sont tellement nombreuses qu'on se prend au jeu très vite. Et pour en décrocher : bonne chance.



DevastationZone Troopers
Oups, c'est pas passé loin.



Penumbra
Oui, ça rappelle un peu un certain Silent Hill.



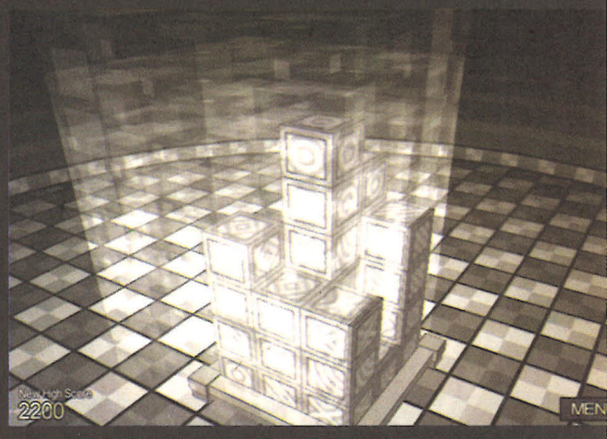
Cubology Et en plus, ça tourne.

Coffre aux trésors

Venons-en maintenant à Arklight (www.pieyegames.com/), un excellent jeu de tir aux graphismes bien sympathiques et dont le concept frise l'indécence. Bien sûr, le but reste de tirer sur absolument tout ce qui bouge, mais la perversité des développeurs contraint le joueur à tirer le moins possible. Oui, je sais, dit comme ça, c'est étrange, mais le simple fait de tirer consomme de l'énergie sur le vaisseau et il est donc très important de n'utiliser les canons que lorsque c'est réellement nécessaire. Voilà qui exige pas mal de subtilité et, dans un shoot-em-up, on ne va certainement pas s'en plaindre. Pétris de bonnes idées, les développeurs n'ont d'ailleurs pas que ce jeu dans leur poche et je vous conseille leurs petits bijoux de réflexion, il y en a vraiment pour tous les goûts. De Circulate à Cubology en passant par Oddbox, si vous aimez vous triturer les méninges, vous allez être servis comme des rois. Je n'ai pas vraiment la place de vous faire un descriptif complet des différents concepts, mais je peux vous inciter à visiter leur site (mentionné plus haut) afin de tester toutes ces petites perles. Et je vous rappelle que si vous ne le faites pas, la charge explosive placée sous votre chaise de bureau peut-être activée à distance à n'importe quel moment. Réfléchissez bien.

Grosse trouille

Vous avez eu les chocottes ? Bien, poursuivons sur cette voie avec Penumbra (http://frictionalgames.com/?q=penumbra), véritable machine à vous inspirer les plus grandes terreurs, dotée d'un splendide moteur 3D. Le titre mélange aventure, exploration et action et se présente avant tout comme une démonstration technologique. D'ailleurs les capacités impressionnantes du moteur physique ne laissent aucun doute sur la volonté des créateurs du jeu : montrer leur talent aux yeux du monde. Et c'est plutôt réussi, alors on passera sur l'histoire du fiston perdu à la recherche de son père, l'intérêt du jeu ne se situe pas vraiment là, mais plutôt côté technique et surtout au niveau de l'ambiance dans laquelle on est amené à évoluer à pas de loup. De peur d'en croiser un, de loup. Et restons dans la technique avec l'excellentissime DevastationZone Troopers (www.cgssoftware.com) dont le titre est complètement naze, mais a le mérite de ne pas faire de mystère sur le genre du jeu. C'est du gros shoot à 200% pour gros bourrins et voilà le jeu idéal pour se vider la tête après une journée harassante dans une mine de charbon. Et puis jetez un oeil sur les captures d'écran, c'est beau, vivant et ça déménage dans tous les sens. On peut quasiment tout détruire, le moteur utilise des éclairages dynamiques et se paie le luxe d'afficher un nombre incalculable d'ennemis à l'écran. De plus et comme bien souvent en indé, ça tourne sur une config modeste, permettant à pratiquement tout le monde d'en profiter, alors, qu'est-ce que vous attendez ?



Oddbox Euh, déjà avec des couleurs, j'ai du mal, mais là...

YAVIN

The Blob Les couleurs jurent un peu, mais ce que c'est bien fait...



The Blob Voici Fumble tout content d'avoir été augmenté.







































1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La ***perso*** fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:**34116 FARIDA**

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle





















2 +6 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme ✚50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour **préécouter** toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions et **télécharger** bien sûr. Une sonnerie ✚ est disponible en plusieurs versions, **M** signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).
100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB

Ain't no other man NEW 50082
Au bout des rêves NEW 50104
Autodestruction M+ 51830
Be without you NEW 51717
Belsunce breakdown M 56612
Boulbi M+ 51739
Candy shop M+ 52589
Confessions nocturnes M+ 51847
Dans ma bulle NEW 51848
Et c'est parti M+ 52011
Façon Sex NEW 50145
Femme like U M+ 53747
Ghetto NEW 51873
J'voulais M+ 51612
Jeune demoiselle M+ 51930
L'envers de la terre NEW 50032
La bouletте (génération nan nan) M+ 51598
La puissance M+ 51466
My humps 51356
Ola NEW 51813
One night extravaganza NEW 51850
Paris Cuba NEW 51417
Plus près de toi NEW 50112
Pump it M+ 51410
Que veux-tu que je fasse NEW 50107
Ridin' NEW 50035
Say I NEW 50037
✚450 Rap! 1554
✚330 RnB! 1530
Snitch NEW 51968
Still D.R.E. M+ 54246

POP, ROCK

Crazy (Does that make me) 51994
Dani california 51891
Hips don't lie 51727
Hotel California M+ 56765
I go crazy NEW 50066
Is it any wonder? NEW 50072
It's Alright NEW 51820
J'irai chanter NEW 51915

POP, ROCK (suite)

Maneater NEW 50056
Paint it black M+ 55750
Sin sin sin NEW 50042
Sometimes it rains NEW 51971
Song to say goodbye NEW 51702
Stop! Dimentica NEW 50115

3 VIDÉOS

Télécharger, plus de vidéos:
TÉL> 0899 70 2001



Sunny NEW 50138
The songs that we sing NEW 50121
Unfaithful 51948
✚1120 Pop/Rock! 1561
✚60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS

Chirac en prison NEW 51695
Dans un verre à ballon 52012
J'ai demandé à la lune M 56096
✚230 Rock Français 1548

MÉTAL, HARD ROCK

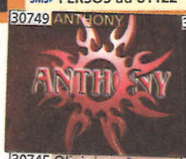
Hell bells 55273
Highway to hell +55688
Thunderstruck 54393
✚120 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

Adieu jolie Candy 53786
Aimer jusqu'à l'impossible +51401
Allumer le feu M 56228
Caravane M+ 52688
Ce silence NEW 50022
Derniers baisers NEW 50087
Face à la mer M+ 53903
Intégration NEW 50120
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'traine des pieds 51699
Je pense à toi NEW 51870
Je te promets M 54555
Je viens du Sud M+ 52470
L'aigle noir +55690
L'envie NEW 51402
L'homme qui n'avait pas de maison NEW 50053
Là où je t'emmènerai 51819
La paix NEW 50071
Le Roi Soleil-Mon essentiel M+ 52687
Le temps qui court M+ 51853
Les lacs du Connemara +55331
Les voyages en train NEW 51882
Marie M 55818
Mistral gagnant M+ 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon plus beau Noël 51561
Petite fleur de vanille NEW 50074
Petite soeur M 52937
Roc 50021
Santiano M+ 55944
Un ange frappe à ma porte M+ 51490
✚1160 Variétés! 1564
✚30 Comédies musicales! 1574
✚30 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO

Allo allo NEW 51862
Allo Papy NEW 51836
Axel F (2005) M+ 52923
Gabriel M+ 51510
I will survive +56631
Je ferme les yeux NEW 50020
Le flic de Beverly Hills-Axel F M+ 56076
Le papa pingouin M+ 51811
Les bêtises (2006) NEW 50029
Living on video M+ 51393
Popcorn M+ 56094
Popcorn remix (2005) M 51167
Pourquoi pas moi NEW 50063
Tarzan boy NEW 50064
Tennessee NEW 51876























DANCE (suite)

We are the champions (Ding a dang dong) 50101
✚240 Electro! 1559
✚170 Dance! 1585
✚50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE

Bouger bouger M+ 52860
Coup de boule 50148
Zidane y va marquer 50119
✚70 Zouk! 1565
✚80 Reggae! 1563
✚10 Ska! 1592
✚40 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL

Never gonna be the same NEW 51829
✚70 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO

Bachata NEW 50089
Boom boom boom NEW 50113
Chihuahua M+ 54121
Diras que estoy loco NEW 50135
Hit lerele NEW 50050
La Camisa Negra M+ 51156

CINÉ, TV (suite)

Amélie Poulain M+ 56633
Amicalement vôtre M+ 56603
Baila Morena M+ 56560
Bambino NEW 51935
Benny Hill M 56820
Camping-La marche des tongs 50010
Capitaine Flam M 56717
Desperate Housewives 51277
Dragon Ball Z M+ 56789
FBI, portés disparus 52079
Foot 2 rue-Lève toi et marque NEW 50070
Franklin la tortue NEW 51642
Ghost-Unchained melody +56464
Il était une fois dans l'ouest +56658
James Bond-Thème M+ 56639
L'âge de glace 2 NEW 51912
L'exorciste-Tubular Bells M+ 56740
La 7ème compagnie M+ 53023
La Boum +56655
La panthère rose M 56629
La soupe aux choux M+ 56040
Le bon, la brute et le truand +56657

CINÉ, TV (suite)

Midnight Express M+ 56002
Mission Impossible I-Thème film M+ 54750
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne +56253
NCIS M+ 52780
Pirates des Caraïbes M+ 54959
Plus belle la vie M+ 51132
Pokémon NEW 51633
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Sex and the City 56813
Stargate SG-1 M+ 56843
Top Gun-Take my breath away M+ 56890
UPA Dance (Un dos tres)-Morenita NEW 50046
✚780 Films, Séries! 1553

PAILLARD, FÊTES

J'ai la ... qui colle 56112
✚10 Chansons paillardes! 1573
✚20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES

Pin Pom (Pompier) M+ 56647
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone +54453

4 LOGOS ZIDANE LE FILM

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos Zidane le film
SMS> ZZFILM au 81122

Obsession M+ 53887
Sara perche ti amo 53282
Ti amo M 55568
Ze phenomene NEW 50097
✚90 Latin! 1579
✚20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL

Abdel Kader M+ 55435
✚80 Raï! 1562

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb +56090
24h-Musique de Jack Bauer NEW 51767
24h-Sonnerie CTU +53422
Agence tous risques M+ 56826
Le dernier des Mohicans M 52670
Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073
Le Parrain M+ 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Les 4.400 M+ 52604
Les aventures de Rabbi Jacob M+ 56272
Les bronzés font du ski M+ 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? +55948
Les Bronzés-Darla Dirladada +56957
Les choristes M+ 53793
Les Simpsons M+ NEW 56615
Les têtes brûlées 56891
Mac Gyver +56730
Magnum M 56682

✚10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Corse +55092
Hymne Etats Unis 56666
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Portugal M+ 56720
L'internationale M+ 56951
Le chant des partisans 55428
Tiens, voilà du boudin! 52062
✚60 Hymnes! 1552
✚10 Musiques régionales! 1540
✚10 Musiques militaires! 1537

5 +5 000 LOGOS

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

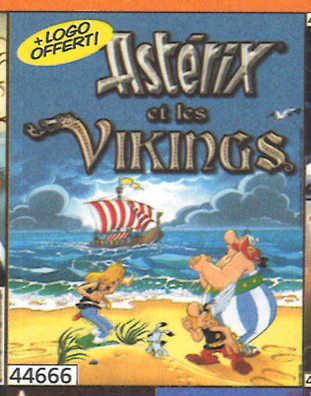
Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122



44620



44666



44441



44678



44606



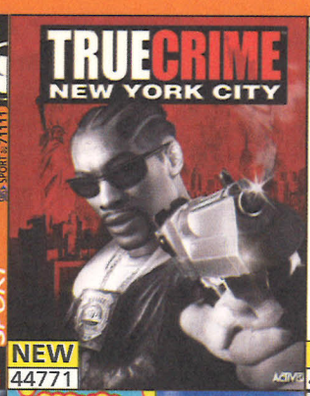
44680



NEW
44747



NEW
44725



NEW
44771



NEW
44798



NEW
44724



NEW
44714



44586



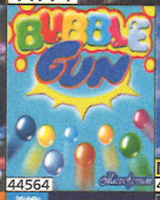
44190



44451



44691



44564



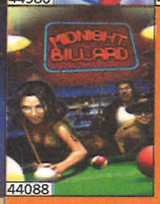
NEW
44759



NEW
44769



44640



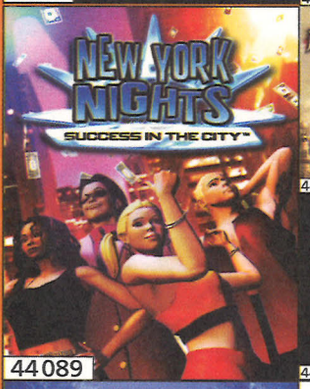
44088



44045



44710



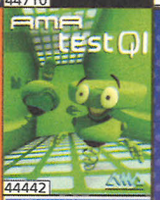
44089



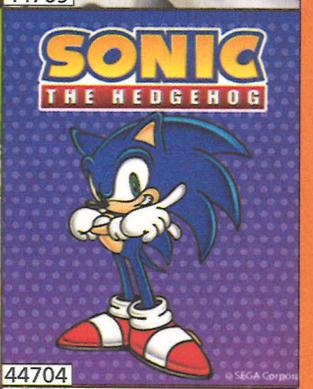
44454



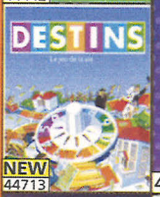
44102



44442



44704



NEW
44713



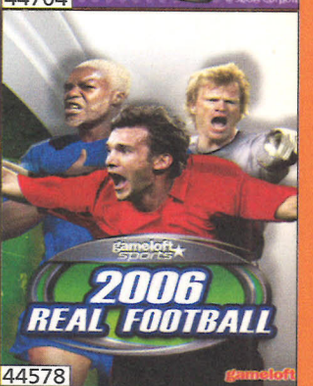
44674



44405



44676



44578



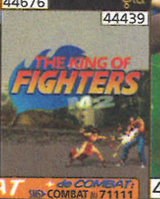
44054



44429



44389



44439





NEW
44680



NEW
44711

44432

44492

44700

NEW
44731

NEW
44760

44701

44079

NEW
44642

Facile le jeu mobile...

CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !

...avec persomobiles

NOUVEAUTÉS

SONIC
Décors dignes des consoles Sega, impression de vitesse hallucinante, un vrai Sonic dans les règles de l'art.
Notre avis: ●●●●
44704 SONIC

Gun Fever
Participez à des gun-fights explosifs, des combats frénétiques à coups de lance-roquettes!
Notre avis: ●●●●
44768 GUN FEVER

Lemmings
Lemmings est un jeu merveilleusement simple et accrocheur! Soyez bons avec eux.
Notre avis: ●●●○
44710 LEMMINGS

INCONTOURNABLES

TOCA Race Driver 3
Faites crisser les pneus et imposez-vous lors de courses au finish, le tout dans des graphismes en 3D exceptionnels.
Notre avis: ●●●●
44769 TOCA RACE DRIVER 3

Bubble Gun
Dans la veine de l'excellent Puzzle Bobble, ce jeu vous propose de dégommer un amas de bulles colorées. Un grand classique!
Notre avis: ●●●●
44564 BUBBLE GUN

Age of Empires II
Devenez un fin stratège Réf: 44405
Notre avis: ●●●○

Zuma
Fidèlement adapté du jeu PC, 100% fun, 100% réflexion! Réf: 44691
Notre avis: ●●●○

Metal Slug 2
Graphismes magnifiques, action déjantée. Réf: 44440
Notre avis: ●●●○

Big Muncher
La recette PacMan fonctionne toujours à merveille!
44229 BIG MUNCHER
Notre avis: ●●●○

Micro Machines
Faites la course autour d'une baignoire, d'une table de cuisine, ou le long d'une plage! Réf: 44732
Notre avis: ●●●○

INFOS PREVIEWS

Casino
Tous les meilleurs jeux de casino sur votre mobile: SMS> CASINO au 71111

Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Jeux 3D compatibles avec votre mobile: SMS> 3D au 71111

À venir!
Flics à Miami

7 +600 JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights

COMPATIBILITÉ
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: **44420** au **61111** pour Astérix.

+ 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 **600 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:
TÉL> **0899 70 2001** Choix "Jeux"

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

Tarifs: 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 polyphonique, votre mobile doit être configuré pour le faire. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. *Copyrights:* Copyright d'un jeu ou d'une image appartient à son auteur. Vous n'avez pas le droit de les copier, de les modifier ou de les vendre. Votre numéro de téléphone sera enregistré par Pixtel pour la durée nécessaire à la gestion de votre commande. Vous disposez d'un **droit d'accès**, de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).

Mineurs(es), demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!

COMMENT TÉLÉCHARGER?

TÉLÉCHARGER
1 Notez la **référence** (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> **Référence** au **81122**
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez **56072** au **81122** pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MINITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122 1,50€ par envoi + prix d'un SMS

Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140 Pixtel

8 BRUITAGES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> **Référence** au **81122**
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 70 2001

Aboiement chien	66001	Cigales	66104	Sifflet (Ouah, le canon)	66019
Boite à meeeeuh	66121	Cloches d'église	NEW 66196	**Vieux téléphone**	66026
Boite à musique	66138	Corne de supporter	66130	Voix d'aéroport	66020
Rires de bébé	NEW 66201	Cri de Tarzan	66053	Youyous arabes	66111
		Délire chinois	NEW 66009	Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !"	66051
		Fou rire	NEW 66012	Voix "Allo... Allo?"	NEW 66200
		Miaulement chat	66013	Voix "Appel à toutes les unités"	66098
		Pets	66014	Voix "Décroche, allez, décroche !"	66035
		Rire démoniaque	66114	Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige"	66119
				Voix "Dicroche mon fils, c'i ta mère"	NEW 66180
				Voix "Espèce de p'tit con !"	NEW 66045
				Voix "Je réponds pas aux cons..."	NEW 66193
				Voix "Nous zafons les moyens..."	66041
				Voix "Ouvrez, police !"	66044
				Voix "Qui c'est qu'a pété ?"	NEW 66068
				Voix "Wazzzzha ?"	*66101*
				Voix "Wesh ma couille ! Bien ou bien ?"	NEW 66148
				Voix + réveil "C'est l'heure de se lever!"	NEW 66203
				+200 Hifi!	1546

Sid Meier's Railroads !

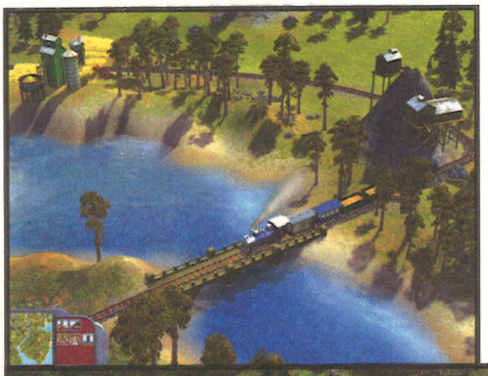
Sid Meier's Railroads !

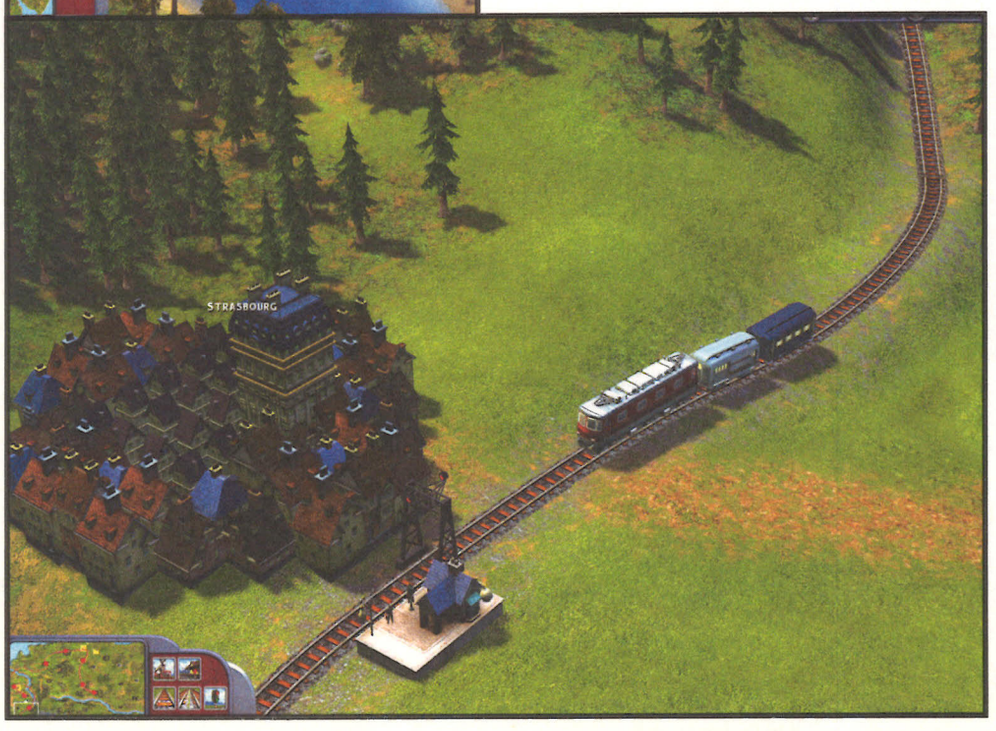
Quand Caf m'a demandé si j'étais véritablement fan de la série des Railroads, j'ai tout de suite senti qu'il allait se passer quelque chose d'énorme. Lorsqu'il ajouta un « Attention, il y a un piège », mon cœur s'est emballé. S'agissait-il de la présentation de la suite de Railroad Tycoon ? Oui, et en prime, j'avais le droit de rencontrer l'idole de toute une vie, Monsieur Sid Meier.

par C_Wiz

Tel un bon fanboy, j'ai pourri la vie de ma famille et de mes amis à propos de ma future rencontre. Jusqu'à ce que l'un d'entre eux me dise que « c'est un peu comme voir les Pink Floyd aujourd'hui ». Venant d'un amateur de black métal, je n'ai prêté que peu d'attention à la remarque. Sid serait une vieille gloire ? Une idole qui capitalise sur sa bonne image en glandant au bord d'une piscine ? Difficile de nier que le doute m'a hanté durant les longues heures passées dans les avions qui m'ont conduit à Baltimore. Mais rien ne pouvait détruire ma détermination, même pas la panne générale d'eau dans notre hôtel. Ce fut surtout l'occasion de rencontrer mes confrères anglais, allemand et suédois et de plaisanter sur la réputation d'hygiène défaillante qui poursuit les journalistes européens à l'étranger. Affamés, nous nous dirigeons vers la steakhouse la plus proche pour avaler une pièce de bœuf congelée et mal cuite. Je tourne la tête et mon visage se fige : Sid Meier vient de s'asseoir à quelques tables de nous. La fatigue aurait-elle atteint mes derniers neurones ? Un de mes confrères ose demander ce que je regarde si fixement. Notre chaperon me fera tomber de ma rêverie en s'écriant « It's Sid ! ». Finalement, ce steak est excellent.

Mon self-control m'a étonné, je ne me suis pas jeté à ses pieds telle une adolescente devant Justin Timberlake. À cause de mes doutes ?





Le niveau de détail est d'autant plus impressionnant que le jeu tournait sur une piètre X600 (du niveau d'une Radeon 9600).

Nos amis Alsaciens sont présents à la fois sur la carte allemande et sur la française.

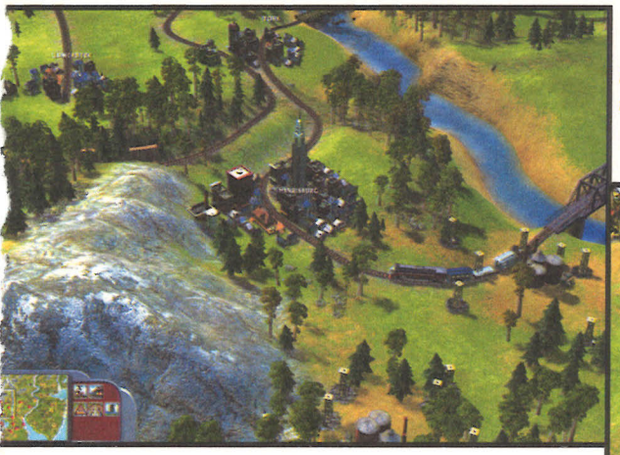


John Pierpont Morgan, redoutable financier qui possédait un quasi-monopole sur les compagnies ferroviaires à la fin du XIX[e] siècle et l'un des adversaires les plus redoutables du jeu solo.

Nos accompagnateurs vont présenter leurs hommages et reviennent quasi en transe. Habitué au faux enthousiasme des attachés de presse, je n'y accorde que peu de crédit. La soirée se termine au bar de l'hôtel, j'y apprends que je suis le seul fan de la série, certains n'y ayant même jamais joué. Demain, c'est le grand jour, et il n'y a toujours pas d'eau courante.

Fly me to the moon !

Un soleil radieux nous réveille et la journée commence plutôt bien. La douche fonctionne, même si l'eau a une couleur douteuse. Petit-déjeuner copieux - il faut prendre des forces - et l'on se dirige vers les locaux de Firaxis. L'entrée est décorée de diverses récompenses et il semblerait qu'on interrompe un tournoi de ping-pong. On nous oriente vers la salle de réunion en haut de l'escalier. Un train électrique est présent, pas totalement monté. Chic. Hasard du calendrier, nous nous asseyons quelques minutes après l'annonce du rachat d'ATI par AMD. On nous présente quelques développeurs au sourire radieux et l'on discute nonchalamment des conséquences du rapprochement. Un bon moyen de faire tomber



En mode « Table Train », on peut s'amuser à construire tranquillement son réseau sans la moindre contrainte.

la pression car la pièce est remplie de croquis de locomotives et les PC ont des papiers peints à l'honneur de Railroads !.
À quelques minutes du début de la présentation, toutes mes interrogations défilent dans ma tête. Nous sommes dans l'antre de Sid, le cofondateur de Microprose, l'homme qui a travaillé sur des titres aussi immenses que la série des F-15 Strike Eagle, l'inoubliable Gunship, l'épopée Civilization, son comparse spatial Alpha Centauri, Pirates! Et, bien entendu, le premier Railroad Tycoon. L'histoire veut qu'il ait été influencé pour ce dernier par Sim City (de Will Wright) pour créer le genre unique du Tycoon. Dans sa vision, ce ne doit pas être une simulation économique, mais plus exactement une compétition entre différents magnats d'une même industrie. La nuance est infime, mais c'est ce qui différencie un bon jeu de la platée de titres insipides qui auront tenté l'imitation.
Le titre original, sorti en 1990, retraçait l'impact phénoménal de l'arrivée du train au XIX[e] siècle, avec un gameplay basé sur d'énormes cartes où l'on repérait les meilleures villes pour créer son réseau. J'ai longtemps attendu la suite, et pour cause : Sid quitta Microprose en 1996 pour fonder Firaxis, sa nouvelle société. C'est PopTop qui se chargea



Illustration parfaite du mode des voies parallèles, la gare de Baltimore dispose ici de trois quais. Notez les offres et demandes en surimpression sur la carte.



Vous pourrez utiliser des ponts pour passer au-dessus de vos voies, mais également au-dessus de celles de vos adversaires !

d'assurer la suite et offrit en 98 une vue en 3D asymétrique et la possibilité de construire plus de 32 stations. Le titre n'était pas pour autant sans reproches. Les cargaisons étaient vendues systématiquement à chaque arrêt du train dans une gare. Et ne me lancez pas sur la disparition des tunnels, ça m'avait miné le moral...

La vilaine loco noire

Et puis il y a eu la version 3, également développée par PopTop, qui tenta une conversion à la 3D. Là encore, quelques erreurs de taille : des mouvements de caméra difficiles à maîtriser et de nombreux bugs sur la pose des voies. L'économie est omniprésente, au point que les trains passent un peu au second plan.
Alors certes, les patches ont corrigé les plantages et le titre reste honnête. Mais on est loin, bien loin de la magie de ses aînés. Le producteur de Railroads!, Dan Magaha, me ramène à la réalité en lançant le jeu. Le menu est assez joli et l'on attend avec impatience que le scénario se charge. Premier choc : les graphismes en 3D sont magnifiques. Mais les captures d'écran ne font pas vraiment honneur

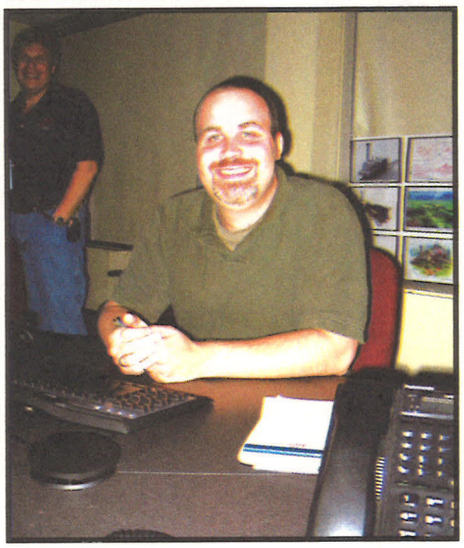


C'est tout de même bien joli...

Genre : Anti Tycoon **Éditeur :** 2K Games **Développeur :** Firaxis **Date de Sortie :** Octobre 2006

à la qualité des abondantes animations. Une tonne de détails sont affichés, tels ces arbres entrant dans les scieries pour ressortir débités en troncs, avant d'être empilés au pied de votre dépôt pour être chargés sur vos wagons.
Autre constatation : le monde est assez « compressé » et les cartes relativement petites. Pour poser des voies, deux clics suffisent.
C'est simple sans être simpliste, vous devrez définir des tracés les plus droits possible : la vitesse maximale à laquelle vos locomotives pourront rouler en dépendra. Il est assez amusant de faire arriver ses rails dans une ville : les bâtiments se déplaceront pour leur faire de la place, tout un symbole.
Une icône de l'interface m'intrigue et en quelques secondes, Dan exauce mon vœu le plus secret : l'arrivée des voies parallèles. L'idée est simple, construire un segment de voie à côté d'un autre pour permettre à deux trains d'y passer en même temps. Un principe qu'on peut étendre à l'infini et qui s'applique également aux gares. Résultat, on peut disposer pour une même station d'une dizaine de quais de chargement. Et bâtir des réseaux véritablement démentiels. J'exulte (ndlr : ce garçon nous fait peur, parfois).

L'ultra sympathique Dan Magaha bien content que son bébé nous ait autant fait rêver...





Lorsqu'on trace une voie vers une ville, les buildings se déplacent comme par magie. Ultra pratique.

Sidérant

On nous montre les différentes zones de jeux : les États-Unis, l'Angleterre, l'Allemagne et la France. Chacune dispose d'une dizaine de locomotives et les plus marquantes (comme le TGV) sont au programme. Outre les caractéristiques de vitesse, d'accélération et de fiabilité, un coût de maintenance est introduit. Il variera fortement entre les modèles à vapeur et les diesels par exemple. Du côté du système économique, il est dynamique et global. Chaque ville aura besoin de produits différents, mais le cours des marchandises est identique à tous les points de la carte. Un retour bienvenu après les casse-tête pas si amusants que cela de RT3. On pourra également investir dans l'un des 30 types d'industries. Soit en rachetant une entreprise déjà existante ou en en implantant de nouvelles à des endroits stratégiques.
En sachant que tous les achats se font sous la forme d'enchères entre les joueurs. À noter qu'au fur et à mesure qu'elles produisent, vos industries augmentent leur volume de production et leur capacité de stockage. L'intelligence artificielle en mode solo sera représentée par des magnats du milieu : 15 figures historiques à l'image de JP Morgan. Certains se concentreront sur la construction de leurs réseaux alors que d'autres se focaliseront surtout sur la bourse. Côté customisation, les aficionados seront servis : outre le choix des couleurs et des logos des locomotives, les cartes et la plupart des éléments du jeu sont codés en XML et donc facilement éditables. Un éditeur de terrain devrait même être fourni.

Tout était dit

Vous aurez probablement saisi la tendance : Railroads! supprime les notions les plus désagréables de la micro-gestion pour ne garder que le plaisir et concentrer au maximum ce qui était jubilatoire dans les opus précédents. Le pari me semblait terriblement risqué, presque impossible et pourtant ... Tester le mode multijoueur aura fini de me convaincre définitivement. La facilité d'accès est déconcertante puisqu'il ne faudra qu'une ou deux parties à des novices pour venir me titiller. Le plaisir est instantané, concentré et l'on ne se lasse à aucun moment. L'arrivée du déjeuner n'aura pas réussi à nous faire décoller de nos sièges, seul l'appel de la rencontre avec Sid réalisera cet exploit. Au moment du départ, mes confrères et moi étions tous d'accord sur un point : l'attente de la version bêta va être interminable...

C'était mieux avant ?



1990 : 16 couleurs et Railroad Tycoon connaissait déjà la grande ville du Havre !



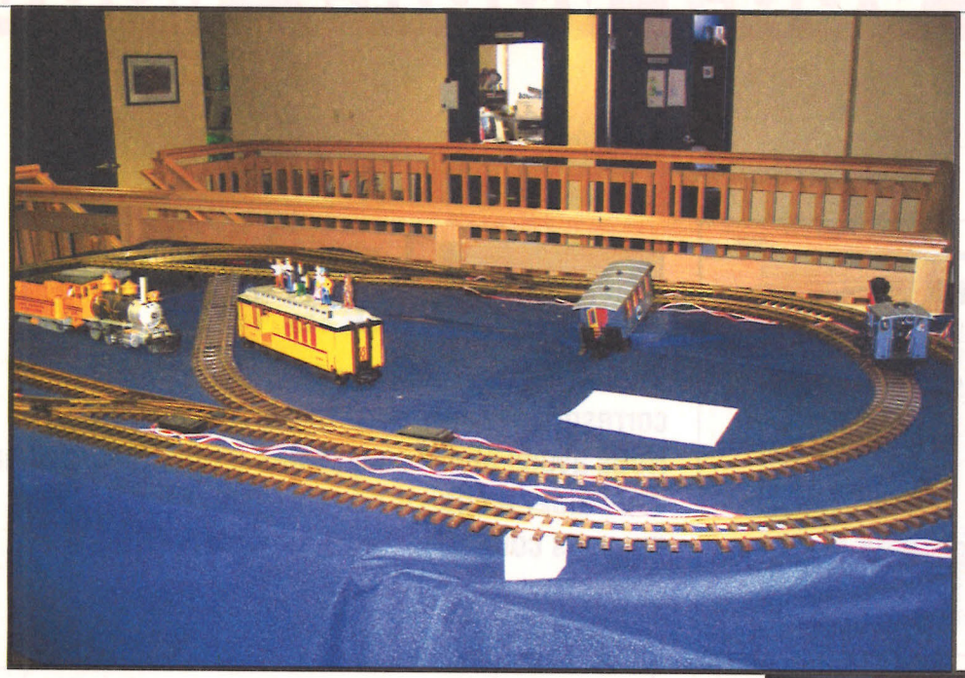
1998 : 32768 couleurs et 3D isométrique, c'est tout de suite plus joli.



2003 : 16 millions de couleurs et de la vraie 3D, le monde perd énormément en détails.



2006 : Finalement, ce n'était clairement pas mieux avant.



Le train miniature (en plein chantier) qui décore les locaux de Firaxis.

Six questions à Monsieur Sid Meier



Joystick : Pouvez-vous nous parler de votre participation dans le projet ?

Sid : Lors d'un voyage en Europe l'année dernière, nous avons visité un parc d'attractions de trains miniatures (ndlr : le Miniatur Wunderland à Hambourg) totalement stupéfiant. Et je me suis demandé si l'on pouvait recréer quelque chose d'identique sur PC en termes de sensations. De retour, j'ai programmé un petit prototype de jeu, très simple, baptisé « Playmobil » avec les idées de voies incurvées, le type de monde que je souhaitais voir et cela nous a servi de base pour créer le véritable jeu à partir des outils de terrain qu'on avait développés pour Civilization 4. Et maintenant toute l'équipe travaille pour le finaliser.

Quelle vision portez-vous sur les deux opus qui ont été réalisés par PopTop ?

Ils sont partis dans une direction assez différente, plus économique, plus axée sur le rôle de président d'une société. C'est intéressant, mais personnellement je préfère que le joueur passe plus de temps à manipuler les choses du monde du train. Chaque designer a sa propre vision et clairement avec Railroads! notre approche est assez différente.

Vous avez créé le genre du Tycoon, quelle est votre vision sur les multiples « jeux » qui ont surfé sur la vague ?

(rire) - On aurait vraiment dû breveter le nom ! C'est toujours flatteur de voir les deux ou trois premières imitations. Après, disons que certains titres étaient... (grimace pleine de sous-entendus peu flatteurs).

On parle de l'introduction d'un système de brevets dans le jeu ?

Avec l'arrivée du multijoueur, il est intéressant de multiplier les opportunités de différenciations. Le principe des brevets vient de là : avoir des technologies uniques qui améliorent ponctuellement la compétitivité des locomotives (monter les côtes plus rapidement, etc.) et dont on aurait l'exclusivité pour quelques années.

Vous avez modifié le temps moyen d'une partie, d'une dizaine d'heures dans le premier jeu pour arriver à deux aujourd'hui. Une nécessité ?

En 1990, les joueurs étaient une communauté assez resserrée. Des passionnés capables de passer des dizaines d'heures sur une partie. Aujourd'hui, on se doit de rendre le jeu plus accessible, aussi parce que les formes de divertissement se sont multipliées. L'ajout du mode multijoueur a également un impact : il est beaucoup plus facile de trouver un groupe pour une heure que pour quatre ou cinq. Pour compenser, on multiplie les scénarios...

Et si vous deviez choisir une autre industrie que le train à laquelle vous adapteriez le concept du tycoon ?

Mmm, peut-être le monde du métro, des transports urbains. En fait, j'avais commencé à y travailler... On y trouve des challenges intéressants... Et puis finalement, on est revenu au monde des trains.

ABONNEZ-VOUS VITE!

Vous voulez tout



dossier — Le micro qu'il vous faut

Quelles caractéristiques techniques correspondent précisément à vos besoins ? Nous avons établi cinq profils d'utilisateurs pour vous aider à choisir l'équipement informatique qui vous convient.



enquête — Les dépanneurs à domicile

Professionnels ou arnaqueurs

Un problème informatique ? Faites appel à un dépanneur à domicile. Service, rapidité, compétences, conseils… six prestataires au banc d'essai



faites-le chez vous ! — Créez ou rénovez la maison de vos rêves

Vous construisez une maison, prévoyez une extension ou décorez un intérieur ? Des logiciels peuvent vous assister dans ces tâches.



mobilité — Comparatif Windows dans votre téléphone portable

Le portable compatible Windows Mobile, offre de nouvelles possibilités. Vous voici à même de consulter en permanence vos e-mails et votre agenda, de naviguer sur le web ou encore d'écouter vos MP3. Des ressources à exploiter.

savoir sur la micro ?

ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL

LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO

pour vous seulement



ATTENTION OFFRE LIMITEE DANS LE TEMPS

1 € par numéro

au lieu de 1,90 €*

près de **50%** de réduction

TOUTE LA MICRO EST DANS MICRO ACTUEL

Bulletin d'abonnement

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19



ABONNEMENT IMMÉDIAT

Par téléphone
01 44 84 05 50

Par internet
www.mesmagazinesfavoris.fr

Par courrier
Micro Actuel - Service Abonnements
18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

Par fax
01 42 00 56 92

❑ OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL

PST7

pour 13 € (1 AN - 13 N°) au lieu de 24,70 €* soit 47% de réduction

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future**

❑ Je préfère régler par carte bancaire :

N° ▭ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| (Validité minimale : 2 mois) cryptogramme |_|_|_|

Date & Signature obligatoires :

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 fixe* : _____ Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Tél portable* : _____

(*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ GameBoy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/06/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❒ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future

Future

www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

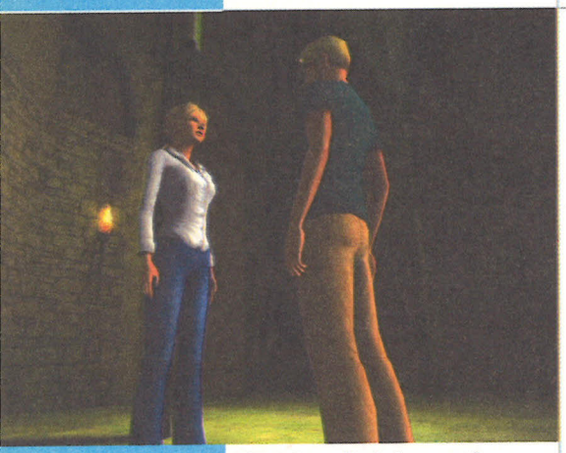
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON

GENRE
Aventure à trois

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Revolution Software/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
15 septembre

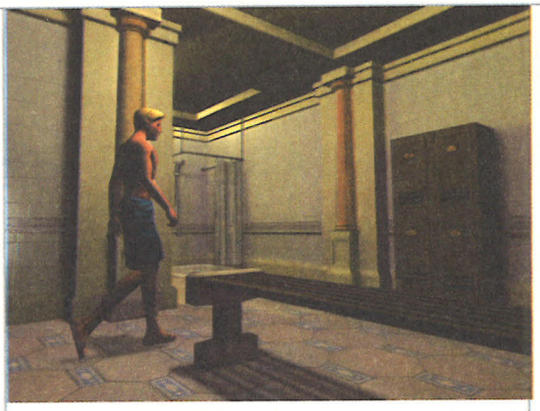


C'est donc elle, la fameuse Ana. Pas mal.

On nous a expliqué une bonne fois pour toutes que les titres français lourdingues de l'excellente série Broken Sword continueraient à n'avoir aucun rapport avec l'original, parce que c'est trop tard pour changer de cap et puis voilà. Avec plus de formes, vous pensez bien, mais le message était clair. Du coup, je n'avais plus beaucoup de questions à poser au fameux Charles Cecil venu présenter son dernier « Chevaliers de Baphomet » à la presse française. Il faut dire que le bougre se montre prolifique quand il s'agit de nous informer, voire nous spoiler complètement le scénario. J'ai envie de vous cacher les infos apprises sur cette nouvelle aventure, mais je me contenterai de vous conseiller de sauter le prochain paragraphe si vous aimez découvrir vos jeux tout seul.

Et à la fin...

Georges Stobbart, l'irremplaçable héros à l'accent ricain de la série, n'a rien à envier à Indiana Jones, c'est bien connu. Sauf, peut-être, un petit truc... les voyages à travers le monde, les recherches archéologiques tordues, le danger, les ennemis collants, pas de souci de ce côté-là. Mais il n'a jamais mis la main sur l'arche d'alliance. Et c'est bien ce qui pourrait arriver au terme de cette histoire qui réunira Georges, son éternelle amie Nico, Ana Maria (une nouvelle venue aux intentions obscures), une confrérie entière de fanboys de Saint Georges et même la mafia... Qui mettra la main sur l'arme absolue censée éradiquer tous les païens de la Terre ? Et surtout comment fonctionne-t-elle exactement ? Est-ce une sorte de rayon magique pour faire de la fondue de nazis ou une bombe qui carbure à l'or monoatomique ? C'est vrai, monsieur Lucas l'a déjà exploité, cet artefact, mais n'en voulons pas à Charles. Moi ça me plaît, son pitch.



Mais avant, une bonne petite douche !

Broken Framerate

C'est bon, vous pouvez rouvrir les yeux. Le reste ne concerne que des éléments généraux. Apprenez donc que l'histoire débutera à New-York et vous entraînera un peu partout. Vous jouerez Nico explorant une base militaire abandonnée au fin fond des États-Unis, vous explorerez les caves du Vatican, vous ferez l'amour avec Ana Maria... Hein ? Ah oui, c'est le gros scandale du jeu : Stobbart découvre le sexe. Et comme tous ceux qui fricotent avec le péché charnel, il se réveille en prison, dépouillé de tout. Comment ça, pas vous ? Bref. « Les Gardiens » blabla s'annonce prenant et amusant. Et, côté technique, ce n'est pas mal non plus. Les graphismes restent simples, mais agréables (et il manque encore quelques couches d'améliorations sur les screenshots de l'éditeur qui accompagnent ce texte).
En revanche, les animations sont bien austères, quand on a vu Fahrenheit tourner... Dommage, mais tout le monde n'a pas un studio de motion capture ! Surtout, il faudra que Revolution Software optimise grandement son moteur graphique avant la sortie pour que ça rame moins. Ça ne devrait pas être trop dur.

Fumble



Ce manuscrit, apporté par Ana Maria chez le très rangé Georges, le fera repartir illico à l'aventure (avec la mafia aux fesses).







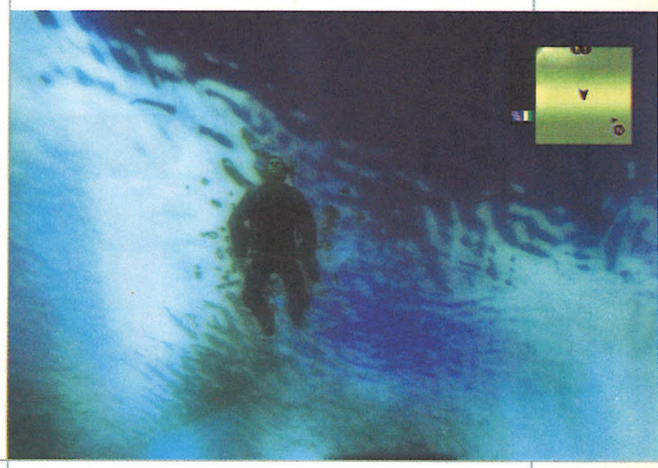
Une journée de surf à la plage comme les autres.



JUST CAUSE

GENRE
Grand n'importe quoi
ÉDITEUR
Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR
Avalanche Studios/Suède
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

Caramba, c'est la revoluçion ! Pour mettre un peu d'ordre sur l'île de San Esperito, en proie aux folies mégalomaniaques d'un dictateur soupçonné de dissimuler des armes de destruction massive, la CIA décide d'y parachuter un de ses hommes. En l'occurrence, vous, alias Rico Rodriguez. Votre mission, si vous l'acceptez (mais bon, ce n'est pas comme si vous aviez le choix) : renverser le redoutable despote. Pour ça, il va falloir plier les vingt missions du scénario, fomenter des révolutions pour libérer les villages opprimés et, si le cœur vous en dit, remplir quelques missions annexes. Cette première prise en main confirme ce qu'on savait déjà : Just Cause est un genre de GTA mâtiné de guérilla, avec des graphismes que je trouve personnellement beaucoup plus jolis que ceux de son concurrent made in Rockstar (même si ses concepteurs ont clairement abusé du motion blur, qu'on peut heureusement désactiver). Le gros coup de fun dans Just Cause est sans conteste lié à la surenchère générale. Rico Rodriguez est une sorte de super-héros, encore plus fort que James Bond puisqu'il parvient à ouvrir et fermer son parachute comme il lui plaît, en pleine chute libre. Oui, je sais, c'est énorme, mais croyez-moi, ces entorses monstrueuses au réalisme sont justement l'élément qui fait tout le charme du titre.

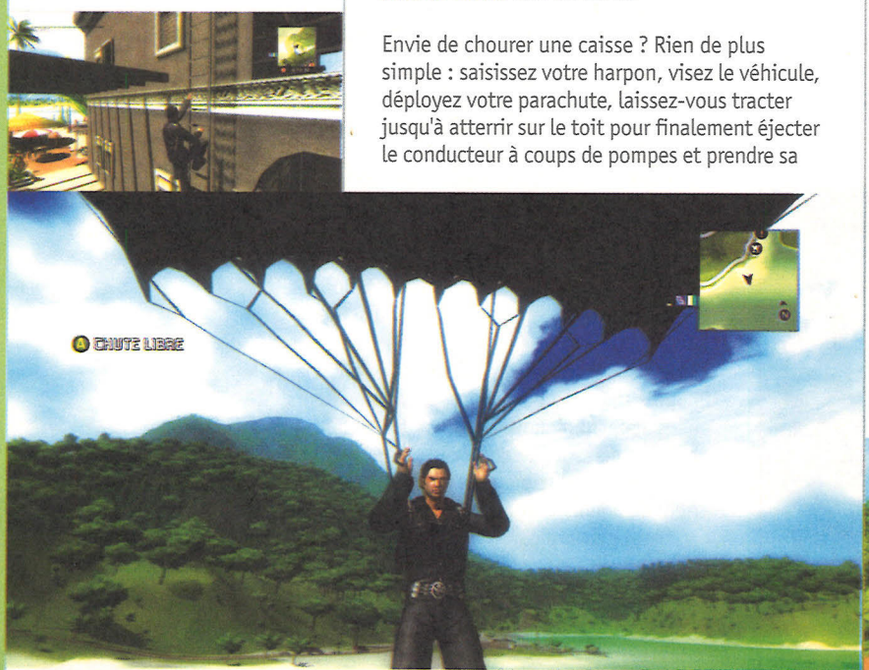


James Bond est un noob

Envie de chourer une caisse ? Rien de plus simple : saisissez votre harpon, visez le véhicule, déployez votre parachute, laissez-vous tracter jusqu'à atterrir sur le toit pour finalement éjecter le conducteur à coups de pompes et prendre sa place. Vous pouvez éclater de rire, je pense que c'est le but recherché par les développeurs. Caricatural à tous les niveaux, Just Cause n'est malheureusement pas exempt de défauts. Si les passages en véhicules (voiture, avion, bateau, etc.) et en parachute font clairement passer Jack Bauer pour un gentil bidasse, les séquences à pied contrastent avec le reste du jeu par une grande mollesse et un manque de variété. Pas de jumps à la « Total Overdose », pas de bullet-time et des mouvements assez figés et maniérés qui donnent parfois l'impression de contrôler un ex-paraplégique miraculé. Malgré ce bémol, la superficie gigantesque de l'aire de jeu (une île de 1200 mètres carrés), les explosions hollywoodiennes, le scénario bien typé « série B », les cascades plus improbables les unes que les autres ont de quoi offrir un grand moment de fun. Si l'ensemble des missions s'avère suffisamment varié pour nous tenir en haleine un bon moment et si les développeurs réussissent à pallier le léger manque de finition, Just Cause pourrait bien squatter le haut du pavé dans les tests du mois prochain.

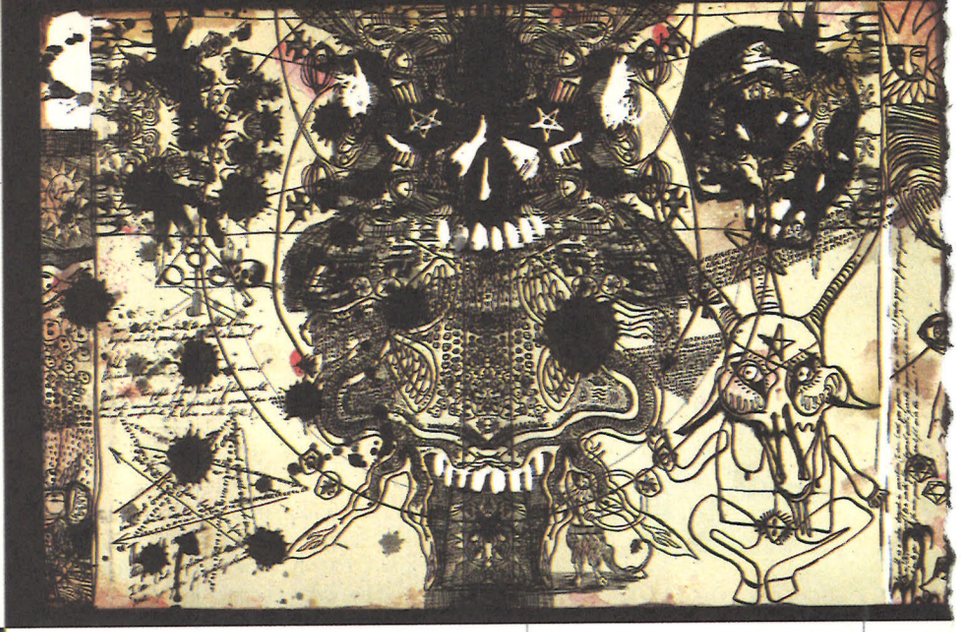
Faskil

Cette preview a été réalisée sur Xbox 360, la version PC n'étant pas encore optimisée au moment où nous mettions sous presse. « Mettre sous presse », ça fait trop sérieux, j'adore.



Parmi les accessoires du parfait mercenaire, le parachute qui s'ouvre et se replie à volonté.

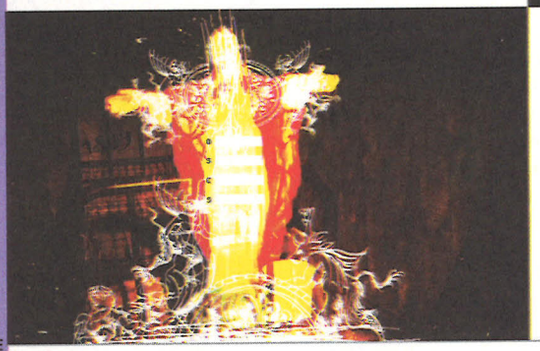




IN MEMORIAM LE DERNIER RITUEL

GENRE
Enquête en ligne
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Lexis Numérique/ France
SORTIE PRÉVUE
21 Septembre 2006

Jack Lansky est mort. Eh oui, le héros du premier In memoriam décède au début de la suite de l'incroyable jeu d'enquête ésotérique de Lexis Numérique. Le coupable est-il le Phoenix, que le défunt journaliste poursuivait sans relâche ? En tout cas, c'est bien ce tueur mystique qui vous envoie une nouvelle dose d'énigmes, sur DVD cette fois. Pour ceux qui ne sont pas familiers avec le titre, le concept d'In Memoriam vous demandait d'élucider des puzzles, en recoupant des indices recherchés dans des vidéos, des images, et surtout sur internet. Un nombre incroyable de faux sites, et même de vrais sites (Libération, par exemple), hébergeait les mots de passe, noms de personnes, codes secrets et autres éléments clefs pour progresser. C'était à vous de les fouiller pour les trouver, et approcher ainsi le Phoenix. Pendant ce temps, des personnages fictifs vous envoyaient de vrais e-mails pour vous aider à résoudre certaines affaires retorses.



Le meurtre de Jack Lansky, évidemment, mais aussi la disparition d'un homme. Le frère d'une femme dont le Phoenix vous dévoile le journal intime. En Europe, aux États-Unis et au Québec, Lexis numérique a effectué un travail incroyable pour que le background du scénario, basé sur l'histoire des templiers, soit hyper documenté. Au point de retrouver un cimetière templier abandonné quelque part en Écosse. Encore mieux, de vraies personnes ayant contribué en tant que conseillers au jeu en sont devenues parties intégrantes, par exemple, tel historien dont le blog fait partie des sites à visiter pour obtenir de l'aide. In Memoriam 2 mélange toujours plus la réalité et la fiction, pour notre plus grand plaisir (confus).

Les énigmes ont toujours ce design torturé qui crée une ambiance sordide tout à fait à propos. À jouer seul, dans le noir...

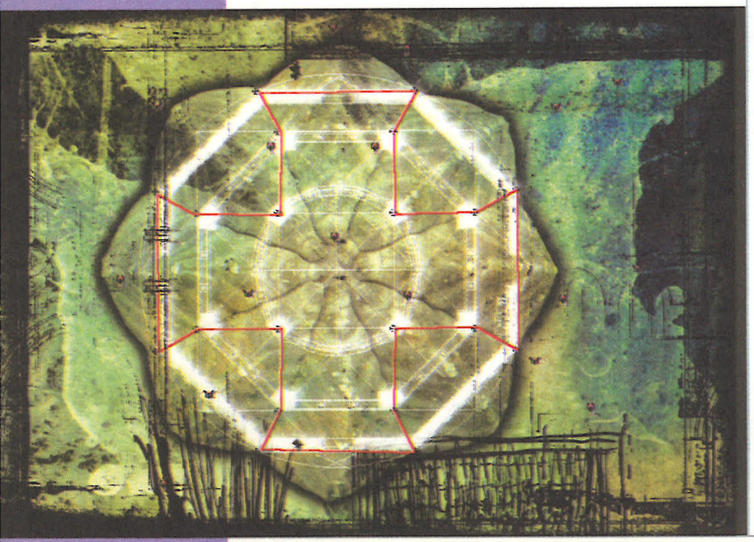
Paranormal, mais presque

Le Denier Rituel reprend le même principe en le peaufinant grandement. Plus long, plus homogène, IM2 propose deux fois plus de vidéos et des puzzles bien mieux intégrés dans l'histoire. Deux trames s'offrent à vous.

Gogo gadgeto téléphone

Cerise sur le gâteau, on pourra aussi laisser son numéro de mobile pour contacter ou être contacté par des personnages du jeu. On essaye et ça marche : un homme répond et nous donne l'indice que nous cherchons. Quoique... peut-être que, pour un autre joueur, il sera absent, ou n'aura ni le temps ni l'humeur de vous parler. Allez savoir, c'est réaliste. Heureusement, la plupart des infos se procurent de différentes façons. Enfin, Lexis Numérique a monté un site entièrement voué aux échanges entre détectives d'In Memoriam. On y croisera des gens bloqués au même stade que soi-même, pour discuter de théories cabalistiques et cracher sur Dan Brown. J'ai franchement hâte de repartir à la chasse au Phoenix (qui tutoie toujours ses interlocuteurs en les appelant « mon poussin », le fourbe) ! IM2 gagne en maturité ce qu'il perd en originalité. Si vous avez raté le premier, ce serait une belle erreur de bouder le second. Le test devrait confirmer cela rapidement.

Fumble



Les écrans auront leur aspect interactif habituel, allant parfois jusqu'aux mini-jeux. Mais ceux-ci seront moins « arcade » que dans le premier opus.



Toi, tu vas aller me soigner cette vilaine peau et tu reviendras me parler.



COMPANY OF HEROES

GENRE
WWW2 Again
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Relic Entertainment/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Fin 2006

Omaha Beach, 6 juin 44. J'avance péniblement dans le sable pour atteindre les barbelés au pied des dunes. J'essaie de me concentrer sur cet objectif. N'importe quoi, plutôt que d'observer ce qui se passe autour de moi. Les tirs de mitrailleuses du bunker allemand fauchent un à un mes compagnons. Dans l'épaule, dans la tête, dans la gorge, dans le ventre, dans le sable, dans la mer… Partout, des balles. J'avance, je me concentre. Et puis, finalement, quelque chose attire mon attention : le silence. Je regarde autour de moi. La plage est paisible comme le cimetière qu'elle est devenue. Je suis le seul survivant de l'assaut.



Une mitrailleuse grince en ajustant sa cible. Je suis fauché. Le goût du sable dans ma bouche ne fait pas une dernière sensation très plaisante.

C'est à vous cette belle armée ?

Oh ! bah ! Y zont tous mouru, mes petits bonshommes. Pas grave, d'autres escouades arrivent. Malgré l'aspect cinématique-grand-spectacle-call-of-dutyesque des missions, ce STR Seconde Guerre mondiale est assez tactique. Il faut déplacer ses unités correctement, d'abri en abri. Il y en a bien qui vont passer ! Penser aux ingénieurs pour faire sauter les barbelés, capturer les MG40… Décidément, la prise en main de ce STR Seconde Guerre mondiale semble très bonne. Il y a énormément de choses à faire, mais ô bonheur, on peut laisser quelques soldats dans leur coin deux secondes et ils sauront se mettre à couvert tout seuls et riposter à l'ennemi sans qu'on leur donne des coups de pied au cul. Cette première mission est certes facile. Plus tard, lorsqu'il faut défendre trois ponts avec de l'infanterie à commander, des mortiers à placer, des nids à mitraillette à creuser, des sacs de sable à empiler, des snipers à planquer, des paras à larguer, des canons antichars à se trimballer, des mines à poser, du fil de fer à barbeler… Euh, je disais quoi, déjà ? Ah, oui : gérer tout cela sous une artillerie ennemie dévastatrice, ce n'est pas du gâteau. Mais au moins, j'ai bon espoir que l'I.A. tienne la route ! Seul le pathfinding des véhicules m'inquiète un peu. On verra.



Les ingénieurs peuvent être upgradés avec des lance-flammes ou des charges d'explosifs.



Les chaînes tournoyantes montées à l'avant de ce tank servent à faire exploser les mines. Ça marche aussi très bien comme hachoir à infanterie.



Un air de jeu de plateau

Company of Heroes s'annonce beau, joliment animé, dynamique, très bien mis en scène et plutôt amusant. Bon, ça reste du STR avec des combats de char à dix mètres de distance l'un de l'autre, mais au moins il faut manœuvrer pour tirer dans les parties molles. Pas hyper réaliste donc, mais bourré de bonnes idées : des points d'expérience à dépenser pour améliorer ses compétences de commandant, des tirs de suppression qui empêchent l'avancée des ennemis ou même les clouent dans leur retranchement… Encore plus intéressant : les cartes sont divisées en secteurs à contrôler, certains fournissant deux des trois ressources du jeu : le fuel ou les munitions. La dernière, ce sont les hommes, et vous en aurez besoin. Avec tous ces atouts, CoH va probablement réussir à nous faire surmonter notre ras-le-bol des jeux-WWII.

Fumble

Les cinématiques utilisent principalement le moteur graphique du jeu, mais aussi des artworks animés. C'est vraiment bien foutu.



JOINT TASK FORCE

GENRE
Genre du jeu (si si)
ÉDITEUR
HD interactive
DÉVELOPPEUR
Mithis Game/ Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Automne 2006

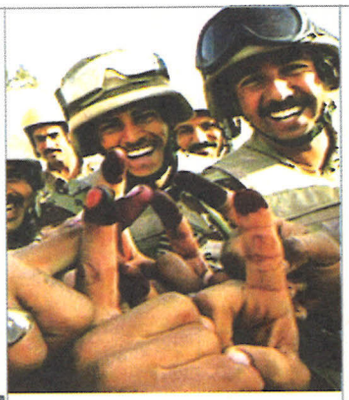
Voilà exactement ce qu'il nous fallait pour nous remonter le moral en ce moment. Un bon jeu de guerre réaliste au Proche-Orient et en Afrique Noire. Plus besoin de regarder les infos pour savoir qui envahit qui ! Joint Task Force vous propose de diriger des troupes en temps réels, avec la possibilité de faire des pauses pour donner les ordres. Les missions vont du commando infiltré pour libérer des otages à la bataille de chars bien rangée. En accomplissant des objectifs et en éliminant les vilains terroristes, vous ajoutez du fric au compteur, que vous dépensez alors pour acheminer du renfort. Faut bien remplacer les braves G.I. tombés au combat pour la défense de la démocratie. Selon que vous ayez capturé un aéroport ou que votre commandant soit ensablé dans un trou paumé, un énorme transport aérien ou un hélicoptère (dont Atomic pourrait vous sortir les noms, les fiches techniques et les dates de fabrication, mais pas moi) vous livrera la marchandise. Les officiers peuvent aussi faire appel aux frappes aériennes. Enfin, il est important de garder ses soldats en vie, car ceux-ci gagnent de l'expérience et donc des compétences. Et puis, les médias surveillent vos opérations, pas question de perdre des jeunes Américains bêtement, et encore moins de torturer un peu les ennemis.

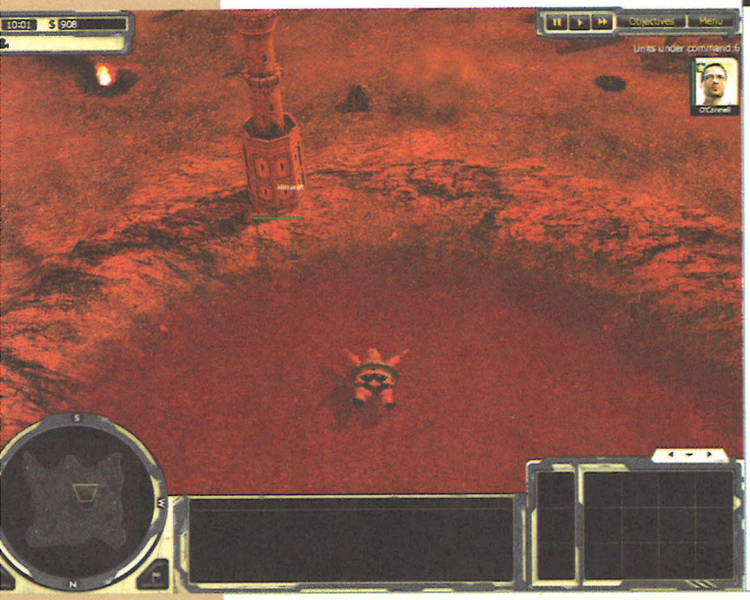


Quand un char doit tirer quatre fois pour abattre un soldat, on est content que le jeu ne soit pas tout à fait fini.

Joint FAF Force

Joint Task Force semble donc un jeu tout à fait complet, avec un grand nombre de véhicules civils et militaires, et de jolies possibilités tactiques. Ça fait un peu penser à Act of War, surtout que c'est très beau graphiquement. En revanche, il faut absolument bosser l'I.A. Le pathfinding est assez inégal (les troupes se débrouillent, mais les véhicules font parfois des manœuvres étranges...), mais surtout l'I.A. de groupe est absente et pousse au micromanagement. Ainsi, si une escouade est attaquée par un transport léger, on peut assister à quatre tirs de roquette quand un seul aurait suffi. De même, difficile d'empêcher une tourelle anti-tank de tirer ses missiles sur un pauvre piéton ennemi. Ça coûte cher, ces munitions, quoi ! Il faut absolument que les développeurs améliorent cela, car leur jeu n'est pas hyperfacile et on ne peut pas se permettre de diriger une armée qui fait n'importe quoi. Pour finir, j'apprécie moyennement le manque de retenue dans le background. Quand on perd une mission, on voit une photo réelle de combattants arabes hilares. Ce sont en fait - apparemment - des soldats irakiens (uniformes américains). Ils ont été payés pour poser comme des terroristes dans JTF ? J'en doute. Autre blague, on trouve dans le multi une carte « Hell », avec une jolie ambiance rouge. Au centre, une sorte de lac est remplie de soldats gonflés, maintenus sous l'eau pour l'éternité. Et comme seul élément de décor, des minarets partout. Mouaif...


Sacrés terroristes ! Les doigts teints à l'encre rouge indiquent qu'ils viennent de voter (merci Ato pour les infos).



La carte « Enfer ». Je me demande s'ils auraient osé mettre des minarets d'un côté et des églises de l'autre.

Fumble



Un port flottant tiré par des tortues géantes, moi ça me plait.



Chez les nomades, même le bâtiment principal est mobile.



PARAWORLD

GENRE
STR Préhistorique

ÉDITEUR
Sunflower

DÉVELOPPEUR
SEK/Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

Et s'il existait des mondes parallèles dans lesquels l'histoire aurait suivi une route bien différente de la nôtre ? Et si les dinosaures n'étaient pas éteints et servaient de nourriture ou de bêtes de guerre à des tribus étranges telles que les Norsemen (des vikings), les Dustriders (des nomades) ou un clan draconique ? Et si trois héros débarqués d'autres univers, façon Ash dans Evil Dead, se retrouvaient à batailler pour accomplir une prophétie ? Et si les développeurs arrêtaient la drogue ? Quand est-ce que les boîtes européennes comprendront que ce n'est pas en pondant des backgrounds bizarres et originaux qu'ils conquerront un jour le marché américain ? Enfin, bref, c'est pas mon problème. Moi, mon boulot, c'est de vous expliquer à quoi ressemble Paraworld de près. Eh bien ma foi, c'est fort joli. Évidemment, c'était plus impressionnant à l'époque des premiers screenshots, il y a quelques années. Mais maintenant qu'il sort enfin, Paraworld reste très mignon. SEK a un peu forcé sur le bloom, mais sinon c'est coloré, vivant et crédible.

Voilà une armée bien rangée dans ses petites cases, ça fait plaisir à voir !



Paracraft

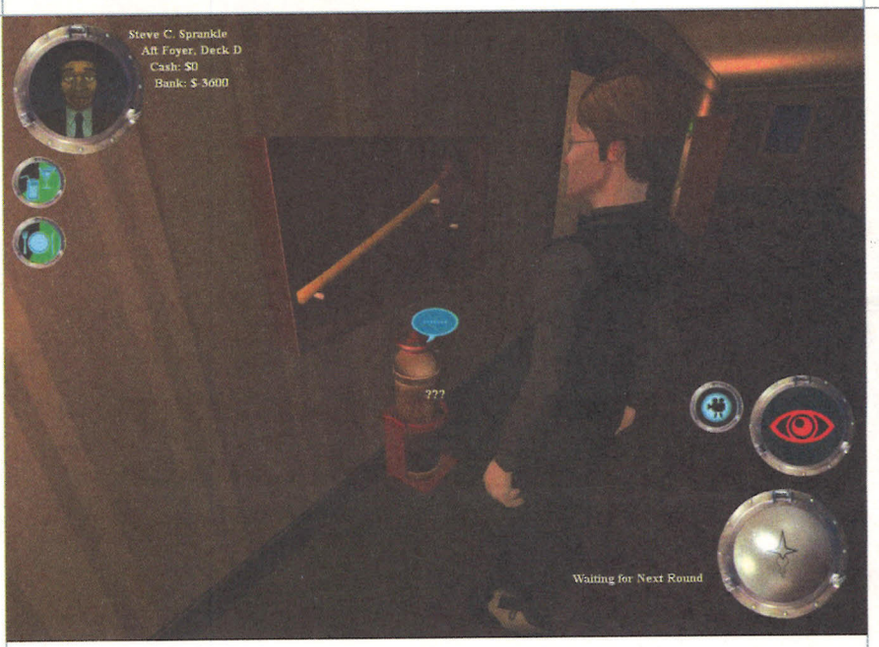
Côté Gameplay, Paraworld est un STR on ne peut plus classique. Récolte de ressources (bois, bouffe, pierre), construction de bâtiments, création d'unités (faible ou forte contre les structures, les dinosaures, les autres unités, etc.), upgrades et ainsi de suite. Que du classique. Même le zoom sur la carte rappelle tout de suite Warcraft III. SEK s'avouait très fier de son gestionnaire des armées situé à gauche de l'écran et qui permet d'avoir toutes ses troupes sous les yeux en permanence. Ça prend un peu de place, mais il est vrai que c'est très pratique pour sélectionner des unités sans fouiller le décor pendant des plombes. En revanche, le système n'est pas terriblement bien combiné avec la création de groupe. On verra sur la longueur et en multi ce que ça apporte vraiment.

Un de plus

N'espérez donc aucune révolution de la part de Paraworld. Mais si vous êtes accroc aux STR, gardez un œil sur celui-ci. Il possède un univers et des héros vraiment sympathiques, quelques bonnes idées et une excellente prise en mains. Reste à vérifier l'équilibrage des forces et des pouvoirs. Faut que l'alchimie des STR fonctionne en multi ! Mais depuis le temps qu'ils bossent dessus, ça m'étonnerait que SEK se soit loupé quand même.

Fumble

THE SHIP



REDRUM, REDRUM, REDRUM, REDRUM, ...

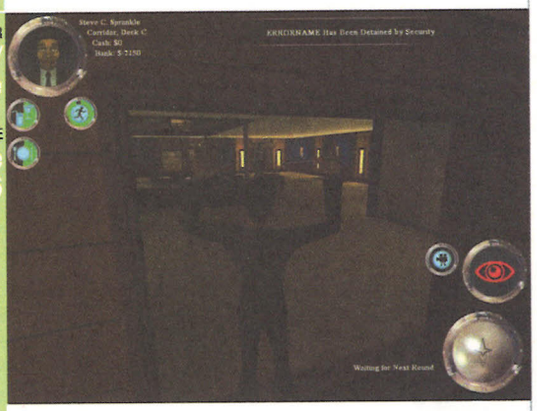
GENRE
Meurtre avec préméditation

ÉDITEUR
Mindscape

DÉVELOPPEUR
Outerlight/Écosse

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

The Ship est disponible sur Steam depuis le 11 juillet, mais j'ai encore du mal à admettre que le jeu soit terminé. Plutôt que de rédiger un test assassin, nous avons décidé de laisser un petit répit à Outerlight avant de rendre notre verdict. Pourquoi tant de clémence ? Je baserai ma plaidoirie sur trois faits indéniables. Premièrement, le mod pour Half-Life dont est issue la version commerciale de The Ship était vraiment excellent. Recréer l'ambiance d'une murder party sur un bateau, où chaque joueur doit éliminer sa cible discrètement, après une longue chasse subtile et minutieuse... quelle idée originale ! Surtout qu'on est toujours la cible de quelqu'un ! Comment peut-on soupçonner les concepteurs d'un mod si sympathique d'avoir commis une version commerciale aussi médiocre ? Deuxièmement, mon client n'est qu'un jeune développeur ! Il manque d'expérience et ne pense pas à mal, croyez-moi. Considérez-le comme un utopiste qui se serait fourvoyé sur le chemin de l'excellence. Faut-il décourager les idéalistes dans un monde où règnent en maître de monstrueuses sociétés sans âme sortant des flots de suites de suites de suites destinées à remplir les rayons de nos supermarchés ? Non ! Au contraire ! Enfin, et je tiens à noter ce point d'une importance capitale : Outerlight nous a promis que la version qui sortira en magasin mi-septembre contiendra une petite campagne solo. Messieurs les jurys, n'est-ce pas là la preuve irréfutable que mon client estime son jeu incomplet ? Je vous laisse en juger en votre âme et conscience, et je sais que vous ferez le bon choix, car un lecteur de Joystick ne peut qu'être un homme de goût.



Pris en flagrant délit de détention de tournevis !





Montez la température du sauna pour faire cuire vos compagnons de voyage !



Objection votre honneur !

La parole est à l'accusation. Comment défendre un tel gâchis ? Je vous l'accorde, le mod pour Half-Life était « sympathique », mais il est évident que les développeurs ont décidé de rendre The Ship plus grand public. Beaucoup moins de témoins se baladent sur le bateau, on peut tuer sans crainte et les peines de prison sont réduites à une peau de chagrin ! La vérité saute aux yeux : nous sommes face à un cas de ramollissement de gameplay avec préméditation ! Je demande à ce que nous fassions entrer EliteNinja afin d'écouter son témoignage. EliteNinja, est-il possible qu'Outerlight ait réglé par accident les paramètres par défaut du jeu de façon à ce qu'il soit horriblement facile ? « Lol, imposs1ble, say des gros lamer stou ! » Très bien, je n'ai pas d'autres questions. Messieurs les jurys, la défense essaie de vous faire croire qu'Outerlight va ajouter des personnages non joueurs et rééquilibrer la configuration par défaut des serveurs afin que The Ship devienne aussi passionnant et complexe que l'était le mod éponyme. Eh bien soit, accordons-lui ce délai, la sentence n'en sera que plus lourde lors de sa sortie en magasin. La séance est levée !

Dr. Loser

FC MANAGER 2007

GENRE
Transféré du FC Console
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Codemasters/ Royaume Uni
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2006

Dur de se faire un nom dans le genre simulation d'entraîneur de foot sur PC, dominé par l'excellent Football Manager. Et il n'est pas dit que Codemasters y arrive avec son FC Manager 2007. Comme la première mouture l'année dernière, ce titre est avant tout prévu pour console et la version PC n'est qu'un simple portage de la version Xbox 360.



Tout le design est bien « djeuns » et sympa. Là, par exemple, la création de votre avatar. Faites-vous joli parce qu'on vous voit tout le temps à la télé après !

Reviens Guy Roux !

Il ne faudra donc pas attendre un niveau de réalisme et des monceaux de stats capables de rivaliser avec le maître. Pour cette année, les Anglais annoncent neuf licences officielles, dont le Championnat de France. On aura ainsi droit à tous les effectifs de L1 et de L2 avec les vrais noms. Dans le déroulement de la partie pas de surprise, on retrouve les classiques : choix de l'équipe et des tactiques, transferts, entraînement. Tout est là, mais avec l'impression d'une grosse simplification. Les menus sont clairs, mais on sent que l'interface est pensée pour défiler avec un pad. Il y aura un avantage tout de même à y jouer sur PC : les temps de chargement assez réduits par rapport à ceux de la version Xbox. Les matchs se déroulent en mode 3D. Durant la rencontre, un système de raccourci permet de changer de tactique en temps réel. Pour l'instant, ça m'a semblé avoir autant d'effets que lorsque je braillais contre Malouda devant ma télé pendant la Coupe du Monde. On attendra le test pour décider s'il mérite son coup de boule dans le thorax...

Nedd





Comme Fifa Manager, tout le match est en mode 3D. C'est plutôt joli, mais pas toujours passionnant.

PACIFIC STORM

GENRE
Pleine guerre
ÉDITEUR
Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR
Lesta Studio/ Russie
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2006

La fin de la guerre est proche. C'est à vous d'en définir le moment exact. Il faut lâcher une bombe nucléaire pour obtenir la paix. C'est après ce bref briefing que je dirige mes chasseurs et mes bombardiers au-dessus du territoire japonais pour éliminer les défenses anti-aériennes qui pourraient nuire à la progression de notre avion à bombinette. Facon STR, il s'agit là de la partie tactique de Pacific Storm, qui propose aussi un énorme gameplay stratégique pour revivre la guerre nippo-américaine librement ou de façon réaliste (les deux camps n'étant pas équilibrés). Le dernier mode Simulation permet de prendre les commandes d'une unité aérienne pour faire du kamikaze tout seul. Ce titre russe promet énormément sur cette preview, qui est en fait le jeu final pas encore traduit en français. Allez savoir si Anuman enverra un jour la version test. Oubliez tout de suite le baratin « simu », qui n'est que de l'arcade incontrôlable. Les cartes tactiques sont déjà plus intéressantes, mais j'ai des sérieux doutes sur l'I.A. des unités. En plus, le jeu se met à ramer très rapidement. Enfin, l'aspect jeu de plateau s'annonce extrêmement fouillé (économie, politique, recrutement, recherche, moral, etc.) Trop peut-être ? On va laisser Atomic décortiquer tout ça pour savoir si oui ou non les mécanismes fonctionnent. Ho là là, je sens qu'il va bien s'amuser alors.

Fumble





Le Japon au tout début de la guerre. Bon alors, c'est où Pearl Harbor ?

Banzaï !



top rédac

L'ÉTÉ. LA SÉCHERESSE... IMPITOYABLE. L'HERBE CRAMÉE, LES PLANTES ET LES PETITS VIEUX TOUT RABOUGRIS. MAIS LA PIRE DÉSOLATION, CE SONT LES QUATRE PAUVRES PAGES TESTS QUI SUIVENT CE TOP RÉDAC. ET ENCORE, ON A DÛ SE BATTRE POUR SE PROCURER GTR 2. DU COUP, C'EST SIMPLE, ON A PRÉFÉRÉ VOUS PONDRE DES GUIDES UTILES SUR LES MEILLEURS JEUX DU MOMENT. DIRECTION LES PAGES RÉZO.

Fumble



MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

GTR 2

Éditeur Atari **Développeur** Sim Bin/Suède

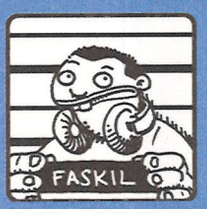
SI VOUS ÊTES FRUSTRÉ DE NE PAS AVOIR PU FAIRE DU 180KM/H SUR L'AUTOROUTE DU SOLEIL POUR ARRIVER PLUS VITE AU JOYEUX CAMPING DE LA FOURNAISE, ON A LA SOLUTION POUR VOUS : GTR 2. BON, POUR LA PLAGE, LES BARBECUES ET LE PASTIS, C'EST PAS TROP ÇA. MAIS CÔTÉ CONDUITE RÉALISTE POUR L'HOMME MODERNE, VOUS SEREZ SERVIS !

Liberté d'expression



EVE Online n'en finit pas de se bonifier avec le temps. La dernière version, avec son tutorial très complet, permet de rentrer « moins perdu » dans ce MMO spatial très touffu. Réalisation réussie, liberté totale des joueurs qui construisent de véritables empires dans ce bac à sable d'étoiles, tout est là pour vous donner des envies de maître de l'univers. Maintenant que j'y pense, Atomic en despote, même virtuel, ça fait flipper...

Le jeu du moment
EVE Online
Le jeu attendu
Dark Messiah of Might & Magic



Ce mois-ci, avec le passage aux 13 numéros par an, on a eu deux petites semaines pour boucler le mag. Pas un jour de plus. Tout ça sous une chaleur avoisinant les 7000 C°. C'était rigolo. Le mois prochain, je pense qu'on va essayer avec une main dans le dos. Parce que là, ça devient vraiment trop facile.

Le jeu du moment
DotA
Le jeu attendu
Quake Wars



Finalement, n'essayez pas Virtual Villagers, le titre dont je vous parle dans la rubrique Indé. Fuyez ou vous finirez par me haïr avant de me jeter des menhirs dans la figure. J'en suis à 71 heures de jeu et ça ne me lasse toujours pas. Moi, jouer à un simulateur de vie, un descendant direct des Sims ? Pfff, ayez pitié, abattez-moi.

Le jeu du moment
Virtual Villager
Le jeu attendu
Virtual Villager 2

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





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



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



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



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) **Red Orchestra : Ost Front 41-45**
Tripwire Interactive/Bold Games
3) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) **Civilization IV**
Firaxis/2K Games
2) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
3) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision

SPORT/SIMULATION



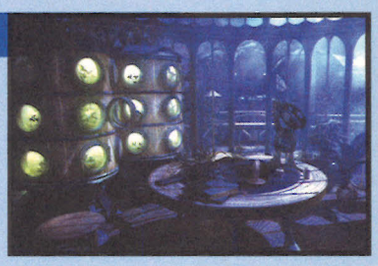
1) **Pro Evolution Soccer 5**
Konami/Konami
2) **GTR 2**
Sim Bin/Atari
3) **FlatOut 2**
Bugbear ent./Empire Interactive

JEUX ONLINE



1) **Guild Wars + Factions**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **EVE Online**
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

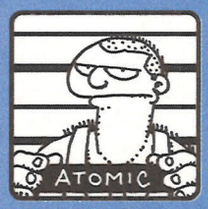


1) **Myst IV : Revelation**
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) **Fahrenheit**
Quantic Dream/Atari
3) **TES IV : Oblivion**
Bethesda Softworks/2K Games



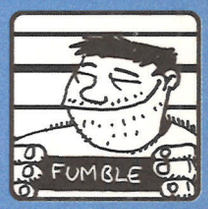
Le paladin dans la horde et le chaman dans l'alliance... Les choix de Blizzard concernant World of Warcraft laissent parfois dubitatif. Même pas un petit drain de vie à la place des sorts de soin pour changer le palouf en chevalier noir, histoire de faire passer la pilule. Non, non, c'est tellement plus simple de céder à la facilité.

Le jeu du moment
Titan Quest
Le jeu attendu
Need for Speed Carbon



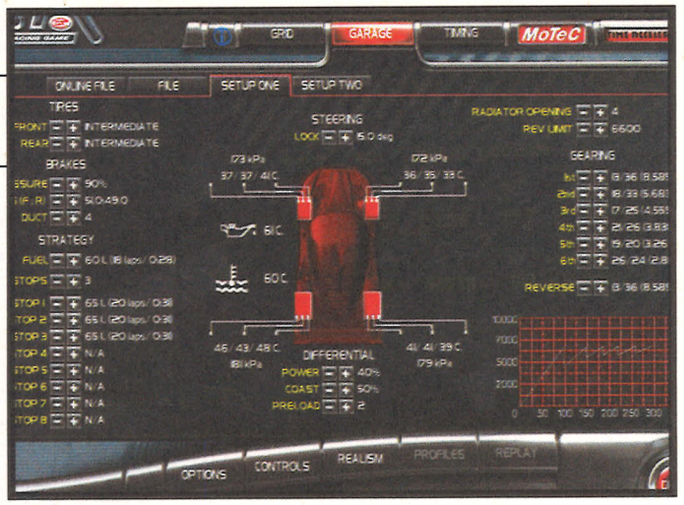
Mon chat a les poils extrêmement longs. Forcément, dès qu'il fait chaud, la pauvre bête étouffe dans son manteau de fourrure. On la retrouve dans un coin sombre, étalée sur le carrelage, les pattes écartées au maximum pour maximiser la surface d'échange thermique... Alors comme je suis sympa, je décide de l'asperger d'eau froide ! Mais ça lui plaît pas trop.

Le jeu du moment
EVE Online
Le jeu attendu
Quake Wars



Ça y est je me suis mis à EVE Online à mon tour. C'est la faute de Caf et Ato... À force d'anecdotes marrantes, d'histoires de batailles épiques, je me suis laissé séduire. Et depuis je mine comme un con en regardant mes compétences monter. Enfin un bon MMO qui se joue d'une main avec un bébé sur les genoux, c'est pratique tout de même !

Le jeu du moment
EVE, Heroes
Le jeu attendu
Dark Messiah



Des réglages toujours aussi pointus.



Hop ! Une médaille d'or, merci l'école de conduite !

TOUT PUBLIC | 32 INTERNET | LOCAL 32 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Simbin/Suède
TEXTE ET VOIX en français

GTR 2

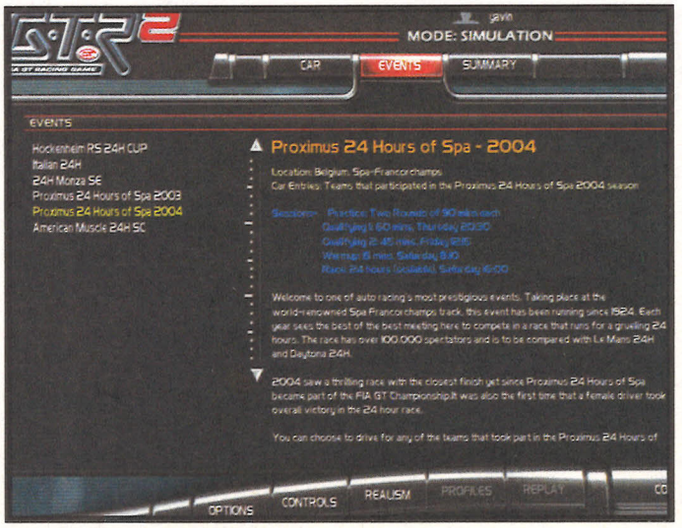
TOUS EN PISTE

GTR ? UNE BOMBE, DU GENRE ATOMIQUE, LA SIMULATION DE CAISSES QU'ON PENSAIT ULTIME ET IMBATTABLE. MAIS LES SUÉDOIS DE SIMBIN N'ALLAIENT TOUT DE MÊME PAS EN RESTER LÀ... APRÈS L'ESCAPADE GT LEGENDS, VOICI LE RETOUR DU MAÎTRE. ET IL EST EN FORME.

Autant que je vous prévienne tout de suite, si vous ne possédez pas un volant de qualité, vous pouvez directement passer à autre chose. À l'instar de son prédécesseur, GTR 2 est une véritable simulation qui ne laisse absolument aucun droit à l'erreur. S'il est possible de jouer au clavier (et encore faut-il avoir été génétiquement modifié à la naissance), on nage en pleine hérésie tant les développeurs ont une fois de plus axé tout leur jeu sur des contrôles analogiques. Voilà, c'est dit. Maintenant on est entre hommes et on va pouvoir causer sérieusement. Le plus étrange quand on lance le jeu, c'est de passer pas mal de temps à chercher les différences avec le grand frère sorti il y a maintenant plus d'un an. Et pourtant, elles sont nombreuses ! On commencera par l'ajout de taille : les courses d'endurance comme les 24 heures de Spa-Francorchamps (l'épreuve reine en FIA GT) sont désormais intégrées et font partie du championnat. De plus, toujours à l'écoute des critiques, les p'tits gars de Simbin ont pris acte des observations des fans et ont amélioré leur œuvre sur bien des points. Personne ne s'en plaindra.

Trop la classe

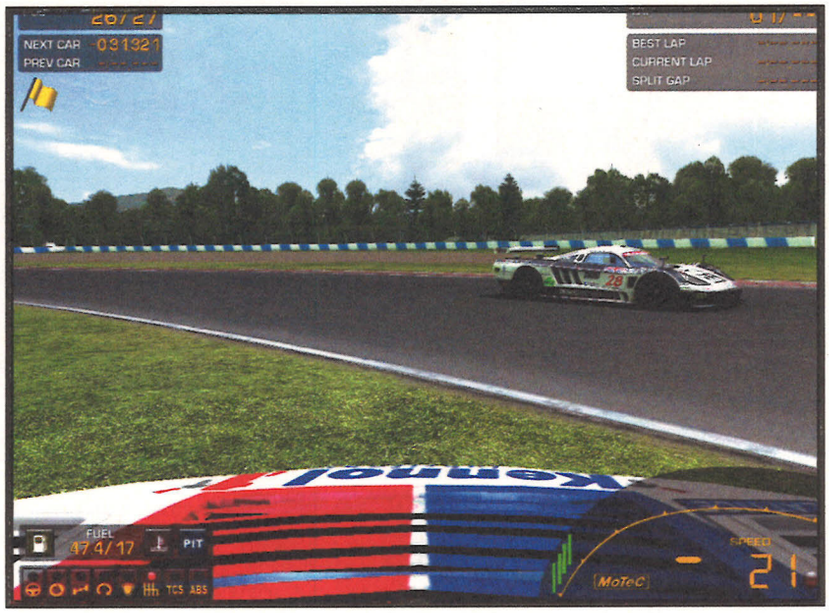
Lors du test de GTR premier du nom, j'avais reproché au jeu son excès d'élitisme et prié pour l'intégration d'une école de pilotage. Il faut dire que le jeu s'adressait clairement à un public de passionnés, munis d'un volant décent, vu que le jeu au clavier se révélait à la limite du défi impossible à relever. Quelle belle surprise de constater l'intégration d'une « driving school » dans ce GTR 2 ! Elle est composée de 142 épreuves et divisée en plusieurs catégories, comme l'accélération, le freinage, le dépassement et toutes ces petites choses rigolotes qui font les joies des amateurs de gomme fumante. Premier constat :



24 heures de course ? Trop facile.

À gauche, le raidillon de Spa, n'espérez même pas le prendre à fond.





c'est dur, très dur. À la limite, on se demande si l'école permettra d'amener plus de monde vers la simulation, tant les épreuves se révèlent très rapidement éprouvantes pour les nerfs. Mais à force de répétition, à tenter de battre l'instructeur, on finit par décrocher un max de médailles d'or et on maîtrise de mieux en mieux le pilotage. Il faudra juste faire preuve de courage et surtout, oui surtout, de patience. D'un autre côté, on n'a pas vraiment le choix, ces épreuves débloquent pas mal de courses et sont nécessaires pour accéder au contenu complet du jeu. Il faudra clairement se retrousser les manches pour en sortir totalement victorieux.

Mention très bien

Passons au pilotage à proprement parler, là encore Simbin a su tirer la leçon de ses erreurs et certaines aberrations ne sont désormais plus qu'un mauvais souvenir. Dans GTR le moindre écart à basse vitesse se soldait par la métamorphose de votre bagnole en ridicule toupie, c'est bel et bien du passé. Désormais, une voiture évoluant à quarante kilomètres à l'heure se montre bien plus aisée à contrôler qu'un bolide lancé à toute berzingue dans la grande ligne droite de Monza. Voilà qui fait tout de même bien plaisir. Mais surtout, l'usure des pneus est également mieux gérée et les réactions physiques des voitures se montrent également bien plus pointues. On ressent bien mieux les transferts de masse lorsque, lors d'un gros freinage, le poids de la voiture se déplace vers l'avant et la rend très délicate à aligner dans le virage. Évidemment, on aura toujours droit aux aides de pilotage comme l'anti-patinage ou la boîte automatique, mais même en activant tout ce beau monde, on reste dans une authentique simulation. Inutile d'espérer se la jouer arcade dans GTR 2 sous peine de mort violente contre un mur de pneus. En simulation (avec toutes les aides désactivées), il faudra piloter sur la corde raide, toujours à l'extrême limite, pour espérer rester collé sur la partie vraiment importante du circuit : la grande bande grise.



La vue cockpit, superbe, mais peu pratique.

Salut beau gosse

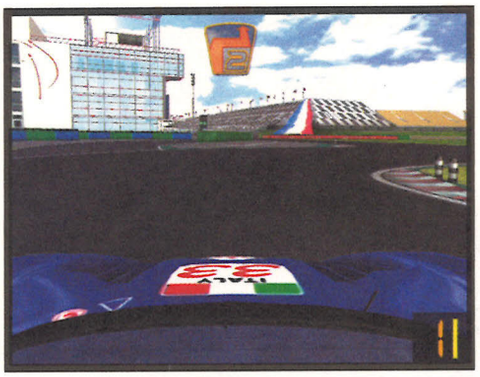
Et si on passait à la technique ? Là, les développeurs ont frappé un grand coup et même si les améliorations graphiques ne sautent pas aux yeux de prime abord, elles sont pourtant nombreuses. Oh ! N'espérez pas obtenir le même rendu qu'avec un Need for Speed Most Wanted, on ne joue pas dans la même catégorie. Mais rien que l'ajout de la luminosité dynamique et des conditions climatiques changeantes en temps réel, voilà deux énormes apports en comparaison de GTR. Lors d'une course de 24 heures, on ne devra plus se taper des temps de chargement entre chaque changement de luminosité ambiante, royal ! Les circuits sont aussi plus détaillés et respectent parfaitement la réalité. Les courses sous la pluie sont d'ailleurs démentielles avec de véritables reflets sur la piste et des gerbes d'eau hallucinantes de réalisme. De plus, nous avons cette fois droit à de vrais mécanos qui se trémoussent autour de la caisse lors de nos incursions dans les stands. Le jeu y gagne largement en immersion et en crédibilité et tout cela contribue à rendre l'ambiance bien plus vivante. Quant aux voitures à proprement parler, elles étaient déjà proches de la perfection dans le précédent volet et paraissent encore plus

Un peu de technique

Le jeu tourne vraiment sans le moindre souci sur la config mini. Mais comptez sur un processeur à 3 GHz, 1 Go de Ram et une carte graphique 128 Mo pour vraiment en profiter à fond.

Je... Euh, je crois que je me suis loupé.





Jeu : trouvez le pays dans lequel se déroule cette course.



O.K., je vais tranquillement rester à gauche alors.

fidèles à la réalité dans celui-ci grâce à une modélisation encore plus soignée. D'autant que, lors des ralentis, on peut voir les pilotes tourner le volant dans l'habitacle, comme c'était déjà le cas dans GT Legends. Sans oublier les bruits de moteur à se damner. En clair, c'est vraiment du tout bon.

Personne n'est parfait

Malheureusement, tout n'est pas rose et certains défauts continuent à agacer. L'intelligence artificielle, très correcte la plupart du temps, se fend parfois d'un gros délire et il ne sera pas rare de se faire emboutir l'arrière-train par un concurrent un poil trop optimiste dans sa lecture de la course. Ennuyeux quand on sait que les conséquences d'une sortie de piste se soldent la plupart du temps par un abandon en bonne et due forme. Énervant bien sûr, mais pas pour autant rédhibitoire. Fort heureusement ! Puisque nous parlons des concurrents et de l'I.A., sachez que cette dernière, même placée en agressivité « faible », sera très difficile à battre. Les autres voitures ne font pas vraiment de cadeaux et je ne peux que conseiller de commencer par là pour apprendre les bases avant de passer au mode « psychotique » (sic) dans lequel on a l'impression de piloter une caisse à savon en plein milieu d'une course de Formule 1. Oh ! Et oubliez les flèches d'indication avant les virages (direction à prendre et rapport de boîte conseillé), elles s'affichent tout simplement deux bonnes secondes trop tard, ce qui les rend totalement inexploitables.

Prise de pouvoir

Quant au multijoueur, s'il semble parfaitement fonctionner, difficile de dire en l'état ce qu'il en sera sur les serveurs une fois le jeu commercialisé. On se souvient des problèmes de « lag » (voitures qui « sautent » d'avant en arrière, disparitions intempestives, etc.) rencontrés sur GTR et, en théorie, le code réseau a été amélioré pour pallier cette grosse lacune, mais on aura l'occasion d'y revenir, une fois tous les fous furieux lancés sur les pistes. Alors, vous l'avez compris, GTR 2 est un grand jeu, le maître absolu dans sa catégorie (très peu disputée, il est vrai) dont les quelques défauts n'entachent en rien les nombreuses qualités.
On pourrait encore lui reprocher son élitisme toujours de mise alors qu'un GT Legends se révélait plus accessible grâce à une progression par échelons. Mais au prix de quelques heures d'acharnement, quel pied de s'améliorer sans cesse, de battre ses propres temps au fil des tours et d'apprendre à régler sa voiture aux petits oignons pour la rendre de plus en plus performante. GTR 2 est ce qu'on appelle un « must have » pour tous les passionnés de mécanique. Un jeu qui marque les esprits au fer rouge et une nouvelle référence dans le domaine des simus.
À tel point qu'on ne voit pas comment un autre titre pourrait aller le chercher avant plusieurs années.
À moins bien sûr que Simbin se lance dans le développement d'un GTR 3, ce qui est plus que probable quand on sait que ces génies suédois ont acquis la licence FIA GT pour encore plusieurs années.

Yavin



Dis, tu vas me laisser passer maintenant, d'accord ?

En Deux Mots

Oui, GTR 2 est une grande réussite. Toujours aussi pointu et réaliste, le titre de Simbin ravira ceux qui attendaient une grosse évolution du premier volet. Un titre incontournable pour tous les fanatiques de bagnoles.

+	Ultra réaliste
+	Très beau
+	Les courses d'endurance
−	L'I.A. parfois un peu bancale
−	Gros apprentissage

8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT



Finalement, vaut mieux pas essayer de piloter avec cette vue.



De nombreuses scènes sont tirées du premier film, mais pas celle-là. C'est dans la suite ? Faudrait que je la voie tout de même.

Contre les boss, laissez tomber les bombinettes de Jack et préférez les haches de lancer de Will.



Pirates des Caraïbes La Légende de Jack Sparrow

HACK & BAILLE

LE PREMIER PIRATES DES CARAÏBES (JE N'AI PAS VU LE SECOND) SERAIT UN FILM DISNEY TOUT À FAIT BANAL SI ON N'Y TROUVAIT PAS JOHNNY DEPP ET UN EXCELLENT THÈME MUSICAL. A-T-ON DROIT À CES TOUCHES DE GÉNIE DANS LE JEU ?

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Bethesda Softworks
DÉVELOPPEUR Seven Studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS OU ANGLAIS

Elizabeth remplace parfois Will aux côtés de Jack, mais ça ne change rien au gameplay. Faut pas déconner, ça aurait demandé du travail et tout...



La première chose qui marque avec la Légende de Jack Sparrow, c'est qu'il s'agit d'un jeu console dans l'âme. Il y a bien une configuration des touches, mais c'est tellement confus que j'ai laissé tomber en faveur du joypad. Si vous n'en avez pas un, vous partez mal. Ensuite, on voit que ce n'est pas très beau. Les graphismes vont du joli au bof, et seules les cinématiques affichent la qualité que l'on peut espérer sur PC (en opposition à « sur PS2 »). On a juste le temps de comprendre que le contrôle des personnages est aussi précis qu'un bombardement au napalm, avant de repérer un dernier souci : la V.F. n'est pas terrible. Enfin, elle n'est pas nulle, mais en V.O., les voix sont celles des acteurs originaux. Niaislando Bloom, je m'en tape un peu, mais Depp, ça se laisse écouter. Hop, réinstallation en anglais. Voilà, je peux finalement jouer.

Voilà qui est intéressant

Pirates des Caraïbes se révèle donc être un simple beat'em all jouable en coop, avec une poignée de coups, plein d'ennemis à passer au fil de l'épée, quelques mini-jeux, et des boss de fin de niveau. Encore plus classique que « Les Révoltés du Bounty ». Il n'y a pas une histoire, mais plusieurs, alors que l'on joue les aventures abracadabrantes de Jack, baratinées par celui-ci pour impressionner une foule qui, au début, espère le pendre. Arrivera-t-il à se faire passer pour un héros plutôt que pour un flibustier ? Je n'en doute pas. Cette narration est la seule originalité du scénar (un peu confus à force de flashback).

Gameplay improbable

Le jeu ne se montre pas trop court, ni trop facile, mais surtout grâce à des checkpoints traditionnellement mal placés. On s'enrage (arrrrhh !) à recommencer des niveaux entiers pour retourner jusqu'au boss qui vient de nous tuer, simplement parce qu'on a mis un poil trop de temps à comprendre la technique, ou parce que les contrôles ont déconné, ou qu'un bug nous a bloqués dans le décor. Oui, un nombre conséquent de bugs risque aussi de vous pourrir la vie. Sans oublier l'I.A. programmée par un hamster nain. Il s'avère donc un peu fatigant de subir l'ennui de l'action et l'énervement dû à la réalisation, rien que pour écouter trois vannes de Jack. Afin d'éviter ce dilemme, la meilleure solution consiste à oublier ce jeu. À moins que vous ne soyez un gros, gros fan du film.

Fumble

Un peu de technique

Monsieur Jack Sparrow a été programmé pour les vieilles Xbox et PS2, inutile donc de s'inquiéter pour le framerate. Essayez juste de ne pas vous endormir devant le jeu.

En Deux Mots

BETHESDA NOUS POND PROBABLEMENT CE QUE VOULAIT DISNEY : UN BEAT'EM ALL ULTRA CLASSIQUE POUR CONSOLEUX FANS DU FILM. LE RÉSULTAT N'EST PAS NUL, MAIS ON S'ENNUIE FERME. SI AU MOINS LA RÉALISATION ÉTAIT PARFAITE...

- + La voix de Depp
- + Jolies cinématiques
- − Checkpoints de l'Enfer
- − Réalisé à la truelle

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

Prince of Persia Les Deux Royaumes

Genre : En attendant le pack complet
Infos : Environ 15 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 8/10 dans Joystick N°177

Ce qu'il y a de bien avec Prince of Persia, c'est qu'on peut goûter à toute cette merveilleuse atmosphère moyen-orientale sans se prendre un missile sur la tronche ou sans croiser un porteur de ceinture qui pète. En plus, avec Les Deux Royaumes, vous vous payez deux princes, un bon et une brute. Qui fait le truand ? Pas Ubisoft, vu les 15 euros qu'ils en demandent. Allez donc sauter, grimper et tournoyer... si vous n'en avez essayé aucun de la série, celui-là fera très bien l'affaire. Dispo le 31 août dans tous les bons souks.



par Fumble

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Splinter Cell Chaos Theory

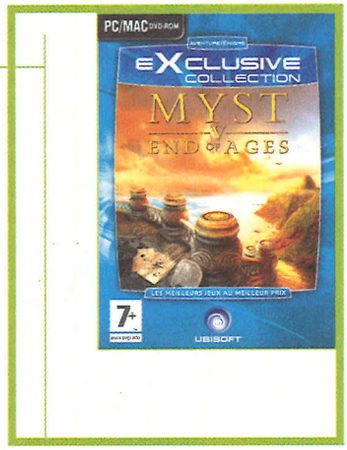
Genre : Infiltration, immersion
Infos : Environ 15 euros – CPU 1,4 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo DX9 – Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 9/10 dans Joystick N°169

Ahhhh ! Chaos Theory ! C'était le bon temps de Splinter Cell, celui où Sam Fisher était un brave type qui rentrait chez lui pour s'occuper de sa fille après avoir sauvé le monde. Maintenant, c'est un homme brisé par la perte de celle-ci et capable de sombrer dans le terrorisme à tout instant. Quelle triste époque vit-on, je vous le demande ? En tout cas, si vous êtes nostalgique du bon vieux Sam, vous pouvez le retrouver pour 15 euros, et ce n'est vraiment pas cher pour la qualité du gars. Dispo le 31 août dans toutes les bonnes agences secrètes de maintien de l'ordre mondial.

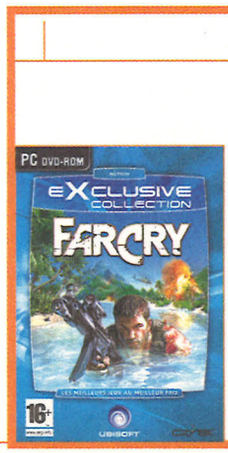
Myst V End of Ages

Genre : Dernier opus
Infos : Environ 15 euros – CPU 800 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 8/10 dans Joystick N°173

Pas le meilleur des Myst, bien qu'il soit le dernier de la série. Coincé entre l'excellent Myst IV et le nouveau venu URU, End of Ages pèche un peu par son scénario léger et sa narration anecdotique. Néanmoins, au niveau puzzle, ce Myst V fait son boulot sans souci. Si vous êtes fan du genre, vous l'avez peut-être déjà acheté. À moins que vous ne l'en ayez pas cru digne. Maintenant qu'il n'est pas cher, ça sera dommage de ne pas l'ajouter sur votre étagère. Dispo le 31 août dans tous les bons mondes parallèles.



Far Cry



Genre : Prix lointain
Infos : Environ 15 euros – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 9/10 dans Joystick N°158

Certes, il commence à se faire vieux, le bougre. Mais n'oublions pas que Far Cry a marqué le monde du FPS à sa sortie, avec des éléments rarement vus : îles tropicales et plages de sable blanc, des cartes relativement ouvertes, et une intelligence artificielle plutôt réussie. Bien que la partie multi n'ait pas survécu au manque de support des devs ou d'Ubisoft, l'histoire de la campagne solo reste tout à fait agréable à découvrir. C'est même souhaitable de s'y mettre, en ces temps de FPS console trop faciles. Un peu de challenge, ça ne vous fera pas de mal pour vous remettre dans le bain. Dispo le 31 août sur toutes les bonnes îles paradisiaques.

MATERIEL.NET

Tout le High-Tech sur Internet

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

+ 100% HIGH-TECH
+ 100% SERVICES

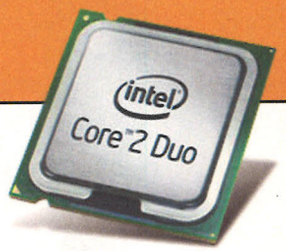


PC portable

Toshiba Satellite P100-198 — **1569 €**

D'excellentes performances multimedia !

- Processeur Intel Centrino Duo T2300 à 1,6 GHz
- Écran 17" TFT TruBrite WXGA
- 1024 Mo DDR2
- Disque dur SATA de 160 Go
- Chipset vidéo nVidia GeForce Go 7900
- Graveur DVD±RW double couche
- Microsoft Windows XP Media Center

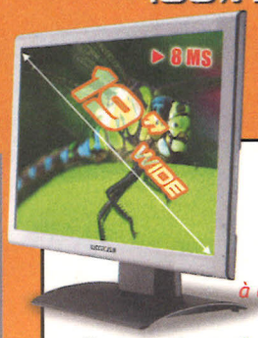


Intel Core™ 2 duo

Succombez aux performances du double coeur !

Intel revisite ses processeurs socket 775, et ça fait très mal ! Performances maximum pour une chaleur dégagée minimum ! Deux coeurs et un cache L2 partagés.

209,99 €



Écran LCD 19"

Mirai DML-519W100

Un produit rare à un prix très compétitif !

Temps de réponse 8 ms. résolution native de 1440x900 (WXGA+), contraste de 500:1. Dalle TFT matrice active TN de 19" format 16/10ème, luminosité : 300 cd/m², angles de vision de 150°/130°.

199,99 €

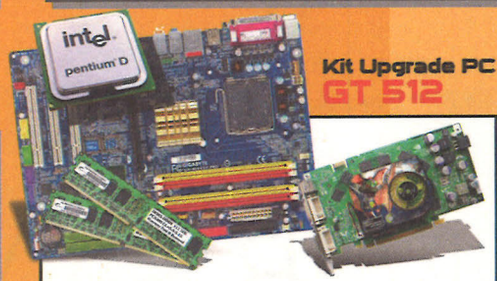


Point Of View GeForce 7900 GT 512 Mo

5 jeux offerts pour constater la pleine puissance de cette carte graphique !

Avec son chipset NVIDIA® GeForce 7900 GT, ses 512 Mo en G-DDR III couplés à une interface PCI-Express 16x et équipée d'une sortie HDTV/Composantes; rien ne lui résistera !

419,99 €



Kit Upgrade PC GT 512

699,99 €

- Processeur Intel Pentium D - 930 (Boîte) 3 GHz (deux coeurs intégrés)
- Carte mère Gigabyte GA-8I945P Pro : Intel 945P
- Carte Graphique: Point of View GeForce 7900 GT 512 Mo
- G.Skill Value DDRII 2x512 Mo PC5300



G.Skill Value DDRII 2x512 Mo PC5300

A peine plus cher que du sans marque ! Mémoire certifiée PC5400 (667 MHz), testée pour une utilisation en mode double-canal, garantie à vie. CAS 5-5-5-15

79,99 €



Carte Son Club 3D Theatron DD

Les effets de vos jeux retranscrits à la perfection sur votre kit Home Cinema !

Certification Dolby® et sorties 7.1. Lecture audio 24 bits et 96 Khz, fonction passthrough. Conversion des flux A3D 1.0, EAX 2.0 et DirectSound™ 3D en Dolby® Digital 5.1.

43,49 €

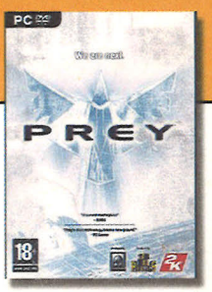


Samsung SH-S182D (oem)

Gravez maintenant vos DVD en 18x !

Technologie Samsung Super-WRITEMASTER™ fonction Buffer Under-Run et norme ROHS . Gravure DVD±R (18x), DVD double couche : DVD+R9 (8x) et DVD-RAM (12x).

35,99 €



Jeux PC

Take 2 Prey

Un FPS d'une nouvelle dimension !

La mythologie Cherokee au service d'un FPS innovant! Entrez dans un monde véritablement imprévisible ! Retrouvez le moteur de Doom3 perfectionné pour une immersion totale et envoûtante.

42,90 €

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

WWW.MATERIEL.NET

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

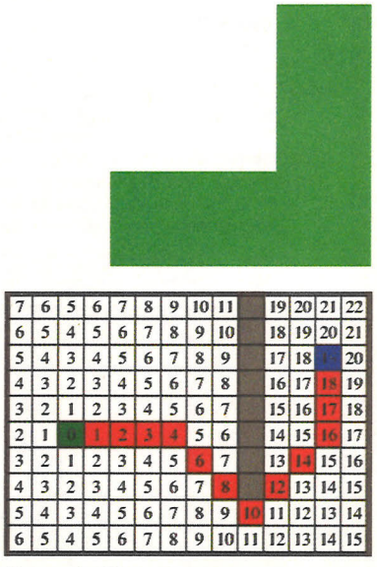


PATHFINDING

TROUVER SA VOIE

PAR FASKIL

Le pathfinding, c'est un peu la bonne étoile de l'I.A. C'est ce qui permet aux PNJ qu'elle contrôle de ne pas se perdre lamentablement dans des maps de plus en plus complexes. Mais au fait, comment ça marche ? Et surtout, pourquoi à l'heure des GPS et autres avancées technologiques, ces satanées unités ne suivent toujours pas le chemin idéal ? Hein, dites ?



7	6	5	6	7	8	9	10	11	19	20	21	22
6	5	4	5	6	7	8	9	10	18	19	20	21
5	4	3	4	5	6	7	8	9	17	18		20
4	3	2	3	4	5	6	7	8	16	17	18	19
3	2	1	2	3	4	5	6	7	15	16	17	18
2	1	0	1	2	3	4	5	6	14	15	16	17
3	2	1	2	3	4	5	6	7	13	14	15	16
4	3	2	3	4	5	6	7	8	12	13	14	15
5	4	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	5	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Un exemple d'A* : en vert, la case de départ, en bleu celle d'arrivée ; en rouge, le chemin optimal avec, à chaque fois, la représentation numérique du « coût » du déplacement.

Qui n'a jamais, dans un RTS, fait la douloureuse expérience d'une armée qui trouve qu'il est plus rigolo de buter contre un mur plutôt que d'aller attaquer l'ennemi de l'autre côté ? Ou qui s'entête à faire des détours champêtres de plusieurs kilomètres pour rejoindre votre base, pendant que votre adversaire est occupé à y donner un nouveau sens au mot « barbecue » ? Le responsable de ce genre de fiasco, c'est bien sûr notre ami « pathfinding », celui qu'on crucifie régulièrement dans nos tests et qui a ruiné bon nombre de hits potentiels. Enfin, je dis « notre ami », mais je me rends compte que beaucoup d'entre nous ne sont pas si familiers que ça avec l'animal. Et si on apprenait à se connaître, ami pathfinding ?



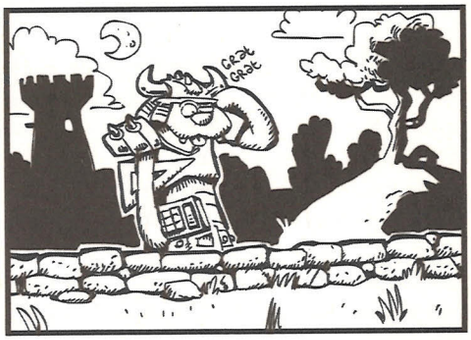
Age of Empires III L'analyse du terrain fait partie intégrante du pathfinding. Le chemin le plus court n'est pas toujours le plus rapide.

THE ALGORITHME IS GONNA GET YOU

La problématique du pathfinding est simple : calculer le plus rapidement possible le trajet idéal entre deux points d'une carte, sachant que celle-ci peut comporter des obstacles (mobiles ou pas) et des différences de surface et de dénivelé (avec les pénalités de mouvement correspondantes). Pour simplifier, nous dirons qu'il existe sur la carte deux types d'obstacles : ceux qui sont traversables au prix d'une pénalité de mouvement (de



Empire Earth II : un RTS épique qui souffrait malheureusement d'un pathfinding très moyen.



l'eau, par exemple, ou une forêt dense), et ceux qui ne le sont sous aucun prétexte (un mur, Atomic). Comme on avait déjà pu le voir dans le dossier « Nos PC ne sont pas des blondes » (Joystick 175), l'algorithme le plus utilisé dans le domaine est sans conteste celui qu'on surnomme affectueusement « A* » (prononcez A-star). On va donc s'intéresser à lui de plus près, le décortiquer, le disséquer et voir ce qu'il a au fond des entrailles. Enfin, sans le côté trash que suggère ma dernière phrase.

UN POSTULAT SIMPLE…

Partons d'un postulat simple : sur un échiquier classique, on définit un point de départ A, un point d'arrivée B et entre les deux, on place un bon gros mur couvrant plusieurs cases. Comment intimer à l'I.A. de joindre ces deux points de manière optimale ? Procédons par étapes. D'abord, on va définir deux listes : une liste « ouverte » dans laquelle on renseignera les cases susceptibles de faire partie du trajet optimal, et une liste « fermée » où l'on indiquera les cases qu'il n'est plus nécessaire de vérifier. Pour le moment, comme on s'intéresse à la case de départ (la A, donc), on la place dans la liste ouverte. On jette alors un œil à toutes les cases adjacentes pour tenter de déterminer laquelle constitue la meilleure option permettant de rejoindre le point B au plus vite. Mais comment faire, justement, pour identifier celle qui constitue l'alternative optimale ? Grâce à une équation mathématique relativement simple, qu'on peut définir comme suit : on additionne le « coût » pour se rendre sur cette case depuis le point de départ et le « coût estimé » pour se rendre de cette case jusqu'au point d'arrivée.

UNE MISE EN PRATIQUE PEU PRATIQUE

On choisira donc logiquement la case adjacente dont l'addition de ces deux « coûts » donne la valeur la plus petite. On range alors la case en cours dans la liste fermée, on l'identifie comme « parent » et l'on poursuit l'analyse aux cases adjacentes à cette dernière. Et ainsi de suite, jusqu'à parvenir au point B. Une fois l'objectif atteint, il suffit de suivre le chemin tracé en sens inverse, remontant de parent en parent jusqu'au point A. Et voilà, c'est magique, on a en théorie le chemin optimal. Enfantin, non ? Bon, pour que les puristes des algorithmes ne me crucifient pas sur place, je tiens à préciser que j'ai

Path of Neo : Même si Keanu Reeves adore se frotter aux murs, ce n'était pas non plus une raison pour oublier d'offrir à l'I.A. un vrai pathfinding.





volontairement simplifié le processus, histoire que tout le monde puisse appréhender la technique. Je vous épargne notamment les méthodes de calcul possibles pour déterminer le « coût estimé » entre une case donnée et le point d'arrivée (non, ce n'est pas une distance « à vol d'oiseau », ce serait beaucoup trop facile). Si vous voulez approfondir le sujet, je vous conseille d'aller faire un tour sur www.cpcug.org/user/scifair/Preygel/Preygel.html où vous trouverez notamment un comparatif de différentes méthodes heuristiques de calcul pour estimer la distance restant à parcourir. Mais ne venez pas vous plaindre après si vous chopez la migraine.



Warhammer 40.000 : Des zillions d'unités à l'écran, autant d'algos de pathfinding à faire tourner en même temps. Vous saisissez mieux le challenge maintenant ?

MAIS POURQUOI ÇA NE MARCHE PAS ?

Vu comme ça, il a l'air plutôt efficace notre ami A*, non ? Alors, pourquoi continue-t-on à voir débarquer des jeux où le pathfinding se rate régulièrement dans les grandes largeurs ? Il existe plusieurs raisons à ce triste constat. En premier lieu, un manque de mémoire : stocker les différentes cases analysées (souvenez-vous, les listes ouverte et fermée), concernant parfois des centaines d'unités en mouvement, vous imaginez bien que ça prend de la place. Si A* n'a à sa disposition qu'une quantité réduite d'espace mémoire pour enregistrer ses analyses précédentes, il va immanquablement être limité de manière arbitraire et donner un résultat moins parfait qu'il n'aurait pu l'être sans restriction de quelque sorte. Même chose pour la charge CPU : A* doit gérer du bout de ses petits bras musclés une grande quantité de calculs en un temps record. Pour éviter de lui dédier toute la puissance du processeur (qui doit aussi s'occuper du reste du jeu, ne l'oublions pas), il va falloir optimiser tout ça. Ce qui implique d'inévitables choix dans les chemins



C&C Generals : Il ne suffit pas toujours de calculer le chemin optimal, il faut aussi tenir compte du fait que des unités différentes ne se déplaceront pas de la même manière.

à étudier, pas forcément les bons, choix qui peuvent conduire à des résultats parfois un peu étranges (« pourquoi mon tank ne passe pas par là, c'est plus court pourtant, nan ? »). Hormis ces considérations purement matérielles, le plus gros risque de dérapage provient surtout d'une mauvaise estimation du « coût estimé » (oui, ce truc donc je ne veux pas vous imposer les méthodes de calcul). Plus l'estimation est proche de la réalité, plus le chemin choisi aura de chances d'être le meilleur. Une constatation qui fleure bon l'évidence, ce qui ne l'empêche pas d'être encore à l'heure actuelle l'un des plus gros défis auxquels doit faire face notre ami A* pour bien faire son boulot.

LE PATHFINDING DE DARWIN

L'une des alternatives récentes les plus intéressantes pour tenter d'améliorer l'efficacité d'A* nous vient de Californie, où Rick Strom (musicien électronique mais qui touche aussi en code) développe actuellement une approche « génétique » du pathfinding, via son projet Hampton (www.stromcode.com/Hampton). Alors, c'est très bien, ça à l'air très savant, mais en quoi ça consiste « l'approche génétique » ? Pour ne pas vous barber avec



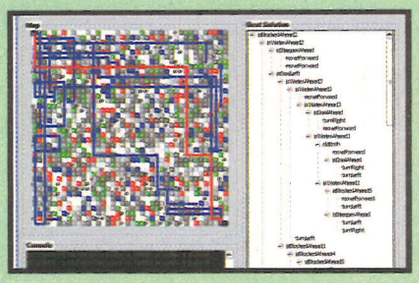
Lord of the Rings : Ah, zut, le pont est cassé. Que va faire l'algorithme de pathfinding maintenant ?



LECTURES COMPLÉMENTAIRES

Comme d'hab, si le sujet vous branche, le net regorge de documentation sur le sujet. Quelques pistes...

- Stromcode (projet Hampton) : **www.stromcode.com**
- « An optimal pathfinder for vehicles in real-world digital terrain maps », document assez conséquent (mais ancien) en anglais. Très instructif, quoiqu'un peu ardu. **www.student.nada.kth.se/~f93-maj/pathfinder/index.html**
- GameAI, site de référence pour tout ce qui touche à l'I.A. dans les jeux et qui dispose d'une section « pathfinding » riche en liens : **www.gameai.com**
- AIDepot dispose également d'un tutorial sur le pathfinding, pour les n00bs : **http://ai-depot.com/Tutorial/PathFinding.html**
- Vie Artificielle : **www.vieartificielle.com**



Sur le site de Stromcode, on peut télécharger la dernière version d'Hampton et la tester chez soi.



Pariah : « Mais reviens, John, c'est un mur par là. »



Il n'y a pas de pathfinding dans DotA (les unités de l'I.A. suivent un chemin prédéfini). Par contre, Fumble en aurait bien besoin.

la force de votre ancien prof de bio, je vais essayer de faire simple. La programmation génétique consiste à appliquer les règles de l'évolution au code informatique. Voilà, c'est tout. Bon, O.K., je développe un peu quand même... Alors, imaginez un algorithme de pathfinding tout simple, chétif et pas du tout adapté à l'hostilité du monde qui l'entoure. Comment faire en sorte qu'il puisse évoluer et devenir surpuissant ? Facile : on génère un ensemble de programmes (une « population ») de manière totalement aléatoire (du style « j'avance d'une case, je tourne à droite, j'avance de deux cases, etc. ») jusqu'au moment où l'un d'eux parvient à remplir ses objectifs. On ne conserve ensuite que les « rejetons » les plus efficaces, en les combinant entre eux (comme cela se passe dans la nature depuis des millions d'années) jusqu'à obtenir un algo qui soit capable de s'adapter à n'importe quelle carte de jeu de manière optimale. Ça, c'est pour la théorie. En pratique, on est encore loin du compte, même si la méthode est prometteuse et s'avère déjà globalement plus efficace qu'un A* normal.

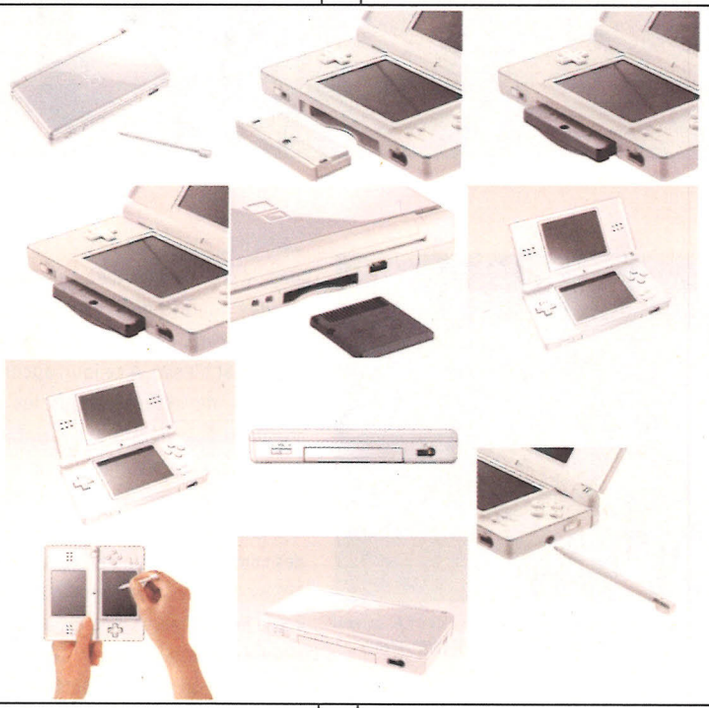
VA DONC CHEZ MAPPY

Ainsi, si la conception théorique du pathfinding consiste en des algorithmes finalement assez faciles à appréhender, c'est surtout au niveau de leur application que le bât blesse. À ce jour, aucune technique n'est exempte de défaut et plus les jeux évoluent en complexité, générant des variables de plus en plus nombreuses (plus d'unités, « maps » dynamiques, etc.), plus la problématique se complexifie. On comprend dès lors mieux pourquoi, on observe, encore aujourd'hui, des comportements parfois erratiques dans nos RTS ou FPS modernes. Comme pour tout ce qui concerne l'I.A., il y a de fortes chances pour qu'au final, l'algorithme idéal résulte d'une combinaison des différentes techniques existantes : un peu de génétique, d'algos traditionnels et probablement une once de « scripting » par dessus pour garantir tout de même aux game designers de conserver une part de contrôle sur le déroulement d'un jeu. Ne serait-ce que pour pouvoir doser la difficulté et permettre à des losers comme moi de continuer à cliquer sur « easy » en début de partie.



Quoi de Neuf

par Caféine



Nintendo DS Lite

Décidément, Nintendo est en grande forme. Sa console portable DS bat tous les records de ventes, et sa nouvelle mouture baptisée « Lite » enfonce le clou. Oubliée, la rivalité avec la PSP qui se bat pour ne pas rentrer définitivement au musée des objets à la mode, mais sans intérêt. La DS Lite se vend par camions et malgré son manque total d'innovations techniques par rapport à sa grande sœur, il suffit de la prendre en main pour comprendre pourquoi. Certes, ceux qui ont craqué pour la DS « oldschool » au début de l'été, juste avant la sortie de la Lite, risquent d'avoir un peu la haine. Mais ce n'est pas de la faute de Nintendo si vous avez le syndrome Faskil. La lose, ça se soigne très mal, désolé (on vous racontera plus tard comment Fask flingue son frigo en pleine canicule, c'est rigolo). Bref, revenons à notre DS Lite, qui conjugue nouveau design sexy et écran lumineux pour faire passer sa grande sœur pour un prototype mal dégrossi. Ce nouveau modèle est disponible en blanc ou noir dans l'Hexagone, et ses 4 niveaux de luminosité offrent 19h à 8h d'autonomie max (plus c'est lumineux, moins la console tient longtemps, logique). Nintendo en a aussi profité pour nous remettre une croix de direction parfaite, un nouveau stylet et une disposition des boutons plus logique, avec un bouton Power bien planqué pour éviter les fausses manip' chez les maladroits. La réception WiFi semble aussi meilleure. Son seul défaut, en pinaillant, est de laisser les cartouches GBA dépasser de la coque. Cela ne suffira pas pour vous empêcher d'avoir envie d'en acheter une même si vous avez déjà la « vieille » DS. Ils sont forts chez Nintendo.

FABRICANT : NINTENDO
SITE WEB : **WWW.NINTENDO.FR**
PRIX : ENVIRON 150 EUROS TTC



Logitech Quickcam Sphere

Pas avare en matière de nouveautés, Logitech propose rien que pour cet été pas moins de 5 nouveaux modèles ou liftings de produits un peu plus anciens comme cette Quickcam Sphere. Nouveaux capteurs, meilleure image même avec un éclairage faible, tout y passe. Mais le vrai plus des modèles haut de gamme, c'est le logiciel Logitech Video Effects. Il permet de rajouter en temps réel sur votre visage de joueur qui ne voit jamais le soleil des objets 3D. Le tout est calé sur la vidéo grâce à une technologie de reconnaissance faciale. Lunettes, moustaches et autres accessoires virtuels sont alors superposables à nos sales têtes. Pour les cas désespérés comme Yavin, il est aussi possible de remplacer toute l'image par un avatar 3D qui suit vos mouvements. Le pauvre va enfin pouvoir faire de la vidéoconférence en pleine canicule sans porter son casque pour de vrai. C'est beau, le progrès.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 115 EUROS TTC

Asus PG191

Avec son design laqué noir très classe et son caisson de basse planqué dans le pied articulé, cet écran « gamer » d'Asus se la joue sexy. Webcam intégrée 1.3 MP, son 2.1 de qualité, dalle LCD 1280x1024 de 2 ms, 3 ports USB 2.0, entrées VGA et DVI… Asus n'a pas lésiné sur les bonus destinés à séduire les joueurs. Et ça ne fonctionne pas trop mal : le son est très correct (sans pouvoir, cela dit, rivaliser avec un bon kit 2.1), la rémanence est quasi absente et l'objet agréable à regarder. Reste que tout n'est pas parfait : les boutons « tactiles » intégrés au côté droit de l'écran fonctionnent assez mal sur notre modèle (sans parler de la petite musique à chaque pression) et les réglages d'image par



défaut dans les différents modes préprogrammés par Asus ne sont pas convaincants. Un peu de bidouille et ça rentrera dans l'ordre. Le vrai problème, c'est qu'Asus ne garantit pas la marque de la dalle LCD utilisée dans l'écran et fera selon ce qui est dispo sur le marché. Une politique plus que limite…

FABRICANT : ASUS
SITE WEB : **WWW.ASUS.FR**
PRIX : ENVIRON 450 EUROS TTC

Logitech G3

La gamme des souris G « spéciales joueurs » s'enrichit d'un modèle qui a la particularité d'être le seul adapté aussi bien aux gauchers qu'aux droitiers. On retrouve sur ce mulot le capteur optique des grandes sœurs et la possibilité d'ajuster la sensibilité à la volée. Son design est beaucoup plus plat que sur les G5 et G7 et son seul défaut est de proposer des boutons latéraux assez sensibles, qui nécessitent un peu d'habitude pour ne pas être pressés au mauvais moment dans vos jeux préférés. À part ce détail, sa légèreté et sa forme font que certains la préfèrent même à la G5. Ce n'est pas mon cas, mais la G3 est sans conteste un des meilleurs modèles de souris pour joueur actuellement disponible.



FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 55 EUROS TTC

Philips SRU 9600

Dans le monde sans pitié des télécommandes universelles, vous trouverez de tout : du modèle en plastoc jaune avec des grosses touches molles insupportables au produit de luxe avec écran LCD programmable. La SRU 9600 vient flatter vos sens d'amateur de technologie avec un design soigné qui se positionne sur le haut du panier du genre. Écran tactile avec touches assignables, roue de sélection, petit écran LCD pour la programmation et certaines infos, tout est pensé pour en faire un produit complet, et relativement abordable. Gros plus, elle est manipulable d'une main. Malheureusement, son ergonomie laisse à désirer et pour vraiment en tirer parti, il faudra passer par la fonction d'apprentissage pour de nombreux produits, ce qui risque d'être compliqué si vous comptiez remplacer une télécommande défectueuse…

FABRICANT : PHILIPS
SITE WEB : **WWW.PHILIPS.FR**
PRIX : ENVIRON 85 EUROS TTC



Offre spéciale

ABONNEMENT IMMÉDIAT AU 01 44 84 05 50

Joystick

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

et recevez en cadeau un tour de cou JOYSTICK !

*Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à :
Joystick - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PQ84

1 an /11 nos de Joystick + un tour de cou JOYSTICK au prix de 39,50 € au lieu de 71,50 €*.

46% DE RÉDUCTION

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

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

cryptogramme _ _ _ Expire le : _ _ _ _

(validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires :

(*) Champs obligatoires

Nom* : .....

Prénom* : .....

Adresse* : .....

Ville* : ..... Code postal* : _ _ _ _ _

Tél fixe* : ..... Date de naissance* : _ _ _ _ _ _ _ _

Tél portable* : .....

e-mail* : .....

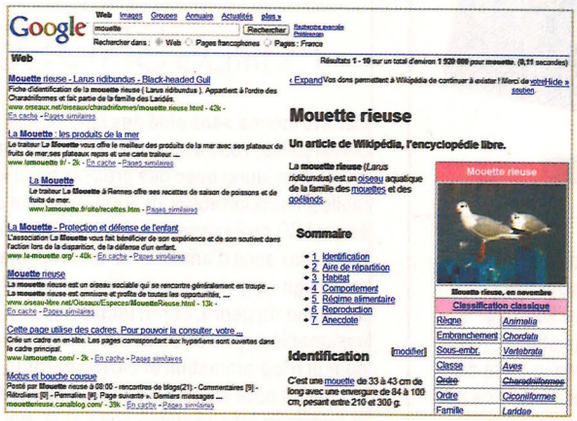
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox360 De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Le tour de coup ne peut être vendu séparémment **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/06 et dans la limite des stocks disponibles.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑
Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future France et de ses partenaires. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Grande victoire ce mois-ci ! Tout en continuant ma propagande éhontée d'iTunes (ndlr : personne n'est parfait), j'ai réussi à caser une photo de mouette dans ces pages. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais pour un journaliste coincé au Havre, il est important de vous faire partager mes trésors locaux. J'aurais pu écrire cette dernière phrase au singulier, mais ça ferait trop plaisir au reste de la rédac. Vive la province !

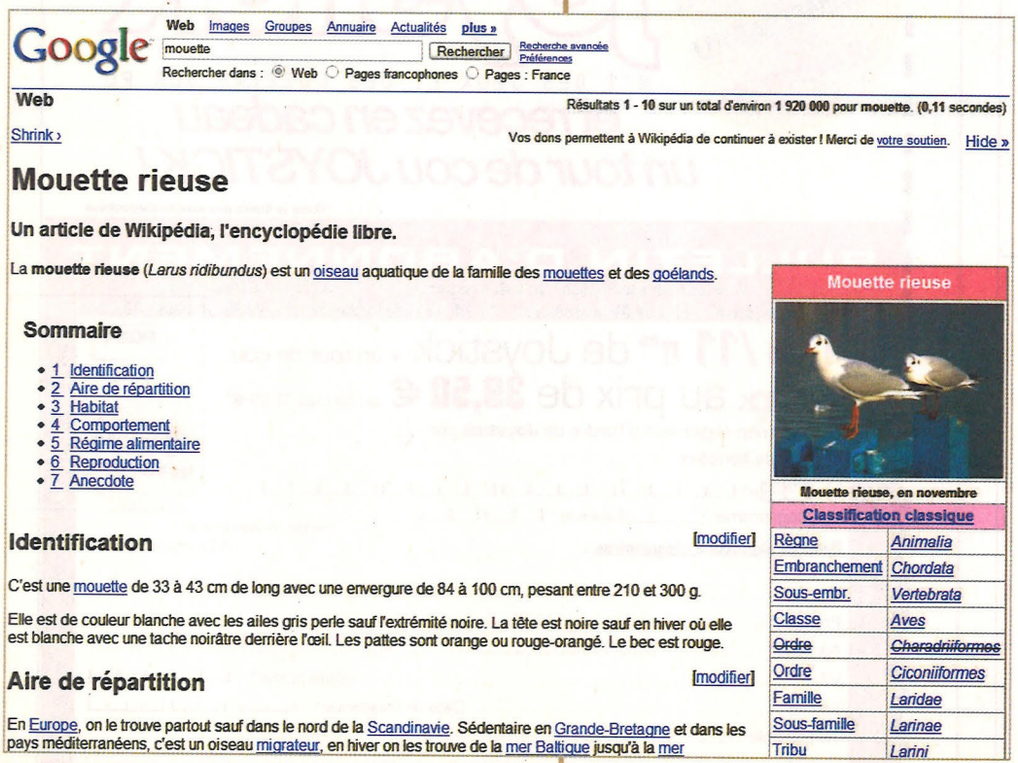


La recherche est entièrement localisée, pratique.

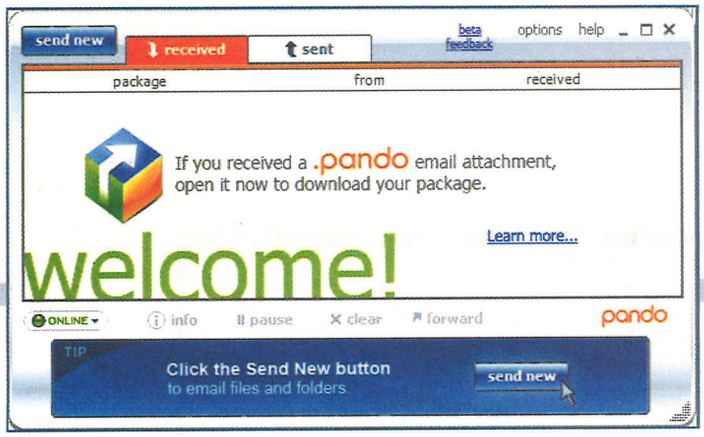
Googlepedia

- VERSION : 0.3.2
- ÉDITEUR : James Hall
- LICENCE : Freeware
- URL : https://addons.mozilla.org/firefox/2517/

J'avais envie de lancer un débat sur l'aspect quantique des informations proposées par Wikipedia ou sa tendance à favoriser les opinions majoritaires, fussent-elles erronées. Mais l'on me dit qu'il ne me reste plus beaucoup de place alors je vais faire court. Oui, Wikipedia est loin d'être infaillible et il donne parfois de fausses réponses. Il conserve tout de même un côté ultra pratique et peut servir de référence rapide pour qui peut garder un œil critique sur ce qu'il lit. La meilleure solution étant, comme toujours, de croiser ses sources. Alors quid d'un mélange de Google et de Wikipedia ? C'est justement ce que nous propose Googlepedia, un petit add-on qui s'enfiche dans votre Firefox favori. Il n'est malheureusement compatible qu'avec les versions 1.5, mais les fans de Bon Echo (Firefox 2.0 en bêta) et de Minefield (la 3.0, totalement en chantier) sauront le faire plier à coup de « Nightly Tester ». Le fonctionnement est très simple : à chaque recherche effectuée sous Google, vous verrez apparaître à droite l'article correspondant (s'il existe) de l'encyclopédie gratuite. On peut alors le cacher ou lui faire utiliser la totalité de la fenêtre. Simple, rapide et ultra pratique. Que demander de plus ?



Deux boutons permettent soit de cacher la recherche google, soit de dissimuler le résultat de Wikipedia.

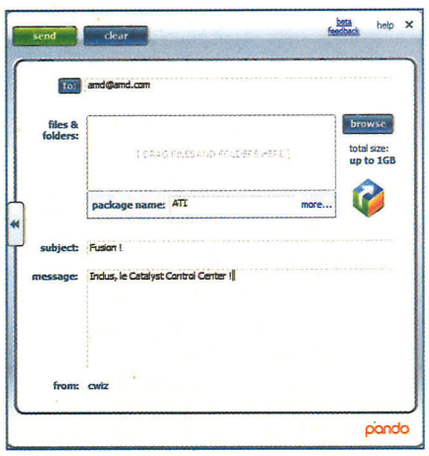


Interface aux couleurs chatoyantes, tout le monde s'y retrouve.

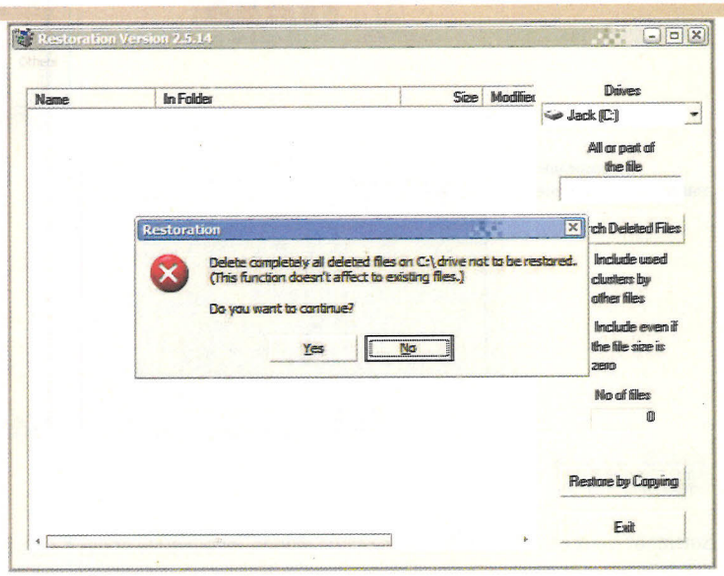
Pando

- VERSION : Bêta
- ÉDITEUR : Pando Networks
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.pando.com

Au commencement était l'e-mail. On y envoyait des messages textuels et l'on évitait de recopier trop longuement le contenu original dans la réponse pour minimiser leur taille. Puis est venu Outlook Express et ses papiers peints, ses courriers en HTML et sa fonte Comic Sans MS. Des temps douloureux qui nous font regretter ceux qui répondaient au début d'un message et non à la fin, comme tout le monde. L'e-mail est devenu machine à tout faire et il sert à transférer des tas de choses. Des images, de la musique, des présentations PowerPoint... Dans la limite du raisonnable et pour cela, vos fournisseurs d'accès proposent quasiment tous des quotas sur la taille des fichiers attachés. Comment donc faire parvenir cette vidéo du petit dernier de 300 Mo à Tatie Jeannine ? Par FTP ? Je vous laisse le soin de lui expliquer le concept. Pour les autres, il y a Pando. Un outil simplissime avec un client qui vous permet d'envoyer des fichiers énormes (jusqu'à un gigaoctet) à n'importe qui. Il sera prévenu par e-mail et pourra installer à son tour le client. Comment s'effectue le transfert ? C'est la magie de l'histoire. Pando commencera par crypter votre fichier puis en éparpillera des morceaux à différents serveurs. Tatie n'aura qu'à cliquer sur le lien dans son e-mail pour que le téléchargement se fasse. La magie du Peer 2 Peer fera le reste. Inutile de tourner autour du pot, Pando est à essayer absolument et ne vous étonnez pas si vous le retrouvez très bientôt dans certains produits du commerce, comme les plateformes ViiV d'Intel... Devinez qui est l'un de leurs actionnaires principaux ?



J'ai peur que même Pando ne suffise pas à effectuer ce transfert...

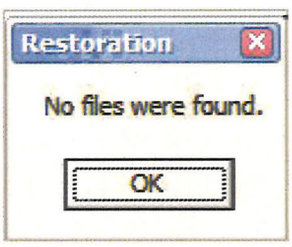


Après analyse, il vous est possible de supprimer tout ce qui resterait...

Restoration

- VERSION : 2.5.14
- ÉDITEUR : Brian Kato
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.geocities.jp/br_kato/

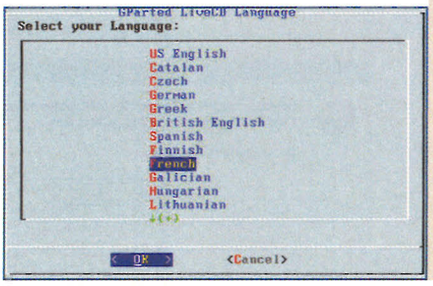
Tout droit venu du pays du Soleil-Levant, Restoration est un outil capable de retrouver des fichiers que vous avez effacés par mégarde. C'est que parfois, sans le vouloir, on a le shift+suppr facile et on évite la corbeille. Rassurez-vous cependant, vos données ne sont pas vraiment effacées, elles sont juste « oubliées », et votre disque dur pourra à sa guise les écraser pour les remplacer par d'autres. Si elles ne sont pas parties, il est donc possible de les récupérer. C'est dans ce but qu'a été créé Restoration : il va analyser la surface de votre disque pour trouver des restes. Un peu comme un chat sauvage. Pour peu qu'il ait été supprimé récemment, votre fichier devrait être intact. Il est cependant probable qu'on ne puisse en retrouver que quelques morceaux. Dans le cas d'un programme trop vite effacé, c'est inutile, mais s'il s'agit de votre mémoire d'histoire de l'art, vous serez heureux de prendre ce qui reste. Restoration est loin d'être unique en son genre, mais il a l'avantage de pouvoir établir une liste rapide des fichiers restants. De la même manière, il vous permettra de supprimer définitivement des données qui vous semblent sensibles en réécrivant plusieurs fois dessus pour que rien ne soit récupérable. L'auteur précise tout de même que cette fonctionnalité n'est pas recommandée pour les fichiers classés « Top Secret ». Vous êtes donc prévenu !



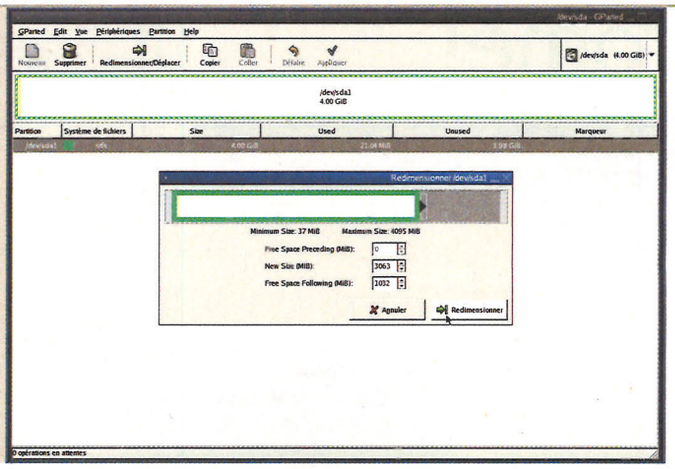
Parfois, la chance ne sourit pas...

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ



On commence par choisir la langue...

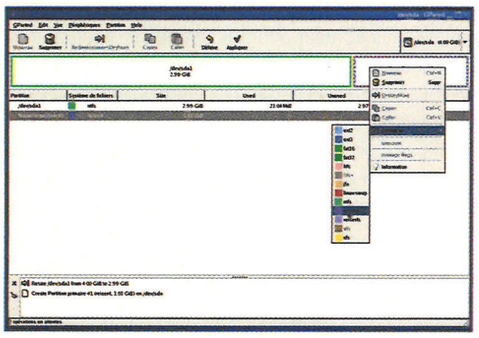


Avant d'être accueilli par la magique interface. Que d'émotions.

Gparted

Souvenez-vous des années 90. Nous étions jeunes, insouciants et pourtant très préoccupés par notre espace disque. Windows était un système parmi tant d'autres et l'on s'amusait à essayer des bijoux comme le regretté BeOS, ou ce truc de pingouins à l'interface de rustre programmé par un Finlandais. Dont le nom m'échappe, vous ne m'en voudrez pas. Ça n'avait aucun avenir de toute façon. En ces temps, l'espace disque était restreint et les emplacements sur les cartes mère aussi. On disposait généralement d'un lecteur et d'un graveur de CD, ce qui ne laissait que de quoi connecter deux disques durs. Du coup, on devait partitionner : saucissonner la surface pour créer des volumes virtuels. Une tâche qu'il fallait réaliser impérativement avant l'usage. Acheter un disque dur était un casse-tête et l'on se retrouvait coincé, devant décider de l'espace alloué à Windows, aux programmes, à ses données… Tout en laissant un peu de place « au cas où », pour essayer d'autres choses, pour les longs week-ends de célibataire accroc au PC. Pas facile. Et puis est venu un jour un certain Partition Magic. Le genre de logiciel qui vous simplifie totalement la vie en apportant la fonctionnalité qui tue : le redimensionnement des partitions à la volée. De la science-fiction à l'époque, et pourtant… Il est rapidement devenu l'outil le plus indispensable de la terre, mais comme toutes les gloires, elles sont éphémères. Les disques durs ont pris de l'embonpoint et de la vélocité. L'écart de performances entre le début et la fin du disque négligeable, au point que peu de gens se fatiguent encore à partitionner pour le seul usage de Windows. Il n'y a que lorsque l'on joue avec des OS alternatifs que le besoin s'en fait sentir. Mais qu'utiliser de nos jours ? Notre vieille gloire est désormais entre les mains des petits gars de Symantec qui, s'ils le vendent encore, ne proposent plus aucune mise à jour. Acronis propose un Disk Director mais l'esprit n'est plus le même. Le logiciel libre nous permet cependant de revivre ces grands moments avec Gparted. L'interface est une copie parfaite des meilleures versions de Partition Magic (celles qui ne tournaient pas sous Windows, donc) et l'on retrouve une bonne série de fonctionnalités clefs. On pourra à loisir redimensionner ses partitions et en créer de nouvelles. La chose est très stable, mais il manque encore quelques tours de magie. L'agrandissement d'un volume NTFS ne peut se faire que par la fin, et il est généralement impossible de les déplacer. Tout ceci devrait cependant changer avec la version 0.3, l'auteur le promet. Bien entendu, ce joujou merveilleux est disponible sous la forme d'un CD bootable. Pour revivre tant de bons moments… (ndlr : il fait peur là, non ?).

- **VERSION : 0.2**
- **ÉDITEUR : Bart Hakvoirt**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://gparted.sourceforge.net**



Des tas de systèmes de fichiers sont supportés, y compris ceux utilisés par les Mac...

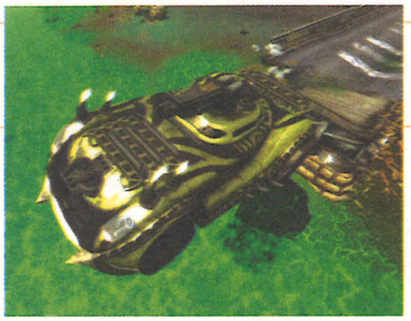
Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
BSPlayer 1.42
Media Player Classic 6.4.9.0
VLC 0.8.5
Media Portal 0.2.0
- ***Lecteurs audio :***
iTunes 6.05
Winamp 5.24
Foobar 2000 0.9b13
Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :***
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.5.0.4
- ***NewsReader :***
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.0
Xnews 6.1.3
- ***Pagers Internet :***
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.3
MSN 8
- ***Anti-lourds :***
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.4
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.52
- ***Downloaders :***
FDM 2.0
FlashGet 1.72
WinBITS 1.0RC
- ***Customisation :***
Desktop Sidebar 1.05.115
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :***
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.25
SmartFTP 2.0.996
- ***Browsers Web :***
Firefox 1.5.0.4
Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images :***
ACDsee 8.0
Xnview 1.82.4
FastStone 2.5
- ***Tweakers :***
X-Setup Pro 8.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5


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

Auto Assault
ÇA DÉRAPE

Même après une baisse de prix et la mise en ligne d'une offre d'essai, le MMO de NetDevil manque encore cruellement d'abonnés. Du coup, la fusion des serveurs a été appliquée depuis mi-juillet comme ultime solution pour rassembler les amateurs d'ambiance Mad Max. La communauté mondiale se retrouve désormais sur Nexus, le seul et unique serveur disponible. Espérons que ça relancera les affrontements PvP jusqu'alors très anecdotiques mais tel qu'il est parti, Auto Assault risque fort de se manger un mur dans les prochains mois. Passera-t-il la fin de l'année ? Les paris sont ouverts.





ÉDITO

CE MOIS-CI LA RUBRIQUE EST DOMINÉE PAR UNE TRIPOTÉE DE « AU SECOURS ! » EN TOUT GENRE. DE GUILD WARS À RED ORCHESTRA EN PASSANT PAR DOTA, ON S'EST DIT QUE VOUS AURIEZ ENVIE DE METTRE UNE BONNE RACLÉE À VOS POTES POUR VOUS DÉFOULER EN RENTRANT DE VACANCES. POUR NOUS C'EST LA ROUTINE ET, AVEC FASKIL EN ADVERSAIRE, ON N'A MÊME PLUS BESOIN DE S'ENTRAÎNER.

Société de consommation
VOUS N'Y ÉCHAPPEREZ PAS

Les Coréens de chez Webzen ont annoncé avoir signé un accord avec Massive Incorporated, une société spécialisée dans la publicité dans les jeux vidéo.
Les titres touchés ne sont autres que Huxley et All Points Bulletin. On ne sait pas quels produits seront mis en avant et quel sera leur visibilité en jeu, mais espérons que tout ceci aura une influence sur le prix / abonnement de ces titres. Je sais, c'est beau de rêver.



Cartoon Network Online
DU MMO POUR LES BAMBINS

Un partenariat vient d'être signé entre Cartoon Network et un studio de développement coréen, Grigon Entertainment. L'objectif est de sortir, courant 2008, un MMO inspiré des personnages de la chaîne et dont la cible serait les jeunes joueurs (6-14 ans).
C'est ça ou finir Paladin dans WoW, à vous de choisir. Côté contenu et gameplay, rien n'a été dévoilé. On sait seulement que le client devrait être téléchargeable gratuitement, pour le reste c'est secret défense. Ça va nous faire encore une belle génération SMS tout ça.

Myth War Online
UN AIR DE NOSTALGIE

Il va falloir vous y faire, les MMO asiatiques gratos ne vont pas cesser de se développer de sitôt. Dans ce cas précis, il s'agit de Myth War Online (www.mythwaronline.com) qui oppose quatre factions dans un univers heroic fantasy : les humains, les centaures, les mages et les borgs. Ces derniers étant une race mi-humaine, mi-robot. Chose originale, les personnages de sexes masculin et féminin disposent de compétences différentes qu'ils devront maîtriser pour tenter de protéger leur royaume. Côté visuel, ça nous projette dix ans en arrière avec, en plus, un système de déplacement et de combat très proche des RPG console. C'est plutôt amusant de voir des dizaines de joueurs tourner en rond en attendant que la phase de combat au tour par tour s'enclenche. Voilà un titre qui peut s'avérer amusant pour ceux qui veulent lâcher leur émulateur un moment.





Lineage II : Oath of Blood

ÇA VA SAIGNER

Le serveur test permettant de découvrir les nouveautés apportées par la cinquième chronique pour Lineage II a enfin ouvert ses portes. Meilleure gestion des clans, refonte des combats en PvP et extension du territoire sont au programme. Le temps de se plonger dans toutes ces améliorations et nous reviendrons en détail sur C5 dès le mois prochain. Surtout qu'elle réserve de bonnes petites surprises, cette chronique. Et comme dit le communiqué : 14 millions de joueurs ne peuvent pas se tromper. Ils ont dû se dire qu'en rajoutant le chiffre 1 devant, ça ferait plus classe.

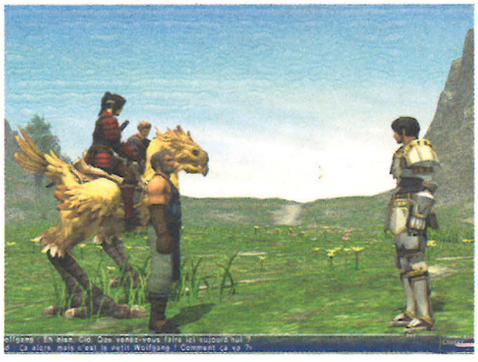




Final Fantasy XI

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

Si vous ragiez de ne pouvoir arpenter les terres de l'univers de Final Fantasy XI à cause de l'anglais, vous serez ravi d'apprendre que ce MMO est enfin traduit en allemand et surtout en français. Il suffit juste de sélectionner la langue désirée dans le PlayOnline Viewer puisque les modifications se font simplement via une mise à jour. À noter que seuls les possesseurs d'un FFXI européen bénéficient de cette update. Pour les autres, utilisant la version américaine et japonaise, il faudra racheter une boîte. Tout ça devrait arriver assez rapidement, voire au moment où vous lisez ces lignes puisque Final Fantasy XI en allemand sera montré au Salon de Leipzig, fin août.





Très haut débit

DOWNLOAD 4 GIGA... 30 MN LEFT

Côté connexion Internet, France Télécom passe à la vitesse supérieure en zappant le VDSL 2 (Very High Rate DSL 2) pour se focaliser sur la technologie de la fibre optique reliée directement chez l'abonné nommé FTTH (Fiber to the Home). Un projet pilote a été lancé cet été auprès de mille foyers situés dans Paris et six villes des Hauts de Seine. La participation n'est pas gratuite pour autant puisqu'il faut débourser 80 euros par mois. Pour ce prix, les bêta-testeurs disposent du très haut débit (100 Mbits/s), d'un service de téléphonie illimité, de la télé haute définition et de tout ce que peut leur apporter une Livebox. Début 2007 d'autres villes bénéficieront de ces tests, malheureusement, aucune date n'a été annoncée quant à la mise en place de cette technologie à l'échelle nationale.

Unreal Engine 3

MOTEUR 3D TANT CONVOITÉ

Le Unreal Engine 3 n'a pas eu besoin d'énormément de temps pour taper dans l'œil de Sony Online Entertainment grâce à ses charmes : qualité graphique et performance des outils de conception. Le développeur de nombreux MMO (Everquest, PlanetSidet, Star Wars Galaxies...) a donc mis la main au portefeuille pour se payer une licence. Il ne reste plus qu'à attendre de voir les futurs titres de SOE qui devraient, à défaut d'apporter un contenu original, avoir de la gueule.





The Chronicles of Spellborn

ÇA SENT BON LA RELEASE

L'air de rien, The Chronicles of Spellborn se rapproche de sa date de sortie qui est prévue pour octobre 2006. La première version jouable sera même présentée à la Game Convention de Leipzig qui se déroule fin août. Quant à la distribution, c'est Frogster Interactive qui s'en chargera dans quatre pays européens, dont la France. Outre le fait de gérer l'envoi de boîtes aux magasins, ils s'occuperont également de la communauté. Voilà une fin d'année qui s'annonce bien.







Cours particulier

FINI D'ÊTRE UN LOSER

Quand monsieur tout le monde décide de se payer des cours de flûte traversière ou de danse classique, il n'a pas de mal à se trouver un prof. Par contre, pour s'améliorer sur ses jeux favoris, c'est une autre histoire. Enfin jusqu'à aujourd'hui, puisque pour une somme fixée entre 20 et 65 dollars de l'heure, Tom Taylor peut vous donner des leçons de jeux vidéo. Ça paraît incroyable, mais du haut de ses 18 ans, ce jeune joueur possède déjà quelques élèves qu'il entraîne sur des titres comme Super Smash Bros Melee ou encore Halo. Plusieurs « professeurs » offrent leurs services sur le jeu de votre choix et centralisent leur activité via www.gaming-lessons.com. Certains demandent à leurs élèves de leur envoyer des parties enregistrées afin d'évaluer leur niveau pour les aider au mieux. Apparemment ce genre de commerce se développe puisqu'un autre joueur, Craig Levine, vient de lancer sa propre « école » nommée E-sports Entertainment Association. On sait déjà où envoyer Faskil pour ses prochaines vacances. En même temps c'est pour son bien, comme ça, il arrêtera peut-être de se péter les deux jambes en sautant en parachute dans Just Cause.

World of Warcraft

ÉCHEC ET MAT

Des modifications stratégiques arrivent avec le patch 1.12 de World of Warcraft. Les Battlegrounds deviennent inter-royaumes, reliant ainsi la vallée d'Alterac, le goulet des Warsong et le bassin d'Arathi aux joueurs d'autres serveurs. Mais les changements apportés sur le PvP ne concernent pas seulement les champs de bataille. De nouveaux objectifs stratégiques apparaissent pour satisfaire les fanas du kill sauvage. Pour réaliser ces futurs objectifs et contrôler les ressources, des affrontements aux proportions épiques sont prévus entre les deux factions. Le patch 1.12 regorgera d'un bon nombre d'autres améliorations dont la tant attendue refonte des voleurs et l'ajout/correction de bugs en tout genre...





Archlord

PRÉPAREZ-VOUS À DOMINER LE MONDE

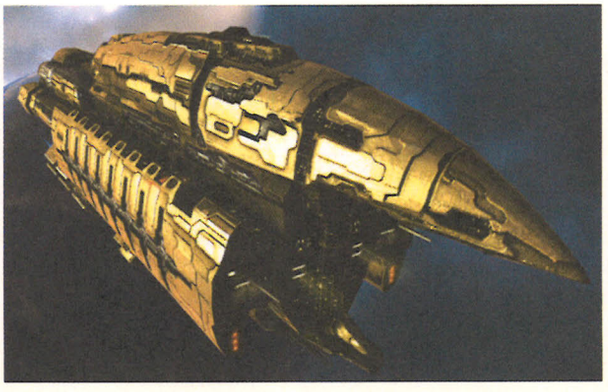
Décidément, cet été est riche en bêta-tests. Ici, c'est au tour de Archlord (www.archlordgame.com) d'ouvrir les portes de ses serveurs afin d'accueillir une tripotée de bêta-testeurs dès la mi-août. Rappelons que ce MMO semble assez ambitieux et devrait proposer pas mal de contenu pour occuper les joueurs durant de longs mois. Rien que le fait de devenir le maître du monde de votre serveur vous prendra pas mal de temps. Pour le reste c'est du médiéval fantastique classique et tout ce qui va avec : humain, elfe, orc, mage guerrier, PvP, etc. Avis aux amateurs.



EVE Online

ÇA PLANE POUR CCP

Dans le vaste univers du MMORPG et de ses nombreux titres conventionnels, il y a le rebelle, EVE Online. Tel le petit village gaulois résistant à la toute puissance de Rome et de César, Ave Blizzard, ce MMO spatial ne cesse de croître et de se bonifier avec le temps. Sachez que EVE subit une refonte de son moteur graphique en deux étapes. La première n'est autre qu'une amélioration des anciens modèles de vaisseau et la seconde une évolution significative du moteur avec un passage à DirectX 10 pour les utilisateurs de Windows Vista. On vous met deux screenshots qui vous permettent de voir la différence qui, il faut l'avouer, saute aux yeux. Avec plus de 25 500 joueurs connectés simultanément dans le même univers aux heures de pointe, l'arrivée de EVE TV pour diffuser des événements qui se déroulent en jeu et la liste longue comme le bras des améliorations de contenu et de gameplay prévu, c'est bien le moment de vous lancer dans l'espace. À noter que tout ceci est prévu entre septembre 2006 et avril 2007.









Abonnez-vous en ligne

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

www.mesmagazinesfavoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

War Rock

VIOLENCE GRATUITE



On peut louer des armes en échange de points gagnés en jouant.

Depuis plus de six mois, vous pouvez jouer à la bêta de War Rock sans verser un centime. On en avait déjà parlé, mais on vous en remet une couche pour le plaisir ! À première vue, on pourrait qualifier ce jeu coréen de Battlefield 2 du pauvre : des graphismes moins fouillés, un gameplay plus simple, pas d'interface de commandement, moins de véhicules et plus de lag... Cependant, en creusant un peu, vous découvrirez un petit FPS bien sympathique et finalement assez original. Alors que l'infanterie de Battlefield 2 se traîne à deux à l'heure, les soldats de War Rock courent comme des gazelles et peuvent tomber d'une dizaine de mètres sans se blesser. Ajoutez à ça des armes précises permettant de tirer en rafales tout en se déplaçant et vous obtenez des affrontements très nerveux. Comme si ce n'était pas suffisant, War Rock implémente un nouveau mouvement : la galipette de combat !
Il s'agit de se jeter au sol en pleine course afin d'effectuer une rapide roulade. Durant ce laps de temps, vous êtes ridicule, mais aussi très difficile à toucher. Grâce à cette manœuvre, vous pouvez rapidement vous mettre à couvert, traverser une zone dangereuse ou désorienter l'adversaire lors d'un corps à corps. Ça n'a l'air de rien, mais ça apporte énormément de dynamisme aux combats !

GRATUIT UN JOUR, GRATUIT TOUJOURS

War Rock propose actuellement trois types de jeu : le mode Missions est très semblable à Counter-Strike





La galipette de combat est une belle innovation dans le monde du FPS. Non, je ne plaisante pas !



Pour se faire soigner par l'infirmière, il faut se retourner puis se pencher en avant.

avec une bombe à poser ou à désamorcer. Les deux autres mettent en scène des tonnes de véhicules et des drapeaux à capturer, comme dans Battlefield, sauf que pour l'instant il s'agit plus de Team Deathmatch bête et méchant que de contrôle de zone. On imagine que le jeu deviendra plus tactique au fur et à mesure des améliorations apportées aux futures bêtas. Enfin, sachez que le moteur 3D tourne à merveille sur un malheureux Pentium à 2 GHz équipé d'une ATI9200. Si, si, vous avez bien lu ! War Rock n'est certes pas le FPS du siècle, mais pour un prix de zéro euro, vous en aurez forcément pour votre argent. Le plus beau, c'est qu'une fois achevée, la version commerciale sera toujours jouable gratuitement !

JE VEUX L'ESSAYER !

Avant de pouvoir jouer à War Rock, vous devrez franchir quatre étapes. Tout d'abord, inscrivez-vous sur le site officiel : warrock.net. C'est tout en anglais, mais une grande fille comme vous devrait s'en sortir. Deuxièmement, cliquez sur le gros bouton DOWNLOAD



NOW : le fichier ne pèse que 240 Mo. Pendant ce temps, allez dans les paramètres régionaux de Windows et ajoutez le clavier US. En effet, pour l'instant il n'est pas possible de reconfigurer les touches de contrôles, vous devrez donc jouer en utilisant W, A, S, D pour vous déplacer. Enfin, lancez War Rock, laissez-lui le temps de s'autopatcher et roulez jeunesse !

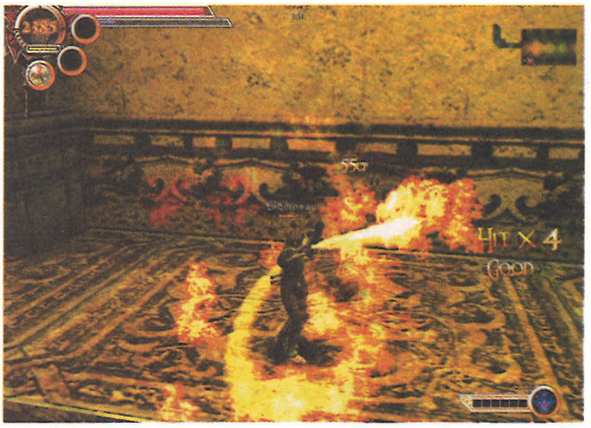
DR. LOSER



Rakion : Chaos Force

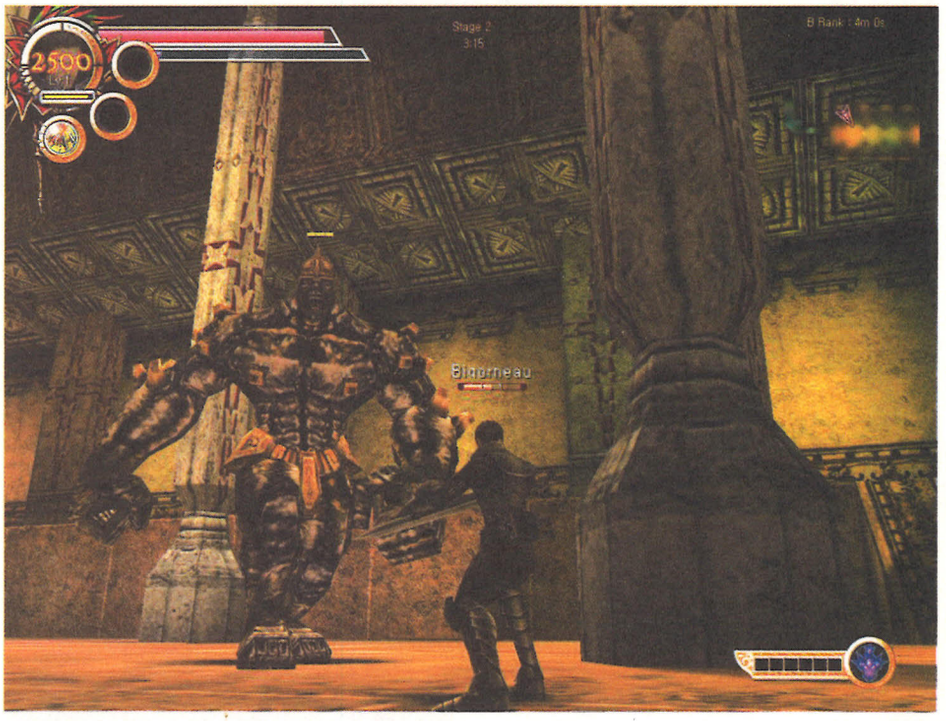
DÉFOULOIR ONLINE

SI VOUS ÊTES DU GENRE À AIMER TRANCHER QUELQUES ADVERSAIRES RAPIDOS AVANT D'ALLER VOUS COUCHER, RAKION DEVRAIT VOUS SATISFAIRE. IL S'AGIT D'UN PETIT JEU D'ACTION SYMPATHIQUE À CONSOMMER SANS MODÉRATION.



Le site officiel propose une liste de combos absents du tutorial. Pensez à y jeter un œil.

Un rapide coup d'œil aux captures d'écran pourrait laisser croire que Rakion (www.rakion.com) est un énième MMORPG. Pourtant, cet univers médiéval fantastique jouable exclusivement sur le net n'est qu'un simple jeu d'action. Ce qui n'a rien de péjoratif pour autant. Dans l'idée, ça se rapproche plus d'un titre comme Guild Wars qu'autre chose. Ce qui permet d'enchaîner des parties rapides en ne passant pas des heures à prendre part à la vie d'un monde virtuel. Une fois connecté, il suffit de sélectionner un des nombreux stages pour accomplir des objectifs précis seul ou à plusieurs. Ça oscille entre le massacre d'un maximum de monstres au parcours à accomplir en un minimum de temps. Selon votre performance, le gain d'expérience est différent. On se laisse donc prendre au jeu, en recommençant divers niveaux pour obtenir le score maximum afin d'améliorer son personnage et gagner suffisamment d'argent pour l'équiper. Il est évidemment possible de créer des sessions de jeu en PvP pour affronter d'autres joueurs par équipe. Mais pour être un minimum efficace et éviter de passer pour un loser, il faut choisir le perso qui vous convient et apprendre à le manier correctement. Il en existe cinq différents (voir encadré) proposant des aptitudes bien distinctes.



Un petit conseil : postez-vous sur les hauteurs et entraînez-vous au lancer de dague contre ce golem.

QUE LE PLUS RICHE GAGNE

Prenez soin de parcourir le tutorial pour apprendre les mouvements de base (parade, projection et combos) car Rakion possède un gameplay plus proche d'un jeu de baston que d'un MMO. La prise en main peut paraître un peu déroutante au premier abord, mais elle s'avère intuitive et offre des combats assez dynamiques en laissant peu de place au hasard. Si l'adversaire domine un match, il suffit d'utiliser le Chaos Mode pour tenter d'inverser la tendance. Ce système permet de se transformer en une véritable bête de combat pendant un temps limité. Ce qui a pour effet de modifier l'apparence de l'avatar et de décupler sa puissance et sa vitesse d'attaque. Jouissif, mais trop court, comme souvent. Mais la notion de temps est relative : vos adversaires trouveront que la correction dure des heures... Outre cette manière bien bourrine d'arriver à ses fins, chaque personnage peut invoquer une créature apportant une aide précieuse lors des batailles. Il en existe plusieurs genres, de tailles et capacités différentes qu'il faut débloquer en finissant les stages. Si malgré tout, vous n'arrivez pas à remporter une victoire, vous pouvez toujours mettre la main au portefeuille pour améliorer votre personnage en achetant de l'équipement contre des dollars. Comme quoi le concept du Free2Play ne touche pas uniquement les MMO. Ce système économique est viable quand l'achat d'équipement se limite à des objets délirants permettant de donner un look unique à son héros. Mais dès l'instant où ça touche la puissance de l'avatar et donc l'équilibre des combats, je trouve ça un poil limite. Rajoutez à ça une prolifération de tricheurs qui n'ont pas vraiment à craindre un ban définitif vu le laxisme des GM et la facilité avec laquelle on peut créer un nouveau compte. Ça gâche un peu le plaisir, mais mieux vaut être prévenu que de passer totalement à côté de ce titre.

CYD

FOURBE OU BOURRIN ?

Lors de la sélection de votre personnage, Rakion propose cinq classes. Le swordman, plutôt bien équilibré. Le mage, trop fragile pour se battre seul, est excellent en soutien. Le ninja, rapide et peu puissant. Le blacksmith, un des meilleurs combattants de mêlée. Et enfin l'archer, j'imagine que ce n'est pas la peine de le présenter. Comme vous le constatez, vous ne passerez pas trois heures à choisir un de ces stéréotypes.



Les persos en Chaos Mode ont vraiment de la gueule. Et tapent TRÈS fort.

Hero Online

VOYAGE AU PAYS DES NEMS

HISTOIRE DE CHANGER UN PEU DE CADRE, JE VOUS PROPOSE UN PETIT TOUR EN CHINE ANTIQUE. PAR CONTRE, PENSEZ À PRENDRE UN OBJET TRANCHANT OU CONTONDANT, AU CHOIX, CAR LE COIN N'EST PAS DE TOUT REPOS.





Entre un allumé qui s'amusait à sacrifier des gens pour trouver la recette de l'immortalité puis l'apparition de douze démons qui ont mis le pays à feu et à sang, la Chine n'était pas propice à des vacances orientées farniente. Mais tout ça, c'était il y a plus de 20 ans avant qu'un héros sorti de l'ombre vienne sauver veuves, orphelins, chien, chat et poisson rouge. Malheureusement, la paix ne fut que de courte durée puisque ce brave sauveur est aujourd'hui retrouvé assassiné. Les rumeurs parlent du retour des douze. Démons, singes, salopards ? Ça reste un mystère et le peuple commence déjà à désespérer en voyant le monde sombrer de nouveau dans le chaos sans leur héros pour les protéger. Mais qu'à cela ne tienne, puisque vous et des milliers d'autres joueurs, sont prêts à prendre sa place, pour la gloire bien sûr. L'argent, l'alcool et les femmes ça arrivera plus tard (ou pas). Mais avant de devenir une véritable légende en tant que guerrier sans peur et sans reproche, vous allez ramer. Ou plutôt cliquer pendant de longues heures sur des créatures pour améliorer votre perso. Les quêtes étant trop peu nombreuses pour réussir à évoluer sans farmer, un défaut commun à tous les MMO asiatiques. Côté jouabilité, Hero Online se prend en main facilement. Les touches directionnelles permettent de déplacer l'angle de caméra et la souris vous laisse le choix d'exécuter les actions courantes : se déplacer, discuter avec un PNJ et attaquer un ennemi. Côté interface, ça reste basique. Il faut même un petit moment pour mémoriser la fonction de certaines icônes qui ne sont pas très esthétiques. En même temps, ça va avec l'aspect visuel général qui s'avère correct mais sans plus.



Petite séance de taï chi dans une bubulle pour récupérer son énergie hors combat.



Le système de level se fait en Kyu et en Dan. Etre 2e Dan équivaut au niveau 20.

LE BERCEAU DES ARTS MARTIAUX

L'intérêt majeur de ce titre réside dans un style de combat peu commun au genre. Les personnages peuvent utiliser des mouvements pour passer au-dessus de certaines structures ou murs et aussi courir sur l'eau. Les diverses attaques spéciales possèdent des effets et animations plutôt honnêtes. Il existe en tout quatre choix au niveau des personnages : deux masculins et deux féminins. Chacun manie un panel d'armes variées : épée, lance, bâton, griffes, arc, etc. Les pets ont également un rôle important comme le tigre ou le loup qui se battent à vos côtés, et le cheval servant de monture pour se déplacer partout très rapidement. Le reste est très classique, avec la possibilité de créer des clans, équiper votre avatar de divers types d'armes et armures et autres ingrédients inévitables du genre. Chose amusante, pendant vos longues sessions de combat pour gagner de précieux points d'expérience, une fenêtre nommée GM Quizz s'ouvre de temps à autre. Vous devez alors trouver la solution à une addition digne d'un niveau maternelle puis cliquer sur O.K. Si vous n'avez pas répondu au bout de cinq minutes, votre personnage est immédiatement téléporté en ville : une solution simple pour éviter les bots. Bien qu'il rappelle Silkroad sur de nombreux points, Hero Online (http://hero.netgame.com) devrait vous amuser un temps si vous n'êtes pas complètement fermé au genre farming & co.

CYD

Dungeons & Dragons Online : Stormreach

UN PEU DE LUMIÈRE AU FOND DU DONJON ?

DEPUIS SA SORTIE, DUNGEONS & DRAGONS ONLINE N'ARRIVE PAS VRAIMENT À TROUVER SON PUBLIC, QUE CE SOIT AUPRÈS DES FANS DU JEU DE RÔLE PAPIER OU DES AMATEURS SUR PC. TURBINE A ENCHAÎNÉ LES PATCHES POUR TENTER DE RECTIFIER LE TIR. CONTENU SOLO ET NOUVEAUX MODES DE JEU, TOUT EST MIS EN ŒUVRE POUR PLAIRE. VOYONS SI ÇA REND CE TITRE DIGNE D'OCCUPER VOTRE TEMPS LIBRE.



La grosse bestiole de fin de donjon est déjà toute retournée, avec l'attaque automatique j'ai à peine eu le temps de la voir vivante.



La difficulté des missions solo s'élève parfois brutalement, c'est en général super facile et une fois sur dix, on tombe sur une super dure.



Le design de l'interface a été pas mal revu, et avec bon goût en plus !





Turbine ne ménage pas ses efforts pour remettre à flot son MMO. Ce jeu était attendu comme un des gros succès de l'année, mais on s'est retrouvé avec un titre réservé aux hardcore gamers et encore faut-il qu'ils soient passionnés par la licence. Depuis, les développeurs turbinent (ndlr : il a osé...) : deux modules de contenu, d'innombrables patches et un mode solo. On a même eu droit à plein d'ajouts plus ou moins pompés sur ce qui marche ailleurs (comme le récent système de factions). Malgré tous ces efforts, les changements ne sautent pas forcément aux yeux, même si il y a du mieux au niveau de l'optimisation du moteur 3D.

HACK'N SLASH

La vraie nouveauté pour le débutant, c'est la possibilité d'accomplir des missions tout seul. Vu le choix opéré, ils auraient carrément dû appeler ça « mode noob ». Si, à la sortie du titre, il était impossible pour certaines classes de finir une mission en solo, là on passe vraiment à l'extrême inverse. Avec ma sorcière, les donjons ressemblaient à une balade de santé. J'ai « one shot » à peu près tous les monstres et aligné les boss en deux ou trois baffes. Au début, ça soulage, c'est même plaisant, mais ça devient rapidement lassant. Comme je le dis toujours : « À triompher sans gloire, on finit par se faire ch...». Et contrairement à ce que j'attendais, ce n'est pas du contenu spécifique, ce sont les mêmes quêtes que pour les groupes avec simplement un nouveau choix de difficulté disponible à l'entrée du donjon. Il y a vraiment un souci d'équilibrage et pour le coup, il est plus intéressant de choisir le mode normal, même tout seul. On se fait démonter, mais au moins il y a du suspense. Au final, le solo ne change donc rien : pour apprécier DDO, il faut toujours se pointer avec une bande de potes.

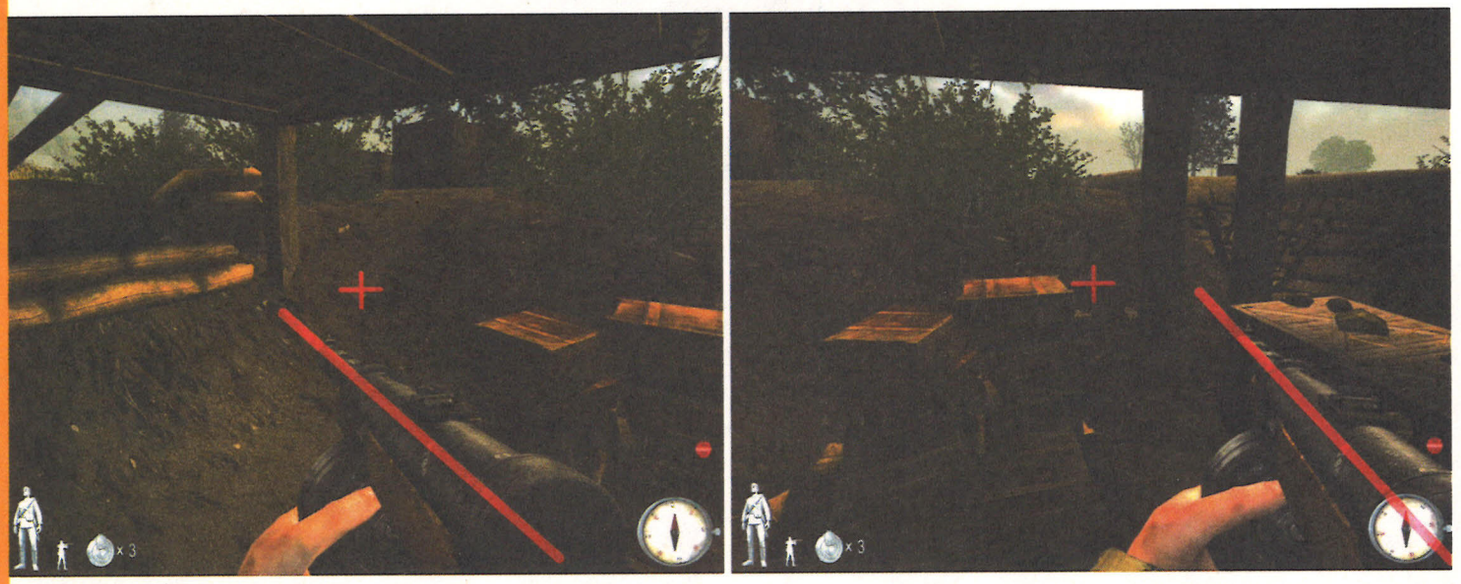
DONNEZ-MOI UN LEVEL 6 !

Comme pas mal d'éléments de l'interface, la recherche de groupes est plus claire. J'ai d'ailleurs été agréablement surpris par la population sur le serveur. L'offre d'essai gratuit a fait effet : il y a pas mal de monde et on trouve facilement des partenaires. En ce qui me concerne, tous ces ajouts n'ont pourtant pas réussi à allumer la flamme qui permet de passer des heures sur un MMO. Je n'accroche toujours pas au gameplay et aux facéties du système de dés de 20 qui laisse trop de place au hasard durant les phases d'action. Tout le nouveau contenu a l'air super sympa, mais il s'adresse essentiellement aux hauts niveaux. Encore faut-il y arriver... Et dire que bientôt on pourra jouer les elfes noirs, ma race préférée, qu'il faudra débloquer via des quêtes hardcore. Tant pis, je me ferai un paladin elfe de sang dans WoW pour la peine ! Eh oui, la concurrence, on la connaît et elle est sexy malgré ses défauts...

NEDD

RED ORCHESTRA

SALUT, JE SUIS DOKTOR LOSER ! VOUS M'AVEZ SANS DOUTE DÉJÀ LU DANS DES ARTICLES COMME DUST POUR LES NULS, HEADSHOT DTC OU PÈLERINAGE À COLOMBINE. AUJOURD'HUI, JE VAIS VOUS ENSEIGNER COMMENT VAINCRE À RED ORCHESTRA ! PEU IMPORTE QUE VOUS AYEZ DES RÉFLEXES ÉMOUSSÉS OU QUE VOUS VISIEZ COMME UN PIED. EN SUIVANT MES QUELQUES CONSEILS, VOUS RÉUSSIREZ RAPIDEMENT À ATTEINDRE LE HAUT DU TABLEAU DES SCORES.



Vous ne visez pas au centre de l'écran, mais dans le sens où se porte votre regard.

Avant de vous inculquer les bases du CQB (Close Quarters Battle), j'ai besoin d'un volontaire... Toi ! Oui, toi, Steven, viens par là. Vas-y petit, prends cette mitraillette MP 40 et essaie de me tirer dessus. Attention, je ne te laisse qu'un seul essai ! Hop, hop, raté, et tiens, un coup de baïonnette dans la gorge pour t'apprendre à être nul ! Quand vous êtes à proximité de l'ennemi, tout se déroule très rapidement : en moins d'une seconde, les armes automatiques ont le temps de cracher une dizaine de balles. Si vous pouvez voir les pixels du blanc de l'œil de l'ennemi, soyez agressif : foncez, tournez autour de lui et laissez le doigt appuyé sur la détente comme si vous jouiez à Quake. En duel, vous pouvez aussi tenter de plonger au sol (touche sprint + s'allonger) pour déstabiliser l'adversaire. Contre plusieurs soldats, tâchez de vous positionner de façon à ce qu'ils se gênent entre eux et n'osent pas risquer de descendre leurs coéquipiers : si vous êtes face à trois gars en file indienne et que vous réussissez à abattre le premier, il y a de bonnes chances pour réaliser une brochette bien saignante avant que les autres aient le temps de réagir. Corollaire : ne jamais rester debout derrière un allié qui se fait tirer dessus.

NE VISEZ PAS !

Surtout, n'essayez pas d'épauler ou de vous baisser, vous seriez alors quasiment immobile et votre adversaire n'aurait aucune difficulté à vous truffer de plomb à bout portant ! En situation de CQB, il faut combattre debout sans jamais cesser de bouger. Si par malheur vous n'avez qu'un fusil à rechargement manuel, tirez au jugé, puis utilisez la baïonnette. Entraînez-vous sur une carte vide au tir à la hanche. Est-il besoin de préciser que votre arme ne vise pas au centre de l'écran ? J'espère que non ! Vous devez, j'ai bien dit VOUS DEVEZ être en mesure de toucher facilement une cible à cinq mètres. Au-delà, il est généralement plus avantageux de lâcher de courtes rafales de 4-5 balles et de corriger votre tir entre deux salves selon la position des impacts. Dites-vous bien que même si vous ratez, vos projectiles frôlent l'ennemi, brouillent sa vue et l'empêchent de viser. Si vous optez pour le combat à la grenade, sachez que

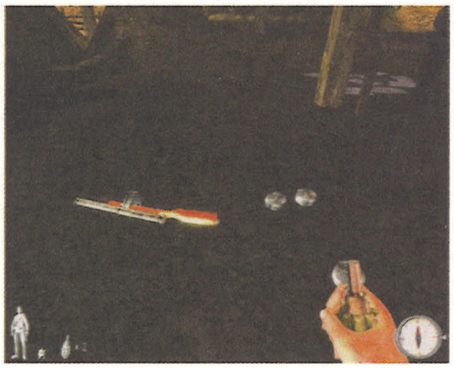
MITRAILLEUR : UN MÉTIER DIFFICILE

Si vous optez pour la mitrailleuse lourde, il est impératif de savoir à l'avance où vous placer sur la carte. Ce poste laisse très peu de place à l'improvisation : en mouvement vous ne pouvez pas tirer, et une fois l'arme déployée vous perdez toute votre mobilité. Une bonne position doit vous permettre d'éliminer très rapidement tous les ennemis ayant la possibilité de vous aligner. En effet, à cause de vos balles traçantes, il est aisé de vous repérer et comme vous ne bougez pas, vous représentez une cible facile. Si vous essayez de couvrir un espace trop large ou trop profond, vous vous ferez probablement descendre par un type que vous n'aurez pas détecté. Dans tous les cas, n'hésitez pas à effectuer des tirs de barrage en saturant l'espace de projectiles. Si le canon de votre MG42 chauffe, changez-le, il y a une touche pour ça. Notez enfin que tous les fantassins transportent des munitions de mitrailleuse : il suffit d'appuyer sur la touche G pour en fournir aux mitrailleurs... et gagner un point ! N'ayez pas peur de réclamer des munitions toutes les vingt secondes : il y aura toujours quelques vétérans pour vous obéir.



Observez l'icône en bas à droite : vous pouvez reposer votre arme même contre les parois verticales.

les potato-mashers allemandes, une fois dégoupillées, explosent après quelques secondes, quoi que vous fassiez. Par contre, celles de l'armée soviétique possèdent une sécurité qu'il faut débloquer (tir secondaire) sans quoi vous pourriez les garder en main indéfiniment. Essayez de lancer la grenade au dernier moment afin qu'elle explose sans laisser le temps à l'ennemi de réagir.



Il est important de pouvoir ramasser les armes au sol. Retenez la touche permettant de lâcher la vôtre !



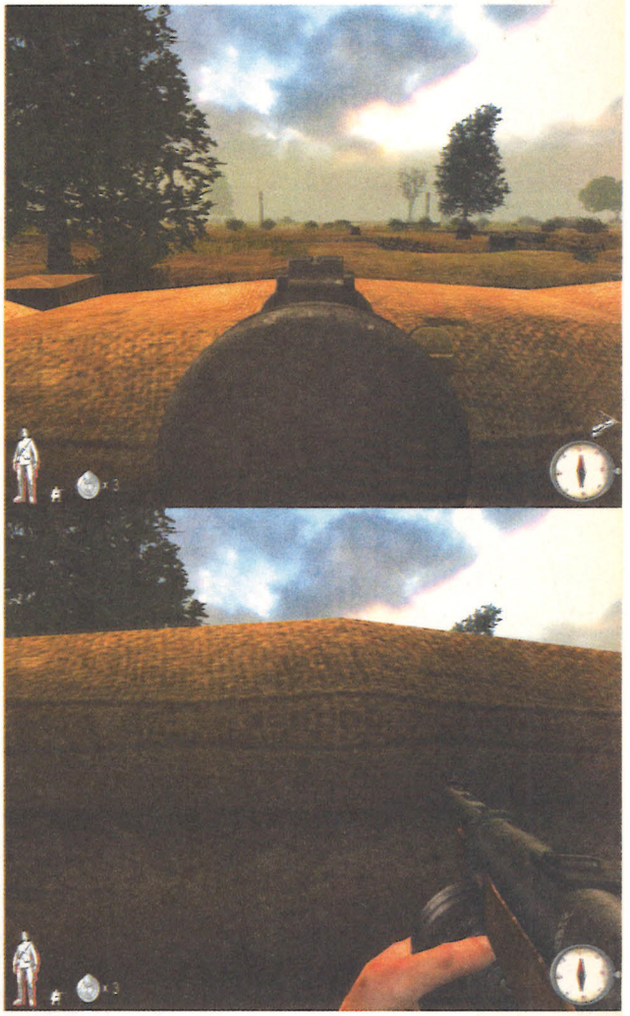
Quand le canon de votre MG42 fume, changez-le avec la touche B.

EN JOUE, FEU !

Au-delà de vingt mètres, il devient très difficile de faire mouche sans utiliser les organes de visée (ironsight) ce qui rend les combats plus lents et plus techniques. Si votre adversaire ne vous a pas vu, prenez tout votre temps, l'objectif est de le tuer du premier coup. La position idéale : accroupis derrière un muret, l'arme posée sur l'obstacle pour stabiliser le canon, très important avec les armes automatiques. Dans cette posture, vous pouvez vous cacher instantanément en désactivant l'ironsight, ou sprinter à vitesse maximale afin de vous repositionner ou d'esquiver une éventuelle grenade. S'il n'y a rien pour vous mettre à couvert, allongez-vous afin de gagner en stabilité et devenir plus difficile à repérer. Par contre, si l'ennemi vous a vu, pas le temps de réfléchir : si vous n'êtes pas essoufflé et que vous pensez pouvoir atteindre votre cible du premier coup, utilisez l'ironsight et tirez ! Si vos chances de toucher sont incertaines, jetez-vous au sol : le tir adverse passera au-dessus de votre tête et vous serez en bonne position pour répliquer. Pensez aussi à utiliser les grenades et les tirs de suppression à l'arme automatique. Peu importe que vous touchiez, ils gêneront l'ennemi, le temps pour vous d'ajuster votre visée.

LÀ OÙ IL FAUT, QUAND IL FAUT

Il y a un indicateur très simple pour savoir si vous jouez correctement : chaque frag doit vous sembler facile. Si vous êtes bien positionné par rapport à l'adversaire et qu'il se trouve à la distance idéale d'engagement de votre arme, vous pouvez déjà ajouter une encoche sur votre crosse. Plus l'ennemi est loin, plus il est difficile de l'atteindre. Il est donc nécessaire de vous placer en face de lui pour minimiser ses mouvements latéraux. Ainsi, vous n'aurez pas à anticiper le temps que mettra votre projectile pour toucher sa cible. Plus vous êtes proche, plus il est facile de faire mouche. Dans ce cas, vous devez vous positionner pour tirer avant d'être repéré. À portée extrême, vous êtes pile en face de l'adversaire, à moyenne distance, vous êtes



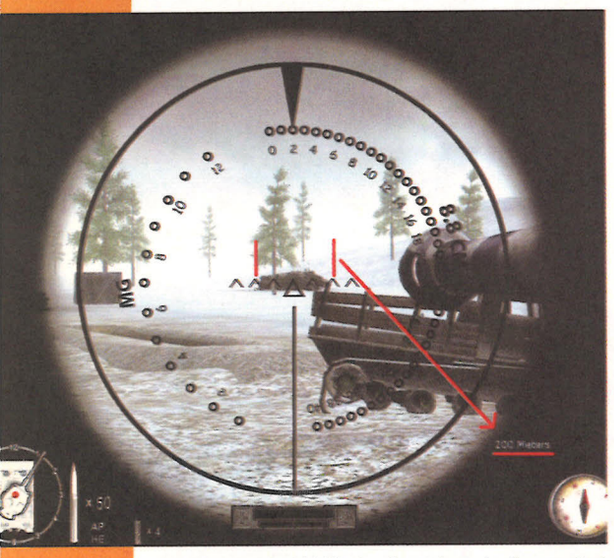
L'ironsight permet de se mettre à couvert instantanément quand on est bien positionné.



Une mitrailleuse très mal placée : l'ennemi peut arriver de partout sans que vous le repériez.



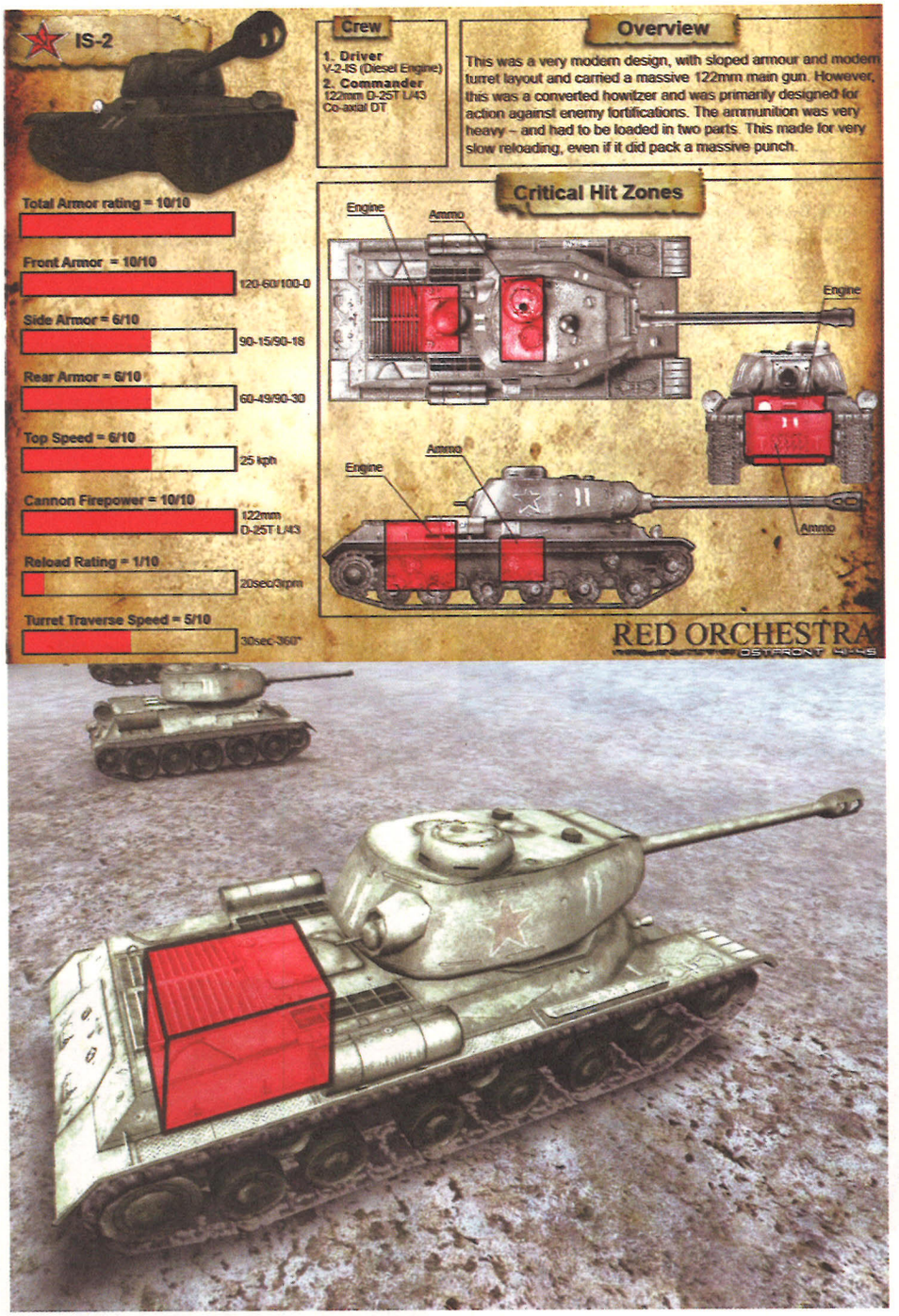
N'hésitez pas à ramasser les Panzer Faust qui traînent dans le camp allemand.



Apprenez comment déchiffrer les viseurs des tanks : ils permettent de calculer la distance de la cible.



Sortez la tête de la tourelle pour repérer l'ennemi avant qu'il ne vous voie.



Visez l'arrière des tanks : c'est là que se trouve le moteur.

légèrement décalé, et, à bout portant, vous êtes sur ses flancs, voire dans son dos ! Cette règle, qui peut sembler évidente, doit dicter tous vos déplacements. Regardez la carte tactique, tracez une ligne droite entre la base ennemie et les objectifs : vous savez à présent par où passe le gros des troupes adverses. Maintenant, à vous de planifier votre trajet, pensez aux endroits où vous serez à couvert, n'oubliez jamais la distance d'engagement de votre arme principale et à vous les frags faciles !

EN VOITURE, SIMONE

Certaines cartes de Red Orchestra sont conçues pour le combat de tanks et vous passerez un sale quart d'heure si vous décidez de rester à pied, faute de savoir comment piloter un engin de quarante tonnes. Les tirs se faisant à longue portée, il est essentiel d'avoir une bonne représentation tactique du champ de bataille et des mouvements de l'adversaire qui se limitent en général à avancer en ligne droite d'une base à une autre. Votre objectif est on ne peut plus simple : vous devez détecter l'ennemi en premier et



90% des ennemis se contentent d'avancer en ligne droite d'une base à une autre...

l'annihiler d'un seul coup. N'hésitez pas à sortir la tête de la tourelle (avec la molette de la souris) pour une meilleure vision périphérique. Une fois la cible repérée, il est essentiel, et c'est là que ça se complique, de communiquer sa position au pilote qui n'a probablement rien vu. Vous devez alors vous arrêter (freinez avec la touche de saut) et vous placer face à l'adversaire, légèrement incliné, de façon à lui présenter le côté le plus fort du véhicule et permettre aux obus de ricocher sur son blindage. Si vous avez le temps, vous pouvez aussi vous placer en position « hull down » : caché derrière un relief, seule votre tourelle dépasse et tire, tandis que vous restez à couvert. Une fois le tank à l'arrêt, le tireur doit sélectionner des obus de type AP, estimer la distance de l'ennemi en se servant des repères dessinés sur les organes de visée (téléchargez le manuel tactique sur le site officiel pour apprendre à les lire), ajuster la hausse du canon (les mêmes touches que pour se pencher) et faire feu sur l'un des points faibles du blindé. En général, le moteur est situé derrière, mais vous pouvez aussi l'atteindre en tirant sur l'arrière des flancs. Le stock de munitions des tanks soviétiques est très difficile à toucher, car il se trouve sur le plancher, au cœur du char. Sur les tanks allemands, il y a généralement des munitions dans la tourelle, mais elles suffisent rarement à tout faire sauter. Quoi qu'il en soit, privilégiez avant tout un tir qui percutera l'adversaire avec un angle de 90° afin de percer son armure.

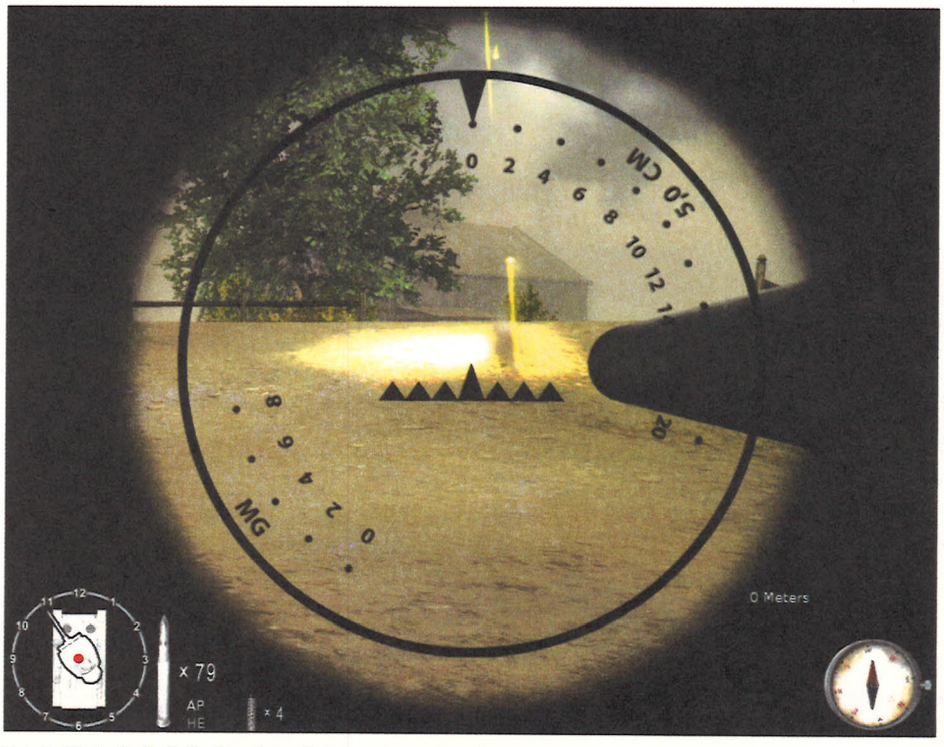
AUDACE ET BRAVOURE !

Finalement, pour gagner la partie, vous devez penser prioritairement aux objectifs. Il est inutile d'avancer approximativement vers le camp opposé en jouant les opportunistes. Il n'y a rien de pire qu'un joueur qui progresse lentement et meurt à mi-parcours : il a juste perdu son temps. Fixez-vous un but, donnez-vous les moyens de l'atteindre en choisissant l'arme appropriée et réalisez-le ! Si vous voulez capturer un point adverse, vous devez faire en sorte de rester le plus longtemps possible sur cet objectif. Si vous mourez trois fois sur quatre en courant tout droit, mais que ça vous permet d'aller cinq fois plus vite qu'en contournant, alors foncez et tant pis si vous crevez ! La plupart du temps, la victoire nécessite simplement de repousser la ligne de front. Pour ce faire, il n'y a pas de miracle, il faut occuper le terrain. Avancez, il est toujours plus avantageux de vous battre chez l'adversaire : même si vous mourez, le temps que les ennemis auront passé à vous combattre permettra à vos coéquipiers de progresser. Idem en défense : essayez de placer la ligne de front le plus loin possible de votre base sans pour autant laisser l'ennemi la capturer dans votre dos. Mais attention : ne soyez pas non plus suicidaire, car si vous mourez trop souvent, vous pourriez manquer de renforts et perdre faute de combattants. Plus le niveau est petit, plus les joueurs s'entassent, plus le combat est intense et plus il y a de chance pour qu'une équipe épuise ses renforts. Essayez d'analyser rapidement la situation : sur certaines cartes, pour peu qu'il y ait plus de vingt joueurs, l'issue de la partie se décidera sur les renforts. Dans ce cas, jouez comme si vous faisiez du Team Deathmatch ! N'oubliez jamais qu'à Red Orchestra, la ruse et la technique priment sur la précision et les réflexes. Étudiez le terrain, entraînez-vous au tir à la hanche, téléchargez la notice ET le manuel tactique sur le site officiel, réfléchissez et vous vaincrez !

DR. LOSER

SEUL FACE AUX TANKS

L'infanterie possède quatre armes lui permettant de lutter contre les blindés. Tout d'abord, elle peut se mettre à couvert très rapidement en plongeant ou en contournant un bâtiment. Sur une carte spéciale tanks, ne sortez pas à découvert : restez embusqué dans les villages, là où les chars ne peuvent pas vous atteindre. Le Panzer Faust est une arme très efficace quand elle est utilisée en embuscade ; vous pouvez régler sa hausse de combat avec la touche F. Côté soviétique, le fusil antitank PTRD est moins puissant, voire totalement inefficace contre les véhicules de fin de guerre. Il nécessite de viser l'arrière d'un véhicule ou un de ses points sensibles, avec un angle de 90°, pour espérer pénétrer son armure et l'endommager. Enfin, si vous êtes sapeur, vous pouvez utiliser vos charges explosives : enfoncez la touche de tir assez longtemps et tirez vers le haut afin que le C4 atterrisse sur le toit du char. Effet garanti.

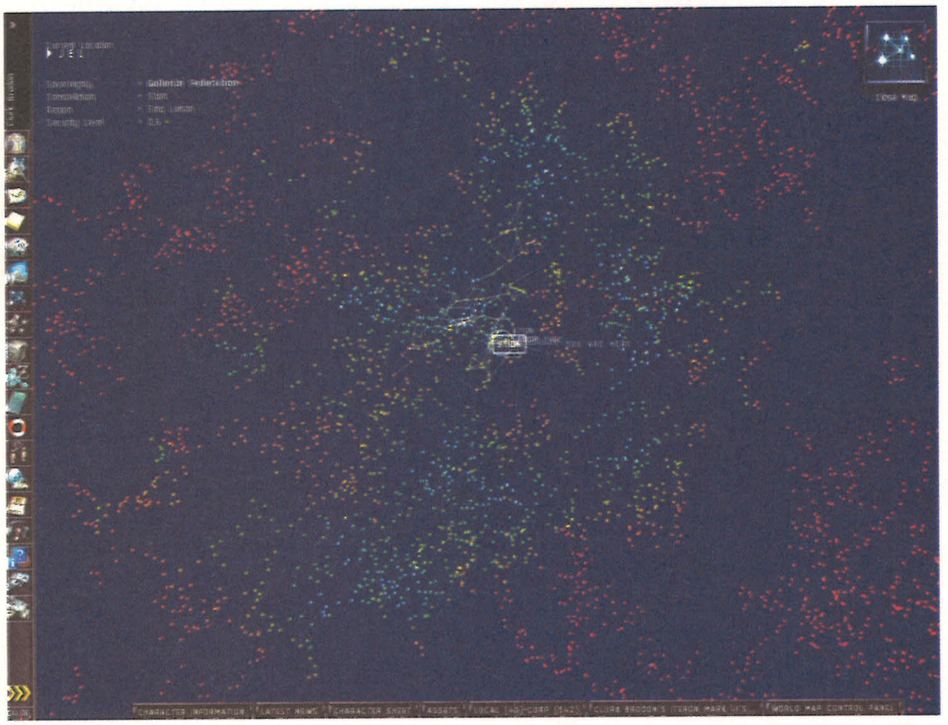


Dans Red Orchestra, les balles traçantes ne font aucun dommage et elles sont moins précises que vos véritables projectiles.

EVE Online

ENTREZ DANS UN NOUVEL UNIVERS

IL Y A PLUS DE VINGT ANS, LE JEU ELITE DE DAVID BRABEN PERMETTAIT À UN JOUEUR SOLITAIRE DE SE PRENDRE POUR UN ASTROPILOTE INDÉPENDANT. AUJOURD'HUI, EVE ONLINE VOUS PERMET DE DEVENIR PIRATE GALACTIQUE, MINEUR D'ASTÉROÏDES, MARCHAND D'ESCLAVES OU MERCENAIRE PROFESSIONNEL DANS UN UNIVERS VIVANT HABITÉ PAR PLUS DE CENT MILLE JOUEURS...



Chaque point sur la carte représente un système solaire. Et là, vous n'en voyez qu'une partie...



Vous voulez devenir riche rapidement ? En voici l'occasion : la tête de ce joueur a été mise à prix pour 1,2 milliard... Bon courage.

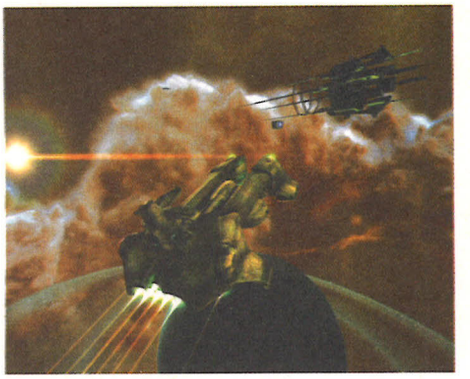
Ah, qu'il est bon d'être riche et puissant... Je me souviens, il y a longtemps, quand j'ai commencé à jouer à EVE online (le mois dernier), j'avais du mal à joindre les deux bouts. Je pilotais une poubelle spatiale, j'étais tellement pauvre que j'avais peur d'acheter des munitions, j'étais très fier de moi quand j'arrivais à économiser 1.000 ISK (Inter Stellar Kredit, l'argent de EVE) et je bavais devant des frégates à 50.000 ISK... Maintenant que j'ai 80 millions en banque, tout ça paraît très loin. Bien entendu 80.000.000 ISK, c'est une toute petite somme en comparaison de ce que gagnent les corpos géantes qui opèrent dans les secteurs 0.0, là où la police ne va jamais et où la seule loi est celle du plus fort. Mais comme je sais que pas mal de pilotes de capsules inexpérimentés débutent dans le métier en ce moment, je peux leur donner quelques tuyaux pour bien démarrer leur nouvelle vie. Ils en auront sans doute besoin, parce que dans EVE la concurrence est rude : les 120.000 abonnés du jeu se battent tous dans le même univers (le serveur peut sans problème tenir 25.000 connexions simultanées). En comparaison, chaque royaume de World of Warcraft ne peut accueillir que 3.000 joueurs à la fois (au-delà, il faut faire la queue pour entrer). Malgré sa population globale 50 fois supérieure, WoW ne réunit donc que de petits groupes de joueurs, comparés à la communauté massive d'EVE online.



Tu ne m'échapperas pas !

C'EST PLEIN D'ÉTOILES !

La galaxie d'EVE est incroyablement vaste. On recense actuellement plus de 5300 systèmes solaires colonisés, répartis entre 55 régions distinctes. Seules les régions centrales, sous



domination impériale, sont à peu près sûres. À l'extérieur, dans les secteurs 0.0, des alliances militaires comptant parfois plusieurs milliers de pilotes s'affrontent pour le contrôle d'immenses ressources économiques. C'est une zone de non-droit absolue, où vous ne pourrez compter que sur vous-même. S'y aventurer sans escorte serait du suicide. Les routes sont infestées de pirates qui se feront un plaisir de détruire le vaisseau du pauvre newbie que vous êtes. Et quand vous vous éjecterez pour échapper à la mort, ils brouilleront vos systèmes et vous paralyseront sur place pour pouvoir se moquer de vous un peu plus longtemps. Ensuite, ils vous tueront. Appeler au secours à la radio ne servira qu'à les faire rigoler un peu plus fort. Bien sûr, il n'y a pas que des pirates dans EVE. Après tout, la profession de bandit n'est viable qu'à condition de trouver des gens honnêtes à rançonner. En fait des corpos industrielles tout à fait pacifiques



Facile d'accès, mais très prenant, le système de skills d'EVE constitue un des points les plus séduisants du jeu.

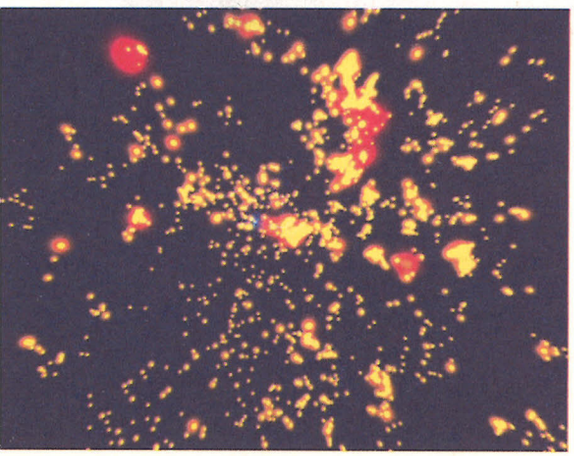


Avec un peu d'expérience, le commerce permet de gagner beaucoup d'argent très vite.

prospèrent en zone 0.0, grâce à la protection de mercenaires ou tout simplement en payant les pirates pour avoir la paix. Si on négocie avec les bonnes personnes, on peut s'enrichir considérablement sans jamais tirer un coup de feu. Mais tout le monde se méfie. Le seul fait d'approcher sans autorisation d'une station orbitale construite par une corpo de joueurs signifie une mort quasi instantanée.

LES GENS SONT MÉCHANTS

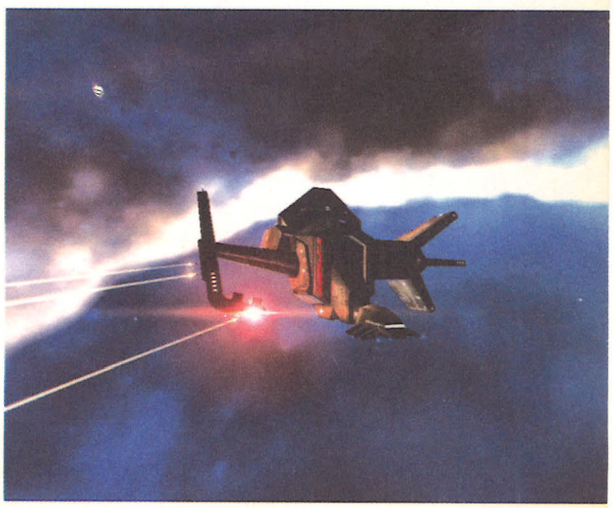
Avant de pouvoir vous aventurer dans les secteurs 0.0 (et peut-être un jour vous y faire un nom, vous aussi), vous devrez développer un minimum vos compétences et votre fortune personnelles. Pour cela vous devrez initialement rester dans les secteurs protégés par les flics, c'est-à-dire les systèmes dont l'indice de sécurité est compris entre 1.0 et 0.5. Tous les nouveaux joueurs doivent impérativement suivre le tutorial intégré : c'est l'affaire de quelques heures et c'est totalement indispensable pour se familiariser avec l'interface. Augmenter ses compétences est très simple : dans EVE, il n'y a pas de notion de points d'expérience ni de niveau, tout est basé sur le temps investi. Vous sélectionnez la compétence de votre choix (tir au lance-missiles léger, pilotage de croiseur, amélioration de réacteur, raffinage, métallurgie...) et, au fil du temps, elle s'améliore toute seule. Elle continue à grimper même quand vous n'êtes pas connecté, il n'est donc pas nécessaire de passer sa vie à jouer pour progresser. Gravir les premiers échelons ne prend que quelques minutes, mais acquérir des capacités plus pointues demande nettement plus de temps. À titre d'exemple, j'essaye actuellement de perfectionner mes connaissances dans la navigation des vaisseaux de transport : passer du rang 4 au rang 5 ne nécessite pas moins de 40 jours d'étude ! C'est pourquoi même après plusieurs années passées dans EVE, on ne sait pas tout faire : on peut se spécialiser dans certains domaines, par exemple le tir, la guerre électronique, la production, mais pas dans tous à la fois. Au fait, pensez à upgrader en priorité vos scores d'apprentissage, le démarrage sera plus lent, mais à moyen terme vous gagnerez beaucoup de temps. En réalité la première barrière qu'on rencontre pour améliorer ses compétences, c'est l'argent : acheter de nouveaux skills coûte parfois très cher. Avant de rêver à des équipements perfectionnés, il faut déjà trouver le pognon pour apprendre à s'en servir.

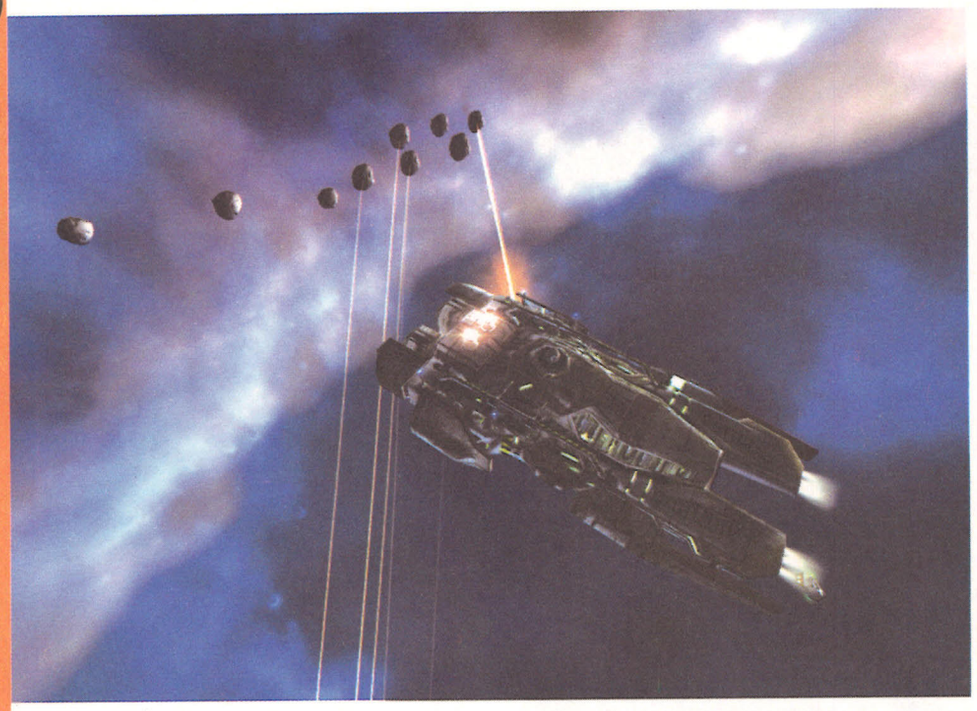


Pour éviter les zones dangereuses, on peut demander à l'autopilote d'afficher tous les meurtres commis récemment.

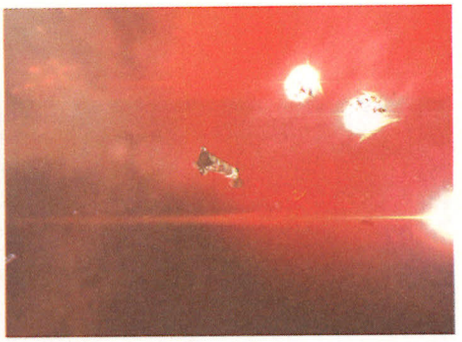
SALETÉ DE CAPITALISME

Pendant que je vous parle, le petit laser de minage de mon Iteron Mark III découpe laborieusement un astéroïde à haute teneur en plagioclase. C'est une occupation franchement naze pour un gros cargo comme le mien : vu la puissance dérisoire de ma bougie, si je voulais remplir complètement mes soutes, j'y passerais plus de huit heures ! Non, si je voulais sérieusement extraire du minerai, je serais aux commandes d'une barge spécialisée, bardée de scanners et de foreuses de grande-puissance, à télécommander une flotte de drones mineurs. Là, je suis juste ridicule. En fait, si je traîne dans le coin, c'est parce que j'ai une cargaison d'ordinateurs de guidage à livrer dans le système voisin, mais un groupe de pirates y a été repéré en train de tuer des gens et je ne veux pas prendre de risques inutiles. Le monde d'EVE est sans pitié, la première leçon à retenir, c'est qu'on n'y devient pas riche en affrontant un gang de PK avec un vaisseau industriel... Oh, je ne m'en fais pas pour mon camion, il est assuré. Par contre, mon

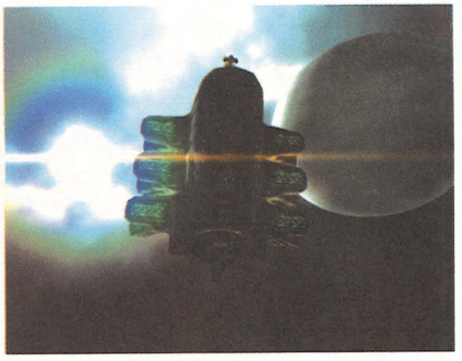




Les barges des mineurs sont indispensables pour extraire le carburant qui alimente les réacteurs des stations orbitales.



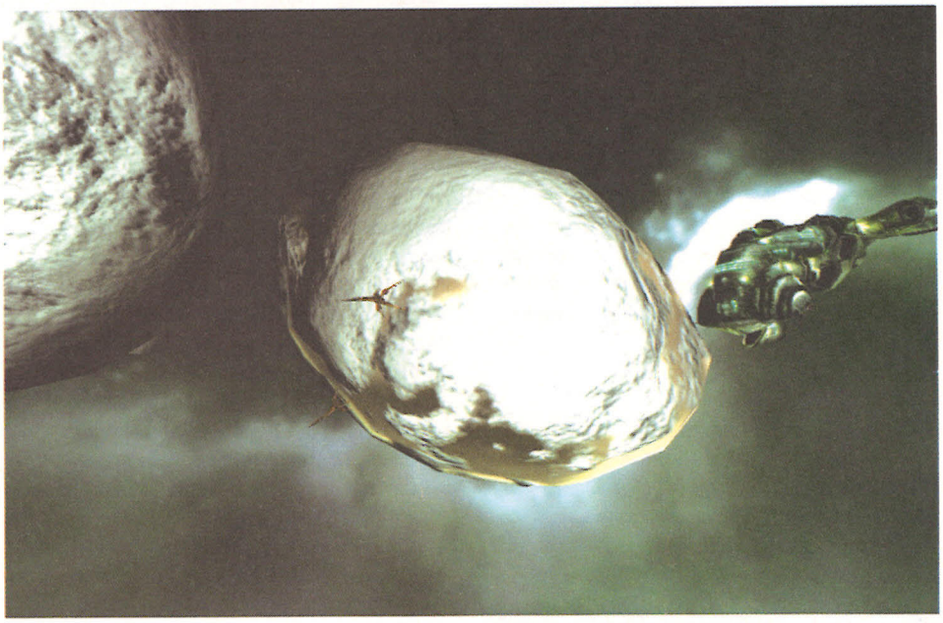
Et boum, deux d'un coup ! J'adore les Smart Bombs !



chargement vaut plus de deux millions et je ne veux surtout pas le perdre. De plus, j'ai acheté quelques implants cybernétiques qui m'ont coûté les yeux de la tête (littéralement) et ça m'ennuierait de me faire désintégrer : les clones ne coûtent pas cher, mais les implants sont trop précieux pour être remplacés souvent. Donc, en attendant que les pirates lèvent l'ancre, je collecte du minerai pour tuer le temps.

LA SOLITUDE DU MINEUR DE FOND

Où en étais-je ? Ah, oui, l'argent. Gagner les premiers ISK est le plus difficile. La méthode la plus simple, mais aussi la plus ennuyeuse, c'est d'aller forer des astéroïdes. Avec l'équipement pourri accessible au début, vous ne gagnerez pas des fortunes, mais tout de même assez pour acheter une frégate correcte et l'équiper avec du matériel d'entrée de gamme. Vous pourrez alors choisir de retourner miner de façon beaucoup plus efficace, ou bien vous lancer dans les missions « courrier ». Il suffit de contacter l'une des innombrables corpos NPC du monde d'EVE et de leur rendre de petits services, généralement trimballer des colis urgents à quelques systèmes de distance. Si vous travaillez bien, ils vous confieront des missions de plus en plus lucratives (mais aussi de plus en plus risquées). Attention : ne vous lancez pas dans la contrebande de drogues ou d'esclaves si vous ne savez pas exactement ce que vous faites, ça vous coûterait très cher. On vous demandera aussi parfois de dégommer des ennemis joués par l'ordinateur (PvE), qui sont beaucoup moins dangereux que les joueurs humains (PvP) et cela peut rapporter beaucoup. Les malfaiteurs dirigés par l'I.A. sont appelés des « rats », par opposition aux vrais pirates (les humains). Dératiser est un métier à part entière. Au bout de quelque temps, quand vos compétences seront assez élevées, vous pourrez vous permettre de



Autre solution pour extraire le minerai : les drones d'extraction.

claquer quelques centaines de milliers de crédits pour échanger votre frégate contre un destroyer. Les destroyers trimballent quatre fois plus de canons que les frégates de base, mais les équiper efficacement demande pas mal de connaissances technologiques. C'est surtout la puissance de votre réacteur qui... Ah, excusez-moi une minute, on me tire dessus.

HEUREUSEMENT, IL Y A BAYGON ROUGE

Deux minuscules scouts Serpentis tournent autour de moi à pleine vitesse en me canardant. D'habitude, pour mon auto-défense, j'ai une tourelle rail-gun avec des munitions iridium à longue portée (combinaison de dégâts cinétiques et thermiques, c'est médiocre contre les boucliers, mais ça dézingue très bien les blindages). Le problème c'est que, là, j'ai démonté la tourelle pour équiper le système de minage à la place. Pas de panique, j'ai bricolé une triple épaisseur de boucliers sur mon cargo : je peux les tanker très longtemps sans me faire esquinter. En fait, la faible puissance de leurs lasers les oblige à se rapprocher très près, à moins de 3000 mètres... C'est-à-dire à portée de mon arme secrète : une Smart Bomb à aire d'effet, qui grille tout ce qui vole aux alentours ! Boouuum ! Mouahahah, c'est presque trop facile... Non seulement la police me verse une prime pour leur élimination, mais en plus je peux piller leurs débris ! Ah, qu'il est bon d'être riche et puissant...

ATOMIC

EN AVANT PREMIÈRE POUR JOYSTICK !

ABONNEZ-VOUS À !

JOYSTICK (1 AN/11 nos) **71,50 €***

+ Le jeu Splinter Cell® DOUBLE AGENT (version PC) **49,99 €****

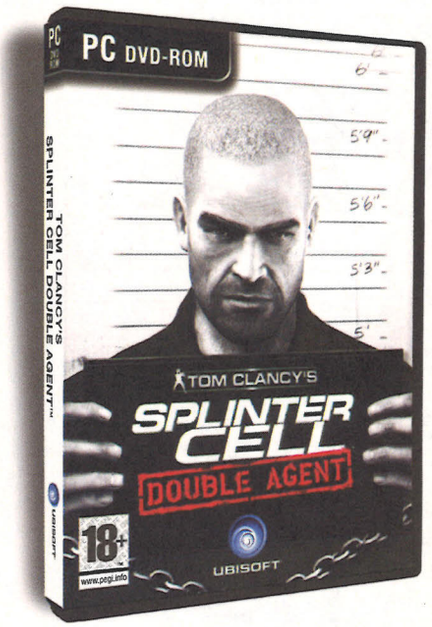
TOTAL ~~121,49 €~~

TOM CLANCY'S, SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

POUR VOUS 67 € SEULEMENT

45% de réduction





** Photo et jacquette de jeu non contractuelles, dans la limite des stocks disponibles.

Jusqu'où êtes - vous prêts à aller pour protéger votre couverture ?

DEVENEZ AGENT DOUBLE

Infiltrez une organisation terroriste et intervenez sur tous les points chauds du globe, de l'Asie à l'Afrique jusqu'au coeur même des Etats-Unis : vivez et travaillez parmi les 13 terroristes les plus recherchés de la planète dans leur QG américain.

UBISOFT

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ84

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/11 Nos + le jeu SPLINTER CELL® DOUBLE AGENT** (Version PC)

pour **67 €** au lieu de **121,49 €***.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**

❑ CB n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Expire le : ⌊⌊⌊⌊ (validité 2 mois) Cryptogramme ⌊⌊⌊

Date et signature obligatoires :

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 fixe* : _____

Tél portable* : _____

Date de Naissance* : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

. *Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Vous pouvez acquérir le jeu "Splinter Cell® DOUBLE AGENT" (version PC) au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinto.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

Future MEDIA WITH PASSION

Heroes of Might & Magic 5

LE MINI-GUIDE STRATÉGIQUE

POUR TOUS CEUX QUI DÉCOUVRENT LA DERNIÈRE VERSION DE CE GRAND CLASSIQUE DES JEUX DE STRATÉGIE, ON VOUS A PRÉPARÉ QUELQUES PAGES RÉSUMANT LES FORCES ET LES FAIBLESSES DES DIFFÉRENTES FACTIONS DU JEU. CE MOIS-CI, VOICI LES TROIS PREMIÈRES : LES HUMAINS, LES DÉMONS ET LES MORTS-VIVANTS.



Les archers sont excellents, mais leur initiative trop basse est un handicap en fin de partie.



Capables de ressusciter leurs alliés, mais aussi de cogner très fort, les archanges sont une unité précieuse.



Dans l'ordre chronologique, la faction Havre est la première que l'on joue dans la campagne solo. Logique : c'est la plus accessible pour un débutant. Très fortement orientée vers la stratégie « Might », c'est-à-dire la puissance militaire brute, cette faction s'appuie sur des troupes puissantes, solides, cohérentes et équilibrées. Puissant en attaque et en défense mais faible en magie, le héros Havre sert essentiellement à booster ses unités. Sa principale participation active consiste en général à lancer des bénédictions de masse sur son armée et à tenter de contrer les malédictions de l'adversaire. Toute première unité du Havre, les paysans sont pathétiquement faibles. À peu près totalement ineptes, on les achète surtout pour leur talent de contribuable, puis on les entasse à l'abri dans un château en attendant de pouvoir les entraîner un jour. Les archers (niveau 2) sont en revanche bien plus efficaces : en début de partie, protégés des attaques à distance par les boucliers des écuyers (unité niveau 3), ils sont la principale



L'entraînement permet aux chevaliers très riches de former des armées énormes.



Très utile pendant les sièges, le Déphasage permet d'aller pourrir la vie des tireurs à travers les remparts.



Grâce au talent Tactique, on peut avancer ses unités avant le combat et sauter à la gorge de l'ennemi dès le premier tour.



capacité offensive de Havre. Les griffons impériaux (niveau 4) sont très efficaces à condition de les employer en masse, essentiellement pour des attaques en piqué sur les tireurs adverses. Ils sont bien trop précieux pour être exposés en première ligne, la possibilité de les cacher dans le ciel est donc fort utile.

TOUT EN MUSCLES

Les inquisiteurs (niveau 5) vous fournissent une deuxième unité d'attaque à distance, mais ils sont très médiocres pour leur niveau. Beaucoup moins puissants que les unités comparables de toutes les autres factions, ils se distinguent surtout par leur étonnante capacité à encaisser les coups et repousser les contre-attaques ! À moins d'avoir de très confortables ressources financières, ce n'est pas une unité prioritaire. Avec les paladins (niveau 6), on se retrouve dans la situation inverse : à leur niveau, ils sont facilement la meilleure unité du jeu ! En particulier, quand ils ont assez de champ libre pour exploiter à fond leur talent spécial de charge, qui fait exploser leurs dégâts. Les archanges (niveau 7) passeraient presque pour des unités de support en comparaison... Une bonne stratégie Havre consiste donc à s'appuyer sur ses archers pour bien entamer la partie, avec un petit coup de pouce des griffons. Et dès que les paladins sont disponibles, chargez ! N'oubliez pas qu'en fin de partie, si vous avez réussi à amasser suffisamment d'or, vous pourrez entraîner votre immense masse de paysans pour les transformer en archers. Mais vous pouvez aussi transmuter vos prêtres en cavaliers ! Pour votre programme d'entraînement, essayez de définir le meilleur compromis possible en fonction des troupes de vos ennemis et de vos réserves financières.



Renforcés par le talent Flammes Infernales, les cerbères sont une pièce maîtresse.

INFERNO : LA VITESSE OU LE NOMBRE ?

Beaucoup moins costaud que son ennemi juré Havre, le camp Inferno doit faire preuve de subtilité, de puissance et de rapidité. Très mobile en terrain dégagé, il pratique la « blitzkrieg » pour vaincre, en saisissant l'initiative et en portant des coups dévastateurs là où on ne l'attend pas. Le héros Inferno joue un rôle très important : sa capacité spéciale de déphasage (gating), qui permet de dupliquer une pile de vos unités pour la faire apparaître en double sur le champ de bataille, est un atout indispensable pour triompher à l'usure chaque fois qu'un blitz n'est pas possible. Le talent de téléportation d'assaut, une spécialité Inferno développée à partir du talent de logistique, lui permet également de tirer un grand avantage de ses unités les plus lentes. Au niveau 1, les diablotins sont lents et vulnérables. On les utilise surtout pour pomper la mana des héros ennemis lanceurs de sorts. Bien trop lents eux aussi, les tyrans cornus (niveau 2) sont horriblement inefficaces. Grâce au déphasage, ils servent surtout à faire apparaître des piles de créatures à côté des archers ennemis. Ce n'est que grâce à la téléportation d'assaut qu'ils montrent enfin leur vrai visage ! Les cerbères (niveau 3) sont la première troupe réellement efficace pour Inferno : leur rapidité foudroyante et leur attaque de zone contre laquelle aucune riposte n'est possible en font des créatures extrêmement précieuses.

CHAUD DEVANT !

Les maîtresses succubes (niveau 4) sont la seule unité d'attaque à distance d'Inferno. Particulièrement redoutables pour contrer et incinérer en masse les tireurs ennemis, elles doivent être protégées contre les attaques aériennes. Tout comme le cerbère, le destrier de cauchemar (cavalerie niveau 5) est merveilleux pour traverser le champ de bataille au premier tour et ruiner l'armée adverse avant même qu'elle n'ait eu le temps de jouer. Ses attaques de terreur sont particulièrement jouissives ! Les seigneurs des abîmes (niveau 6) sont surtout appréciés pour leur capacité à bombarder les lignes ennemies de boules de feu dévastatrices. Ils sont en revanche trop lents pour servir à quelque chose une fois leur réserve de mana épuisée et,



Diviser vos piles de squelettes peut vous permettre d'anéantir les forces ennemies encore plus vite.

Comment écœurer l'ennemi : ressusciter 58 fantômes qu'il venait de tuer...



hélas, ils n'ont généralement l'occasion de dégainer leurs épées Vorpal que quand un vol de dragons leur tombe sur la tête... C'est pourquoi, tout comme les tyrans cornus, ils bénéficient énormément de la téléportation d'assaut ! Enfin les archidiables (niveau 7) sont un peu patauds, on aime surtout les employer pour broyer les contre-attaques ennemies. Reposant sur le blitz, la stratégie infernale doit faire preuve d'audace pour réussir : les démons frappent fort, mais ne savent pas encaisser les coups. Doté d'une armée tranchante, mais fragile, le joueur Inferno doit trouver l'équilibre entre l'agressivité indispensable pour gagner les combats et la prudence nécessaire pour ne pas se prendre des contres cuisants.

CERVEEAAAUU !

Le déphasage est un atout extraordinaire pour Inferno, mais il existe encore mieux. En effet, de toutes les factions du jeu, Nécropolis est celle dont la capacité spéciale pèse la plus lourdement. Comme nous allons le voir, l'armée des morts ne tient debout que par la puissance du nécromancien. Au niveau 1, les squelettes sont presque aussi mauvais que des paysans. Leur upgrade, l'archer squelette, est en revanche très précieux.
Les zombies (niveau 2) sont complètement minables, peut-être la plus mauvaise créature de tout le jeu. Ils ne servent qu'à rester debout devant les squelettes pour les protéger. Les spectres (niveau 3) sont à peine moins nuls : horriblement faciles à tuer, ils ne peuvent compter que sur la chance pour échapper aux attaques... Les seigneurs vampires (niveau 4) sont la première unité undead vraiment puissante : ils se téléportent, frappent sans qu'on puisse riposter et raniment leurs camarades tombés en pompant la vie de leurs ennemis. Les archiliches (niveau 5) sont elles aussi extrêmement puissantes. En revanche les apparitions (niveau 6) et les dragons undead (niveau 7) sont très décevants en regard de leur coût extrêmement élevé. En début de partie, alors qu'il n'a pas encore de vampires et que ses capacités magiques sont faibles, le nécro souffre. Et en fin de partie, ses unités de niveau 6 et 7 sont trop faibles pour faire la différence. Mais alors, il est nul ? Pas du tout !

LE ROULEAU COMPRESSEUR

En fait, la meilleure unité Necro est sa créature de niveau 1, l'archer squelette. On ne le croirait pas en voyant ses stats misérables, mais la nécromancie permet de relever les ennemis vaincus et de les assimiler à son armée sous la forme d'archers squelettes. Afin d'en tirer le maximum, le nécro astucieux aura pris soin de développer les talents d'attaque « frénésie » et « archerie ». Une fois que les sacs d'os commencent à se promener par paquets de mille, massacrant tout sur leur chemin et devenant au passage de plus en plus nombreux, le nécro a quasiment gagné la partie... Sa stratégie est donc basée sur l'accumulation d'une masse de plus en plus énorme de squelettes. Cependant, bien que les créatures undead soient généralement difficiles à détruire, leur force de frappe est tellement naze que bien souvent les combats traînent en longueur, du coup les pertes subies sont lourdes. Là aussi, le nécro est décisif : le sort d'animation des cadavres (magie de l'invocation) lui permet de relever ses soldats aussi vite que l'ennemi les tue. Non seulement les pertes finales sont en définitive très légères, mais en plus chaque victoire lui apporte encore plus de squelettes ! Malgré ses créatures médiocres et des débuts difficiles, la faction Nécropolis est donc une force à surveiller de très près, dont la puissance à long terme ne doit surtout pas être sous-estimée.

ATOMIC



Le talent des Spectres est efficace... quand il veut bien fonctionner.



Titan Quest
C'EST MAL PARTI

C'EST BIEN CONNU, RIEN DE TEL QU'UN BON HACK'N SLASH POUR SE MUSCLER L'INDEX ET SE DÉFOULER. MAIS IL NE SUFFIT PAS DE PONDRE UN JOLI MOTEUR 3D ET DES TONNES D'OBJETS POUR ESPÉRER ÉGALER LE MAÎTRE DU GENRE QU'EST DIABLO 2.





Les arbres de compétences et les diverses professions sont plutôt bien pensés et offrent bon nombre de possibilités.

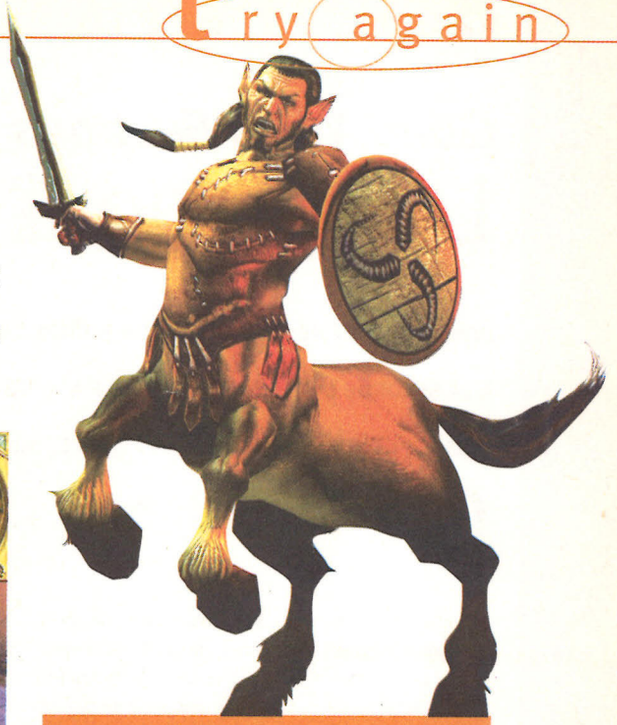
Si Titan Quest offre une aventure solo plutôt agréable et prenante, le plaisir en multijoueur n'est pas vraiment au rendez-vous. En tout cas si les protagonistes ne se limitent pas à vos potes disposant d'une bonne connexion au net. En effet, l'un des défauts majeurs de ce titre est l'absence de serveurs dédiés. Du coup, toutes les parties sont hébergées chez un des joueurs et offrent les désagréments qui vont avec : ping élevé, lag, déconnexion et donc perte de la partie en cours pour tous les invités. Quand on tente une quinzaine d'essais avant de jouer correctement, ça devient lassant. Et vu que l'installation de serveurs pour Titan Quest n'est toujours pas à l'ordre du jour, il faudra s'y habituer.

Le fait que tout soit géré à partir de votre PC pose également un problème concernant les personnages. Ceux qui sont utilisés en solo servent aussi pour le multi : je vous laisse imaginer toutes les petites astuces qu'il est possible de réaliser (duplication de matos & co). Et encore, vu que le titre est récent, l'afflux de tricheurs en tout genre ne se fait pas encore trop sentir, mais ça ne saurait tarder. On se souvient encore des parties de Diablo premier du nom avec des persos hackés jusqu'aux oreilles, de même pour Diablo 2 en Battle.net ouvert : ça gâchait carrément le jeu.

UN AVENIR INCERTAIN

Outre ces problèmes, Titan Quest souffre aussi d'un manque de contenu qui risque de lasser les amateurs de tout ce qui a fait la renommée de Diablo 2. Ici, pas d'équivalent au Cow level pour se gaver d'xp ou de mode Hardcore pour les plus téméraires. Le PvP n'est même pas implémenté, seule une bidouille permet de s'affronter entre joueurs. À croire que les développeurs comptent uniquement sur l'éditeur de map pour laisser la communauté développer des mods afin de combler ces manques. Au passage, notez que seuls les personnages créés dans un mod peuvent y évoluer par la suite. Cela dit, c'est encore une bien belle piste pour les tricheurs en herbe : combien de temps faudra-t-il à des petits malins pour y inclure leur personnage solo et se gaver d'or et de matos avant d'arpenter les parties « normales » ? Bref, tout ça n'augure rien de bon pour les mois à venir... C'est tout de même dommage que tant d'éléments extérieurs viennent gâcher un peu la fête car, avec une bonne machine, une connexion qui tient la route et des potes de confiance, Titan Quest se révèle être un produit très agréable à jouer.

CYD



COMMUNAUTÉ

Normalement, vos personnages sont liés à votre CDKey. Ce qui empêche toute transaction de sauvegarde vers une version différente de Titan Quest. Il existe pourtant une méthode non conventionnelle pour contourner ce problème, au cas où vous désireriez embarquer votre personnage en allant chez un pote ou tout simplement le sauvegarder. Si j'avais su ça avant, ça m'aurait évité de perdre mon héros... Quoi qu'il en soit, il suffit de mettre son nez dans les forums officiels (http://titanquestgame.com) ou sur un bon site de fans en français (www.titanquest-fr.com) pour ceux qui ont du mal avec la langue de Shakespeare afin d'obtenir la réponse à bon nombre de vos questions, dont celle-ci.



La liste des parties via le Net n'est jamais vide. Vous n'aurez pas de mal à trouver des partenaires de jeu.

Guild Wars Factions

LES TACTIQUES DES PROS

NEDD

DANS GW, RIEN NE SERT D'ÊTRE UN POULPE CAPABLE DE TAPER CINQUANTE RACCOURCIS À LA SECONDE SI TOUTE LA STRATÉGIE N'A PAS ÉTÉ MINUTIEUSEMENT PRÉPARÉE. PETITE DISSECTION DES BUILDS UTILISÉS PAR LES MEILLEURS.

On retrouve trois grands types de builds :

SPIKE

L'équipe est composée de personnages capables d'infliger rapidement un maximum de dégâts (Guerriers, Envoûteurs, Elémentalistes,...). Tous les joueurs doivent se coordonner pour éliminer un à un tous ceux qui bougent en face. Le timing est primordial. Les attaques instantanées et celles demandant un temps de préparation doivent frapper l'ennemi au même moment pour l'achever avant que les soigneurs puissent agir. L'objectif est de prendre l'avantage numérique et moral dès le début de la partie.

PRESSION

Entièrement tournée vers l'offensive, cette stratégie allie généralement une majorité de guerriers à des moines. Il s'agit de repousser l'adversaire dans sa base en le harcelant pour prendre progressivement le contrôle de la carte et attaquer rapidement la base adverse. Quand cela marche, c'est redoutable et laisse un grand sentiment d'impuissance au vaincu (d'où des pages et des pages de débats sur les forums). Mais c'est aussi dangereux face à une équipe expérimentée, car c'est une stratégie à sens unique.

ÉQUILIBRÉ

C'est une appellation fourre-tout qui regroupe de nombreuses compositions d'équipes différentes. Le lien est la volonté d'avoir un groupe capable de s'adapter aux situations et de maîtriser à la fois les phases offensives et défensives. Le choix des profils est donc en général beaucoup plus varié, du moins beaucoup moins typé que les deux autres.
Évidemment dans chacune de ces trois catégories, il y a de multiples configurations possibles. Chaque guilde se fait sa petite sauce en fonction de ses idées et des personnages disponibles. Suivant les mods et les patchs, les différentes classes ont aussi plus ou moins la cote. Ultra joués durant une période, les nécromanciens n'ont plus trop le vent en poupe en ce moment, par exemple.
Passons aux cas pratiques en détaillant les tactiques favorites des qualifiés de Leipzig.

ESOTERIC WARRIOR ET LE SPIKE

Esoteric Warriors [EW] a remporté la finale de la deuxième saison de Factions en utilisant un build Spike construit autour de six nécromanciens/ moines. Tous sont équipés (en série) de la compétence élite Festin de Corruption qui permet de faire des dégâts de zone dévastateurs (16 à 67/80 dommages d'ombre plus 8 à 34/40 points de vie drainés). Les sorts de moines donnent au groupe une grosse résistance. Autre avantage du build, les esprits posés par les deux ritualistes et le rôdeur alimentent les nécromanciens en mana grâce à leur attribut primaire Moisson des âmes.Durant toute la bataille, l'objectif est de rester groupé pour être efficace dans le « spike » proprement dit. Seul le rôdeur fait bande à part pour s'occuper du drapeau. La faiblesse de la tactique est justement cette nécessité d'évoluer toujours ensemble. Il faut réussir à empêcher les troupes adverses de se diviser. Si plus de deux fronts s'ouvrent, cela peut devenir difficile à gérer.

Composition de l'équipe et sorts utilisés :

N/Mo



Festin de Corruption (Élite), Désacralisation d'Enchantements, Égide, Extinction, Voile sacré, Lien spirituel

N/Mo



Festin de Corruption (Élite), Désacralisation d'Enchantements, Égide, Esprit protecteur, Rituel de sang, Rétablissement partiel

N/Mo



Festin de Corruption (Élite), Enchantements profanés, Extrême hâte, Transfert de santé, Cercle de guérison de Karei

N/Mo



Festin de Corruption (Élite), Désacralisation d'Enchantements, Souffrance, Guérison de groupe

N/Mo



Festin de Corruption (Élite), Enchantements profanés, Fragilité, Regard de Jamei

Rit/Mo



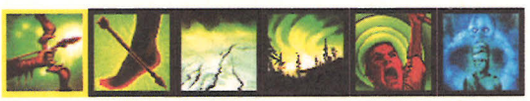
Contorsion de l'âme (Élite), Refuge, Frappe d'essence, Vision de l'au-delà

Rit/Env

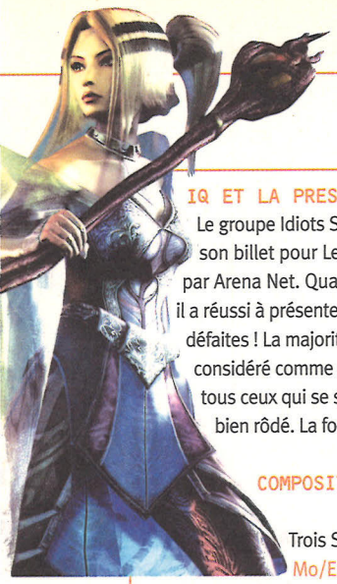


Expulsion des maléfices (Élite), Récupération, Frappe d'essence, Vision de l'au-delà, Arme de protection

Rit/Rit



Tir du serment (Élite), Immobilisation, Terre gelée, Zéphyr véloce, Échos primitifs, Refuge



IQ ET LA PRESSION « ABUSÉE »

Le groupe Idiots Savants [IQ] a gagné in extremis son billet pour Leipzig en remportant l'épreuve de rattrapage organisée par Arena Net. Qualification avec brio puisque, en quelques jours, il a réussi à présenter un ratio record de soixante-quinze victoires pour quatre défaites ! La majorité de ses succès a été acquise avec un build Pression considéré comme particulièrement abusé par les puristes et surtout par tous ceux qui se sont un jour pris une grosse dérouillée face à un pressing bien rôdé. La force de frappe est composée de trois moines dits smiters, c'est-à-dire préparés non pour soigner, mais pour faire un maximum de dégâts, et de trois Rôdeurs / Guerriers dits thumpers qui allient la compétence primaire de la classe principale, l'expertise (économie de mana sur les skills d'attaque, poses de combat), l'utilisation d'un familier efficace (spécialité Élite Attaque féroce) et la puissance du guerrier au corps à corps. Le système fonctionne par couples, chaque smiter s'occupe de booster un thumper. Une fois dans la bataille, la stratégie n'est pas très fine puisqu'il s'agit de foncer grossièrement dans le tas. La force brute de cette formation permet de mettre une pression énorme sur l'adversaire dès le départ et, si tout va bien, durant toute la partie.

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE ET SORTS UTILISÉS :

Trois Smiters :
Mo/El ou Mo/En



Atmosphère enchanteresse (Élite), Revers de Fortune, Gardien, Clairvoyance du juge, Aura de Balthazar, Expiation des maléfices

Trois Thumpers :
R/G Marteau avec pets



Attaque féroce (Élite), Fureur du tigre, Bien-être animal, Charme animal, Coup impérieux, Coup de marteau, Coup écrasant

Un moine dédié au soin :
Mo/En



Mantra de rappel (Élite), Bienfait divin

Un coureur :
El/Mo



Prodige éthéré (Élite), Tesson de glace, Tempête de glace, Éblouissement, Vitesse du vent, Guérison de groupe, Souffle de guérison

LES ABRÉVIATIONS

Petit rappel des raccourcis pour les classes :
A : Assassin, El : Elémentaliste, En : Envoûteur, G : Guerrier Mo : Moine, N : Nécromancien, R : Rôdeur, Rit : Ritualiste.

EVIL ET LE DENIAL

Championne du monde en titre, la guilde coréenne Last Pride [EviL] est forcément une fine tacticienne. On ne peut pas lui attribuer un build spécifique puisque justement sa force est d'en maîtriser un grand nombre. On peut cependant prendre certains de ses matchs de fin de saison pour illustrer la tactique Denial, une stratégie équilibrée qui a pour particularité d'inclure deux personnages focalisés sur le vol de la mana des lanceurs de sorts adverses. Ici, deux envoûteurs vont harceler les moines ennemis pour les empêcher de soigner les guerriers et donc faciliter leur élimination. C'est une approche désormais très classique que la plupart des guildes ont dans leur arsenal. Mais tout le monde ne la joue pas aussi bien qu'Evil ! L'avantage de ce build, comme toutes les formations équilibrées, est qu'elle n'impose pas un mode de fonctionnement unique durant la partie.
Elle permet de prendre la mesure de l'adversaire, voire de l'attendre un peu, et de s'adapter rapidement.

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE ET SORTS UTILISÉS :

Deux Envoûteurs Denial :
Env/El - Afflux d'énergie (Élite), Bourrasque



Env/Mo - Expulsion de maléfices (Élite), Flamme d'énergie



Trois Guerriers :
G/El - Hache - Marteau dévastateur (Élite), Décharge électrique



G/N - Hache - Éviscération (Élite), Caresse contagieuse



G/El - Épée - « Chargez ! » (Élite), Décharge électrique



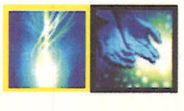
Un coureur
El/Mo - Prodige éthéré (Élite), Tessons de glace



Deux moines soigneurs
Mo/Env - Mantra de rappel (Élite), Bienfait divin



Mo/En - Lumière divine (Élite), Don de santé

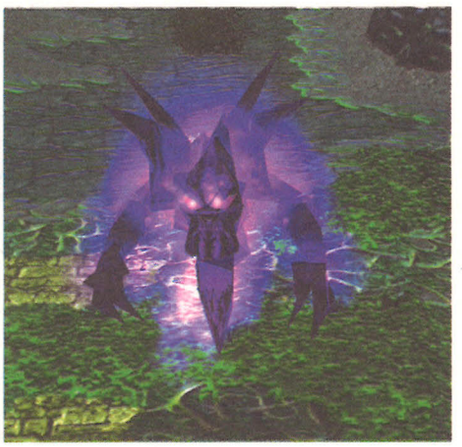


Merci à Hathor et Yug pour leur aide.

DotA Allstars : le mod qui (nous) rend fou

VOICI DES MOIS QUE NOUS Y FAISONS RÉFÉRENCE DANS NOS PAGES MAIS, PARADOXALEMENT, NOUS N'AVONS JAMAIS VRAIMENT PRIS LA PEINE DE VOUS EXPLIQUER COMMENT ÇA FONCTIONNAIT ET POURQUOI ÇA RENDAIT LA RÉDACTION CINGLÉE. NON, JE NE PARLE PAS DE MA LOSE LÉGENDAIRE, MAIS DU MOD DOTA POUR WARCRAFT III. COMME L'ACTUALITÉ EST UN PEU TRISTOUNETTE, PROFITONS-EN POUR DISPENSER UN PEU NOS CONNAISSANCES SUR LE SUJET.







Les différents pouvoirs disponibles pour Rexxar, avec, tout à droite, le fameux « ultimate » qui fait bobo, et en bas, l'upgrade qui permet d'augmenter ses caractéristiques de base.

Je n'ai jamais vraiment été un fan des parties de Warcraft III en réseau. Probablement parce que je n'ai jamais été très doué pour micro-manager et que ce genre de faiblesse, face à un poulpe comme Cyd, ça ne pardonne pas. Et ça énerve. Et puis, un jour, toute la rédac est allée faire un tour dans une salle de jeu de la capitale pour découvrir DotA, sur l'invitation de MonsieurLâm. Et là, ça a été le coup de foudre (pour le jeu, hein). DotA, à l'origine, fut une map multi, créée par un certain « Eul » pour la version de base de Warcraft III. Rapidement, son boulot a connu de nombreuses déclinaisons, la plus célèbre étant sans conteste DotA Allstars (pour l'extension The Frozen Throne), gérée aujourd'hui par IceFrog et à laquelle nous allons nous intéresser dans ces pages. Tout d'abord, parce qu'après une apparition remarquée aux World Cyber Games de 2005, cette map est désormais intégrée dans les compétitions de la Cyberathlete Amateur League (www.caleague.com). Et puis aussi parce que c'est cette variante qui pourrit notre productivité depuis des mois.

TIPS

Apprenez à bien connaître la map. Il y a des mobs « neutres » un peu partout, de différents levels, qui vous permettront de gagner quelques pièces d'or supplémentaires si le besoin s'en fait sentir. Une bonne maîtrise de l'environnement vous permettra également de connaître la meilleure route à prendre pour fuir un héros adverse qui veut vous faire la peau.

« 'CAUSE I'M A CREEEEEEP, I'M A WEIRDOOOOO »

Alors, en quoi ça consiste ? On pourrait rapprocher le principe de DotA des maps à la « Aeon of Strife » de Starcraft : deux capitales (Sentinel et Scourge) situées



MON PAIR, CE HÉROS

Chaque héros est défini par trois caractéristiques : force (strength), agilité et intelligence. L'icône juste à gauche représente sa caractéristique principale (ici, dans le cas de ce bon vieux Rexxar, la force). On notera aussi la présence de points de dommages et d'armure (ajustés d'éventuels bonus liés à des pouvoirs ou objets). Enfin, juste sous le portrait, les points de vie (HP) et de mana.

aux deux coins opposés de la carte (en bas à gauche et en haut à droite) se livrent une bataille sans merci. Pour gagner, il faudra réussir à pénétrer les défenses de la ville adverse pour ensuite s'attaquer à l'Ancien, un bâtiment spécial qui constitue le cœur de la cité. De ces deux villes partent régulièrement des salves de « creeps », des créatures contrôlées par l'I.A., qui suivent trois chemins prédéterminés (un en haut, un en bas et un au milieu, voir sur l'illustration ci-contre) jusqu'à ce qu'elles rencontrent les bestioles de l'autre camp et commencent à s'étriper. Sur le parcours, à intervalles réguliers, on croise également quelques « tours », des bâtiments défensifs bénéficiant d'une puissance de feu plutôt considérable et d'une armure redoutable. Ces dernières se mettront automatiquement à tirer sur tout ennemi qui entrera dans son champ de vision (voir encadré « Une petite tour et puis s'en va » pour plus de précisions sur leur fonctionnement).

BEN, ET MOI ALORS, JE FAIS QUOI ?

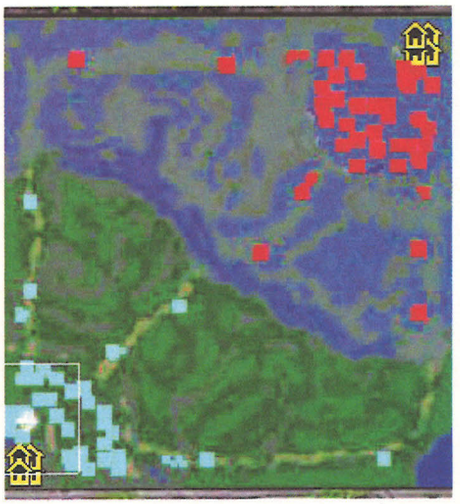
Mais tout cela ne serait guère plus passionnant qu'un économiseur d'écran si on ne vous proposait pas d'aller aussi y mettre votre grain de sel. Pour ce faire, vous allez pouvoir vous choisir un beau héros. La dernière version de DotA Allstars (estampillée 6.34) en offre 77, pas moins, chacun avec son background et ses caractéristiques propres (voir encadré « Mon pair, ce héros »). Chacun dispose également de trois pouvoirs (skills) primaires et d'un « ultimate », une sorte de superpouvoir qui fait généralement très mal aux fesses. Au fil des combats, votre avatar pourra engranger de l'expérience, monter en niveau et développer ses différents talents. Pour chaque niveau grappillé, il recevra un nouveau point à assigner dans l'un de ses pouvoirs (à l'exception de l'ultimate, qui ne pourra être augmenté qu'aux niveaux 6, 11 et 16). Vous pourrez également décider de booster vos attributs de base, à vous de voir ce qui s'avère le plus judicieux. Notez que vous ne pourrez « upgrader » chacun de ces pouvoirs que cinq fois (trois fois pour l'ultimate) et que vous ne pourrez pas le faire deux fois de suite pour le même pouvoir. Tout cela demande donc un grand sens tactique pour faire progresser rapidement ceux qui vous sembleront les plus utiles pour terrasser efficacement les rigolos d'en face. Par exemple, développer un talent qui permet de vider la mana d'un ennemi n'aura aucun intérêt si le héros qui vous taquine n'en a pas besoin pour vous ouvrir le buffet. Comme on peut le voir, il est donc primordial de bien connaître son personnage, mais il est tout aussi important de maîtriser ceux de l'adversaire. Je vous rappelle qu'il y en a 77 au risque de vous faire pousser des cris de panique.

PLUS JAMAIS NOOB

Bon, vous commencez à percevoir l'étendue des possibilités d'une partie de DotA ? Certes, les mécanismes de jeu sont assez basiques et simples à assimiler. Mais en ce qui concerne leur mise en

TIPS

Ne pourchassez un héros que si vous êtes certain de pouvoir lui asséner le coup fatal..



La carte du jeu, avec les deux villes (en bas à gauche et en haut à droite) et les 3 couloirs qui les joignent.

TIPS

Si vous vous retrouvez dans un couloir face à un héros qui vous met systématiquement la pâtée, n'hésitez pas à demander rapidement un « swap » avec l'un de vos alliés. Il ne sert à rien d'aller se frapper la tête contre un mur quand on n'a pas de quoi le fissurer.



Il n'a pas l'air comme ça, mais il est plutôt redoutable Mangix. Son « ultimate » lui permet en effet de créer trois héros différents pendant un laps de temps limité. Un cauchemar pour ceux qui n'aiment pas « micro-manager ».



Même sans vous, les creeps aussi ont le droit de se mettre des baffes.

pratique, c'est une autre « Paire de Manches + 2 STR ». Allez, maintenant qu'on a bien digéré les bases, on va pouvoir s'intéresser à l'aspect tactique et stratégique d'un peu plus près. Idéalement, une partie de DotA se joue à dix, cinq joueurs dans chaque camp, même si on peut se contenter de moins. Mais il est souvent difficile, dans le cas d'une partie avec peu de joueurs, de renverser la vapeur quand les deux héros d'en face ont déjà quatre ou cinq niveaux d'avance sur vous. Et quand vous jouez contre Cyd, partez du principe que le mec d'en face aura TOUJOURS de l'avance. Mais trêve de préambule :



Et hop, encore un coup de « level up » pour Cyd. Quand on vous disait qu'il était agaçant...

TIPS
N'attaquez jamais les tours au début du jeu, même si vos creeps se jettent dessus. Vous réaliserez rapidement qu'elles font très mal.

vous avez téléchargé la map sur le site officiel (www.dota-allstars.com), vous avez invité quelques potes à la maison ou rejoint une partie sur Battlenet, vous êtes prêt à faire votre première incursion dans l'univers DotA... Alors, par où commencer ?

LA PREMIÈRE FOIS, ÇA FAIT TOUJOURS UN PEU MAL

Pour votre baptême du feu, choisissez d'abord un héros facile à gérer, qui ne nécessite pas trop de micro-management et qui vous permettra de frapper à distance. Chaque joueur aguerri vous soumettra probablement sa propre suggestion du « bon héros pour exprimer sa noobitude », mais pour ma part, je vous conseille simplement de lancer une partie en solo, sans personne en face, et d'essayer quelques héros jusqu'à en trouver un qui vous semble correspondre à votre célérité avec un clavier. Sachez cependant qu'en début de partie, tous les héros sont assez peu résistants, il est donc fortement déconseillé de se frotter à l'ennemi avant d'avoir gagné quelques niveaux. Surtout si, en plus, vous



vous retrouvez face à un adversaire qui sait ce qu'il fait. Privilégiez donc plutôt un héros de distance (ranged) pour faire vos premiers kills. Ensuite, avant de se lancer à l'assaut, il est important de choisir son couloir (haut, milieu ou bas) et de coordonner cette décision avec ses petits camarades. S'il peut s'avérer rassurant d'avancer main dans la main avec un pote, n'oubliez jamais que dans ce cas, l'XP récoltée sera d'autant moins grande et que vous progresserez tous les deux plus lentement.

SHOPPING

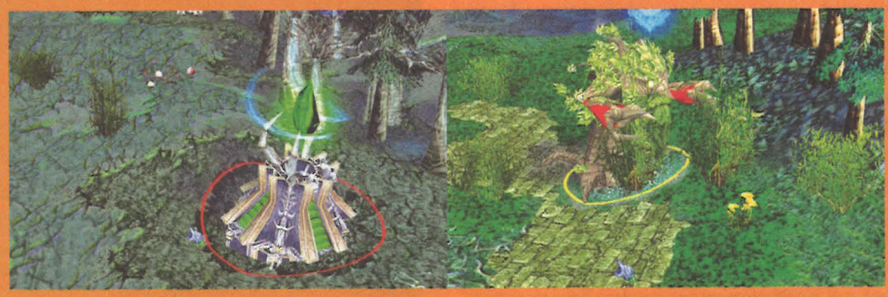
Ah, j'allais presque oublier : pour parfaire son efficacité, votre héros doit également s'équiper auprès des différents marchands qui siègent dans votre village (sans oublier le magasin « secret », planqué dans la forêt). Ces objets offriront différents bonus et sorts complémentaires qui s'avèreront décisifs pour la victoire finale contre l'ennemi. Certains de ces artéfacts s'achètent directement, d'autres s'obtiennent en combinant plusieurs objets entre eux, parfois pour des sommes colossales. Cela va de quelques pièces d'or pour une « Ironwood Branch » qui boostera vos attributs d'un point, à 7800 brouzoufs pour la « Divine Rapier » qui file un bonus aux dommages carrément dissuasifs pour le

TIPS
Mémorisez le contenu des magasins, vous risquez de perdre un temps précieux à chercher le bon objet. Profitez aussi des premières minutes du jeu (plus passives) pour planifier vos achats futurs. Quand vous serez dans le feu de l'action, avec l'ennemi à vos portes, vous n'aurez plus vraiment le loisir de faire du lèche-vitrines.



Se mêler aux creeps dès le level 1, une mauvaise idée que j'illustre ici à merveille.

pauvre pantin qui se trouve en face de vous. Bref, il y en a pour tous les goûts : cela va des objets qui augmentent votre vitesse d'attaque (Hyperstone) ou de déplacement (Boots of Speed), à ceux qui renforcent votre armure (Netherezim Buckler), en passant par ceux qui vous permettent de lancer des rayons rigolos qui font des trous dans l'adversaire (Dagon). La liste est longue et je n'ai malheureusement pas la place de tout vous détailler ici, mais vous trouverez un inventaire complet de ces gadgets sur le site officiel. Inutile de vous préciser qu'il sera impératif de vérifier régulièrement les possessions de vos vis-à-vis, histoire de savoir ce qu'ils trimballent dans leurs poches et d'éviter les mauvaises surprises en cas de face à face impromptu.





UNE PETITE TOUR ET PUIS S'EN VA

Comme on peut le voir, les tours disposent d'une puissance de feu et d'une armure conséquentes. Donc, inutile de vous y attaquer seul.
Bon à savoir : si vous êtes à sa portée, une tour vous attaquera automatiquement si vous faites feu sur un héros adverse.
Dans le cas contraire, elle fera toujours feu sur l'unité disposant du moins de points de vie.

C'EST PARTI, MON KIKI

Votre héros est prêt, les premiers groupes de creeps quittent votre base, vous pouvez leur emboîter prudemment le pas et partir au front. Un conseil : avant d'avoir atteint un niveau décent, restez à l'écart du champ de bataille. Si vous vous tenez suffisamment en retrait près du dernier creep, vous emmagasinerez de l'XP sans déguster. Si, en plus, vous avez suivi mes indications et choisi un héros bénéficiant d'une attaque à distance, vous allez même pouvoir pulvériser quelques creeps ennemis sans prendre de risques. Et ça, c'est bon pour les finances. Car si l'XP se distribue selon une zone d'effet, la thune supplémentaire ne se gagne qu'en portant le dernier coup à un creep ou un héros, ce qu'on appelle le « final blow » quand on veut se la raconter. Une astuce pour en profiter, c'est de maintenir enfoncée la touche ALT, qui affiche les barres de vie de tous les protagonistes à l'écran, et d'attendre que celle d'un creep ennemi n'ait plus que quelques pixels pour lui tomber dessus à bras raccourcis et empocher la récompense. Il s'agit ensuite de ne pas traîner pour retourner se planquer à l'arrière ou c'est la mort assurée avant d'avoir pu dire « aïe ». En début de partie, il est toutefois plus important de bouffer de l'expérience plutôt que de prendre des risques pour choper de l'or. Restez donc à proximité de l'action, mais n'intervenez pas, sauf pour porter le fameux « final blow » dont je parlais tout à l'heure. Ça risque de ne pas vous surprendre, mais il est impératif de ne pas mourir ! Parce que non seulement, vous devrez patienter un moment avant



Après la mort, la résurrection. Malheureusement, pendant ce temps-là, les autres gagnent de l'XP.

TIPS

N'hésitez jamais à appeler vos camarades à l'aide si vous êtes mal embarqué. Il vaut mieux ravaler sa fierté plutôt que de servir de chair à canon à un héros adverse.

de pouvoir « respawner » (une durée qui croît avec le niveau), ce qui permettra pendant ce temps à votre adversaire de gagner du level sans se forcer. Mais en plus, vous perdrez une partie de votre fortune, à l'avantage de l'ennemi, ce qui n'est jamais une bonne chose. N'hésitez donc pas à rebrousser chemin vers la fontaine de votre village pour régénérer vos points de vie et votre mana, en marchant ou à l'aide d'un scroll de téléportation pour gagner du temps. Mais si vous commencez à devoir faire un retour à la maison trop souvent, c'est que manifestement vous prenez beaucoup trop de risques. Modérez-vous et campez plutôt sur une position sécurisée en attendant d'avoir plus de force de frappe, ou des renforts.

PUSH MIDDLE ! PUSH MIDDLE !

Si toute la première partie du jeu se conçoit essentiellement en solitaire (pour « leveler » un max), une fois que votre héros aura acquis suffisamment de puissance (grâce à ses talents et aux objets achetés), il va falloir penser à vous grouper avec vos acolytes

TIPS

Le début de partie est sans conteste le moment le plus important du jeu. Si vous perdez du terrain sur vos adversaires à ce moment-là, il sera d'autant plus difficile de rattraper votre retard par la suite.



Il existe une variante de DotA incluant des « bots ». Décente pour s'entraîner, elle ne vaudra jamais de vrais adversaires humains en face.



L'un des deux magasins secrets : plein d'items chers, mais redoutables.



pour aller taquiner les héros ennemis et chatouiller leurs tours. Il va aussi être temps de commencer à faire ce qu'on appelle des « push », c'est-à-dire des percées vers le camp adverse en suivant l'un des trois couloirs et en ne rebroussant chemin que quand vos points de vie ne vous permettent plus de progresser sans risquer de vous faire atomiser. L'accomplissement ultime sera de pénétrer dans la base ennemie pour raser quelques bâtiments, ce qui aura pour conséquence de renforcer vos salves de creeps et de forcer l'ennemi à maintenir une position défensive. Ces percées ne seront efficaces que si elles sont correctement coordonnées avec les autres membres de votre équipe. À ce stade, il est important de penser à bien équilibrer vos différents pouvoirs. Par exemple, grouper un héros qui dispose d'un « stun » (étourdissement) avec un autre qui fait du gros dégât de zone est une bonne combinaison.



Procurez-vous dès que possible une mule (en fait, un « poulet »). Cela vous permettra de faire du shopping sans quitter le front.

Associer un héros à la résistance un peu faiblarde avec un « healer » en est une autre. Dans tous les cas, gardez en permanence un œil sur la mini-map. Il n'est pas rare que, dans le feu de l'action, tout excité d'avoir réussi à pénétrer les fortifications ennemies, on ne s'avise pas qu'au même moment, l'ennemi est en train de faire la même chose de l'autre côté de la carte, avec peut-être plus de succès.

MAINTENANT, DÉMERDEZ-VOUS

Bon, ben voilà. Vous avez les bases, à vous de jouer maintenant. Ne l'oubliez jamais : DotA est avant tout un jeu qui repose sur une excellente connaissance des héros et des objets. La clé du succès est de monter un groupe souple, aux compétences variées et complémentaires et, si possible, avec un panel suffisamment large de pouvoirs pour contrer avec efficacité les spécificités de l'ennemi. Comme tout bouge vite, on n'a pas vraiment le temps de réfléchir avant de planifier une stratégie. Il faut savoir ce qui arrive en face et à qui, ainsi que ce qu'il sera nécessaire de mettre en œuvre pour y faire face. Il est indispensable aussi d'avoir en permanence un œil sur tout, pour pouvoir hurler un retrait en défense quand le besoin s'en fait sentir, ou porter assistance à un héros ami ou un bâtiment mal en point. Soyez toujours prudent : même si vous renaissez indéfiniment de vos cendres, la pénalité lorsque votre héros passe de vie à trépas n'est pas négligeable (perte de temps et d'argent) et fera souvent la différence dès les premières minutes de jeu. Ah, et une dernière astuce pour la route : jamais, au grand jamais, ne jouez contre Cyd. Ce mec n'est pas humain.

FASKIL

TIPS

Après plusieurs « kills », le commentateur de la partie balancera des invectives, du style « Killing Spree », « Dominating » ou autres « Monster Kill ». Outre le fait qu'elles mettent de l'ambiance, ces informations sont aussi intéressantes d'un point de vue pécuniaire. Interrompre un héros qui est lancé dans une suite de kills vous rapportera un bonus en pièces d'or non négligeable.



SUR LE DVD !

Pour ceux que ça intéresse, nous vous avons mis quelques sauvegardes de nos parties à la rédac sur le DVD. Surveillez surtout Cyd si vous voulez apprendre des trucs et Fumble si vous voulez rigoler un bon coup.



Une bonne technique pour leveler sans prendre de coups : rester en retrait du dernier creep.

Sois puissante et tais-toi

C'est désormais officiel, ATI va lancer dans quelques jours ses X1950. Il s'agit d'une petite révision des X1900 XTX que l'on connaît actuellement et il n'y aura pas de révolution. Quelques petites optimisations de-ci de-là sur la puce devraient aider à baisser la chaleur dissipée, ce qui n'est pas un mal. La grande nouveauté de cette carte tiendra en la mémoire qu'elle embarque. 512 Mo, bien entendu, mais de GDDR4. Elle est assez proche de la GDDR3 que l'on trouve dans nos cartes actuelles avec cependant 3 optimisations de taille : de meilleures latences, une fréquence toujours plus élevée et donc une bande passante toujours plus grande. Je vous fais grâce des explications sur le « Data Bus Inversion » ou les préambules multiples. Les synchronisations devraient être beaucoup plus rapides et précises, et tout ceci devrait particulièrement bien fonctionner avec le contrôleur-mémoire intégré aux X1950. Côté fréquences, là encore la puce ne devrait pas beaucoup bouger, on s'attend aux mêmes que pour la X1900 XTX (soit 650 MHz pour le GPU). La mémoire passera, elle, de 750 à 1 GHz. J'oubliais le meilleur : on nous promet un système de refroidissement bien silencieux. Enfin !



La turbine qui nous rappelle les heures glorieuses des GeForce FX devrait disparaître...

Edito

Le monopole des disques durs pourrait bien toucher à sa fin. Tout le monde se presse pour remplacer ces vieilleries qui couinent par des technologies plus fiables. Des cristaux et même des protéines sont sur les rangs. Si j'avais su, j'aurais été un peu plus attentif pendant mes cours de biologie...

par C_Wiz



Ça sent le sapin

Feux de forêt ? Hiver précoce ? Non, l'odeur vient bel et bien de chez AMD qui n'en finit plus de laminer ses prix. Je vous annonçais le mois dernier des chutes spectaculaires pouvant atteindre près de 50 % pour les processeurs X2 (les Athlon 64 double cœur). Toujours agréable, mais cela ne rendait pas les Athlon plus aptes à rivaliser avec des Core 2 Duo qui sont, quoi qu'on en dise, les véritables starlettes du moment. Qu'à cela ne tienne, il suffit d'ajouter une nouvelle baisse ! Des allures de grande braderie avec de très bonnes affaires pour ceux qui disposent d'une carte mère en socket 939. Si vous souhaitez passer au dual core à moindre prix, c'est le moment. 230 euros pour un 4600+ qui se négociait il y a peu à 600, cela peut faire une migration en douceur. Et pour les radins, sachez que le 3800+ en modèle double cœur ne vous délestera que d'un maigre 150 euros. C'est certes moins sexy qu'un Core 2 Duo, mais à moins de disposer d'une (ou deux) très grosse carte graphique, vous devriez survivre...

Nouvelle gamme de prix AMD	
Athlon FX 60 (AM2, 939)	800 euros
Athlon X2 5000+ (AM2)	300 euros
Athlon X2 4600+ (AM2, 939)	230 euros
Athlon X2 4200+ (AM2, 939)	180 euros
Athlon X2 3800+ (AM2, 939)	150 euros
Athlon 64 3800+ (AM2, 939)	110 euros
Athlon 64 3500+ (AM2, 939)	90 euros
Athlon 64 3000+ (AM2, 939)	80 euros

My flash is Ovonic



L'informatique n'a jamais été aussi ouverte aux technologies externes. Après les travaux de Mr Renugopalakrishnan, on veut utiliser des cristaux pour stocker des données. Un peu comme dans Superman, mais en beaucoup plus petit. Le but est de remplacer la mémoire flash que l'on trouve dans les iPods, les clefs USB et autres produits du genre. Plusieurs avantages, outre un coût dérisoire (pour eux hein, vous, ça restera une petite fortune) et une consommation électrique ridicule : ces cristaux proposent des vitesses presque dignes d'une vraie barrette Ram de nos PC. En effet, un des gros inconvénients de la mémoire flash est qu'en terme d'écriture, on se retrouve souvent bridé à un maigre Mo par seconde. Pas idéal pour remplacer totalement nos disques durs, d'où l'émergence (très) lente de disques hybrides composés à la fois de plateaux et d'une quantité importante de mémoire flash (4 Go). Avec de l'Ovonic, on pourrait tout simplement tirer un trait sur ces vieilles mécaniques bruyantes et qui nous ont tant de fois frustrés. Tout ceci pourrait apparaître bientôt puisque des gens comme Intel, Samsung ou ST Micro sont sur les rangs. Re-miam !

Retard à l'allumage

Les histoires de taille ne font jamais les bons amis. C'est vrai partout, même dans le monde des processeurs où l'on fait tout pour avoir des puces toujours plus petites. Il s'agit de réduire la taille des transistors pour pouvoir en caser un maximum dans chaque puce. On peut donc placer plus d'unités de calcul (pour que ça mouline plus vite) et mettre plus de mémoire cache (pour que ça mouline plus vite aussi). Intel a réussi à effectuer la transition vers le 65 nanomètres (c'est donc très petit) à la fin de l'année dernière. Avec des effets positifs, non seulement sur les coûts de fabrication, mais aussi sur la chaleur. Des transistors plus fins consomment moins d'électricité (les puristes ajouteront qu'il y a moins de fuites, de pertes de courant). En clair, cela chauffe moins et l'on peut monter beaucoup plus haut en fréquence. Les Core 2 Duo sont l'illustration parfaite de tout cela. Et chez AMD ? On est toujours bloqué aux 90 nanomètres, ce qui ne manque pas de stopper les montées en cadence. Une solution à l'horizon ? Oui, mais pas avant la fin de l'année, c'est en effet à cette période que les usines démarreront la production d'Athlon X2 gravés en 65 nanomètres avec, on l'espère pour AMD, beaucoup de mégahertz en plus. Un an de retard, cela commence à se voir...

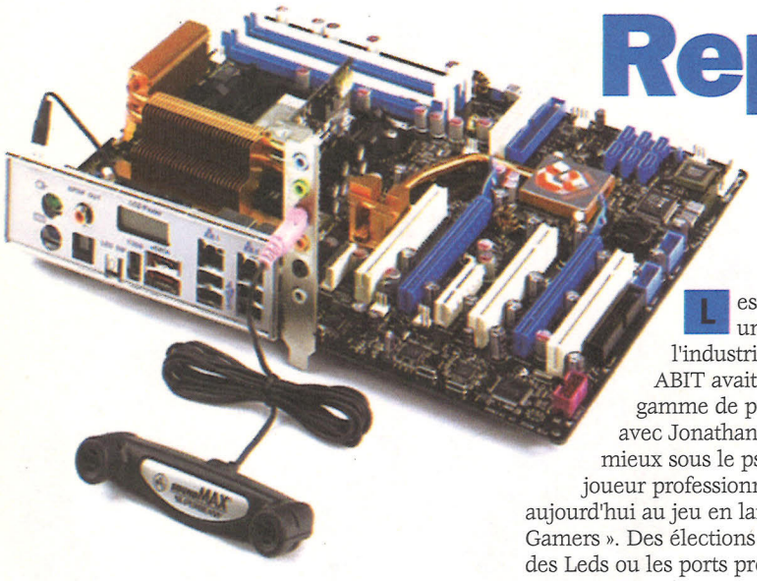


Le Pentium Extreme Edition était le premier à profiter de la gravure en 65 nanomètres fin 2005.



Les enchères du rêve

Alors que l'on attend toujours des jeux utilisant vraiment deux cores, AMD avait surpris tout le monde en présentant un concept, que dis-je, une plateforme : le 4x4. L'idée étant de coupler deux Athlon X2 sur une même carte mère pour obtenir des performances mirifiques. Chaque processeur disposera de sa propre mémoire ce qui réservera la chose aux gens très fortunés. Même si l'on en vend peu, l'important est de proposer du rêve, et ça, nos amis de l'industrie de l'informatique commencent enfin à le comprendre. Du coup, Intel en profite pour avancer ses plans et contrer le 2x2 d'AMD. On devrait voir arriver la première puce quad core avant la fin de l'année, et coup de bol, elle sera pour nous, les joueurs. Baptisé Kentsfield, ce gros bébé reprend le principe des Pentium D, à savoir caser deux Core 2 Duo actuels dans le même package. Probablement avec les mêmes limitations au niveau des accès mémoire (puisque les deux processeurs se partagent le même « bus » vers la Ram). Tout ceci restera réservé aux joueurs riches : il prendra place à côté du Core 2 Duo X6800, le modèle top moumoute qui vous rend pauvre rien qu'en regardant son prix. Dépassera-t-il les 1000 euros ? Suspense...



Republic of Gogos

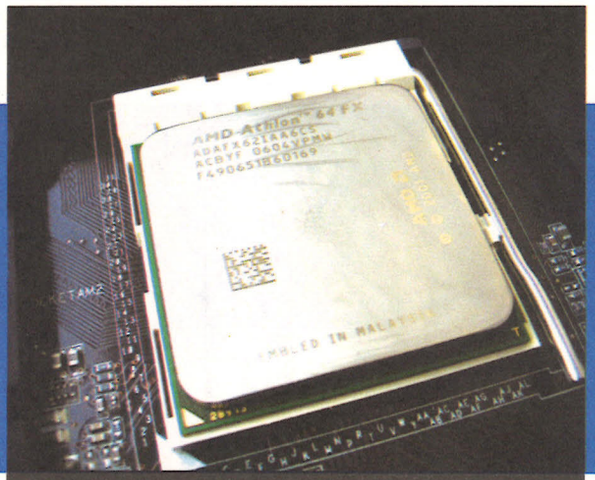
Les joueurs sont désormais une espèce convoitée par l'industrie de l'informatique. ABIT avait en son temps créé une gamme de produits en collaboration avec Jonathan Wendel qu'on connaît mieux sous le pseudonyme de Fatal1ty, joueur professionnel. Asus se prend aujourd'hui au jeu en lançant la « Republic of Gamers ». Des élections pour choisir la couleur des Leds ou les ports présents en façade arrière ? Non, il ne s'agit pas d'une démocratie, mais plutôt d'une dictature, à aucun moment on ne nous demandera notre avis. Premier membre de cette caste, la CrossHair. Une carte mère, vous ne l'aurez pas deviné, utilisant un chipset nVidia (et donc incompatible avec la technologie CrossFire). Une M2N32-SLI en sorte, livrée avec un petit panneau LCD indiquant les messages d'erreur du bios en anglais (un joueur ne connaît-il pas par cœur la signification des beeps ?), une grosse dose de leds bleues pour le style et des condensateurs de grande qualité (ils ne fuient pas, c'est ça ?). En prime, nous avons droit à notre jeu préféré : une version « Advanced » de 3D Mark 2006 ! Le tout pour la modique somme de 279 euros. Vive l'anarchie.

Merci

Mr. Renugopalakrishnan



C'est ce qu'aurait dit Monsieur Nec lorsqu'il a vu les travaux du professeur au nom totalement imprononçable. Professeur de médecine à Harvard, celui qu'on surnomme Renu aime jouer avec les molécules. Il s'amuse en ce moment avec la bactériorhodopsine, une protéine issue des bactéries qu'on trouve dans certains lacs salés. Le principe de base est assez semblable à celui de la photosynthèse : transformer de la lumière en particules chimiques. Renu a réussi à modifier ces protéines pour qu'elles soient capables, après qu'elles ont reçu de la lumière, de retenir leur charge pendant des années. Certes passionnant, mais quel est l'intérêt ? D'en tartiner sur nos bons vieux DVD pardi ! C'est ici que cela devient intéressant puisqu'il pense qu'on peut caser assez facilement un téraoctet de données sur un disque classique. Pour se chauffer, parce qu'il a pour but - à terme - d'atteindre les 50 To. Le partenariat avec Nec pourrait déboucher assez rapidement sur des vrais produits qu'on peut acheter. Avec, dans un premier temps, une clef USB d'ici un an. Il faudra rajouter une petite année de plus pour pouvoir jouer avec les DVD. Miam. Nec va-t-il nous sauver de la guerre HD-DVD/BluRay ? Et pourquoi pas. Sinon, le prénom de notre génie, c'est Venkatesan.

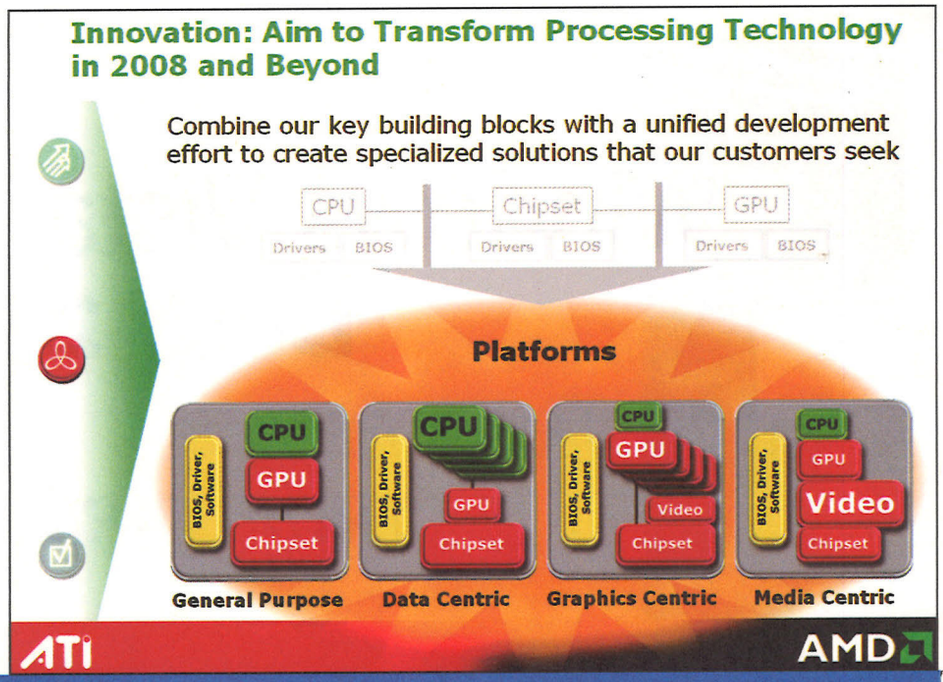


Vous pourrez remplacer votre Athlon X2 en socket AMD par un processeur à quatre cœurs.

Après l'AM2...

L'AM3 arrive ! Et ce, dès l'année prochaine. Une très courte durée de vie pour le dernier socket d'AMD ? Pas exactement. Pour ceux qui seraient tellement obnubilés par les Core 2 Duo qu'ils en auraient oublié l'existence d'AMD, on rappellera tout de même que le socket AM2 sert à faire tourner en parallèle des Athlon 64 avec de la mémoire de type DDR2. Votre esprit éclairé aura deviné que le socket AM3 supportera... la DDR3 ! Parler de nouveau socket est cependant galvaudé : les processeurs AM3 pourront s'enficher sur des cartes mère AM2. Ce qui veut dire que ces puces seront compatibles avec les 2 types de mémoire. Le socket AM3 devrait accueillir le « K8L », révision des actuels Athlon, qui apportera son lot de nouveautés, à commencer par quatre cœurs.

La vision d'AMD et celle d'Intel sont identiques : fusionner et intégrer le meilleur de leurs technologies en fonction des besoins.

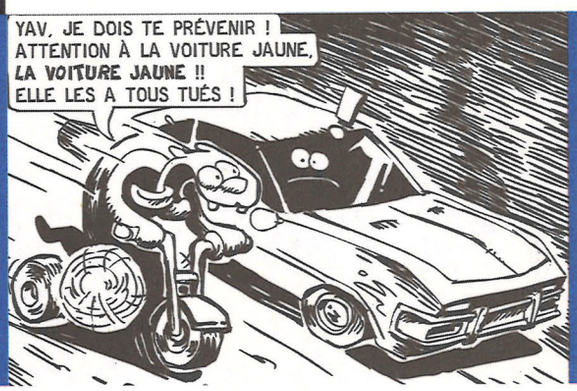


AMD mange ATI

LA FIN D'UNE ÈRE

C'est désormais officiel : AMD réalise la plus grosse acquisition de son histoire et s'offre les Canadiens d'ATI. La chose pourrait paraître anodine, un simple épisode de plus du kiboufki. C'est pourtant tout le contraire : l'industrie du processeur se prépare à vivre la plus importante transition qu'elle ait jamais connue. Rien que ça...

C_Wiz



La somme de 5,4 milliards de dollars, c'est ce que le petit Américain aura dû débourser pour se payer le Canadien. Une drôle d'union aux répercussions très diverses. ATI est un « bon coup », une entreprise sous-cotée par la bourse et très diversifiée. Oubliez un instant les chipsets et les cartes 3D : AMD récupère un juteux partenariat avec Nokia (une des conséquences du rachat des BitBoys par ATI) et d'autres sources de revenus comme de l'électronique pour les téléviseurs haute définition. On ajoutera la fourniture de puces graphiques pour la Wii et la Xbox 360, et la possibilité pour AMD de se lancer dans le concept de « plates-formes » qui a si bien réussi à Intel.

Pour ne pas vivre seul

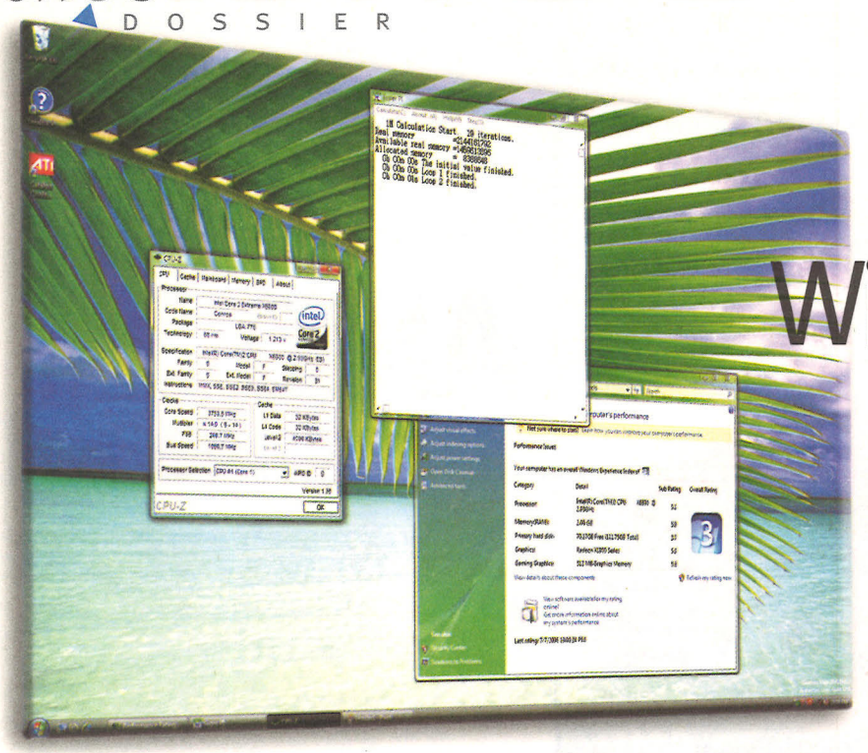
On en viendrait à se demander si ATI n'est pas perdant dans cette histoire. À court terme ? Probablement. Sur le marché des chipsets, le Canadien s'isole et ne disposera pas de licence pour les futurs « bus » d'Intel (d'ici 2 ans). Quant aux cartes 3D, CrossFire mis à part, il ne devrait pas y avoir d'impact. La fusion ne changera rien aux lancements des GPU comme le X1950 ou le futur R600. D'ici peu, le Canadien pourra même profiter des usines d'AMD pour produire ses puces et baisser ses coûts.

Vivre ou survivre ?

Mais tout cela n'a qu'une importance très relative, et si vous cherchez à tout prix un coupable, regardez du côté... d'Intel. Lors de son Forum Développeur de 2005, son responsable de la recherche (Justin Rattner) prédisait un avenir très court aux cartes 3D sous leur forme actuelle. Avant qu'on apprenne, courant 2006, qu'Intel s'intéresse de très près dans ses labos aux choses graphiques. Rassurez-vous, il ne s'agit plus des chipsets intégrés qui font le bonheur des comptables et le malheur des joueurs. Les plans d'Intel sont à mettre en parallèle avec une autre tendance : l'asymétrie dans les processeurs. Disposer de 8 ou 16 cœurs identiques (les Athlon X2 et les Core 2 Duo en ont deux) n'a pas vraiment d'intérêt hors du marché des serveurs. Le géant prévoit donc de juxtaposer de petits cores, ultra spécialisés dans la résolution d'un problème. Résultat, on devrait voir apparaître d'ici 5 ans des puces dédiées aux joueurs qui intégreront un grand nombre de « cores graphiques ».

Game over ?

C'est sous cet angle qu'il faut juger ce rapprochement entre nos deux compères. Pour pouvoir survivre à la métamorphose promise au marché de la 3D, ATI se devait de s'allier avec un grand nom du CPU. D'autant qu'il n'y avait qu'un acheteur potentiel. Et n'imaginez même pas une seconde qu'Intel s'acoquine avec nVidia. Le géant dispose en interne de toutes les ressources nécessaires pour mener à bien son projet. Et les deux sociétés ne sont pas exactement ce que l'on pourrait appeler les meilleures amies du monde. nVidia devra réagir et repenser sa stratégie à long terme. Sous peine de se retrouver dans la position d'un VIA ou d'un Creative...

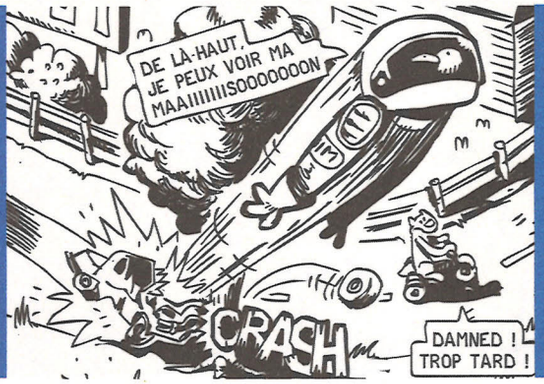


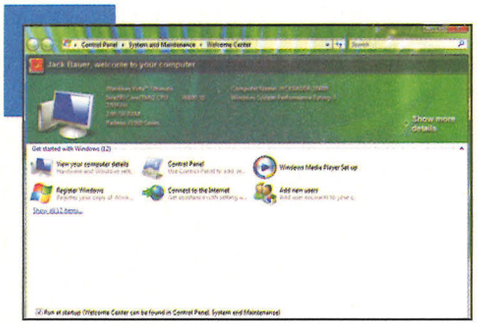
Windows Vista Bêta 2

TROP PEU, TROP TARD

Quand une nouvelle version de votre produit phare est attendue depuis plus de cinq ans, vous vous exposez à un grand nombre de vannes. Ma préférée étant que même l'insaisissable Duke Nukem Forever sortirait avant le prochain Windows. Le plus triste, c'est que l'avenir pourrait bien nous donner raison...

C_Wiz



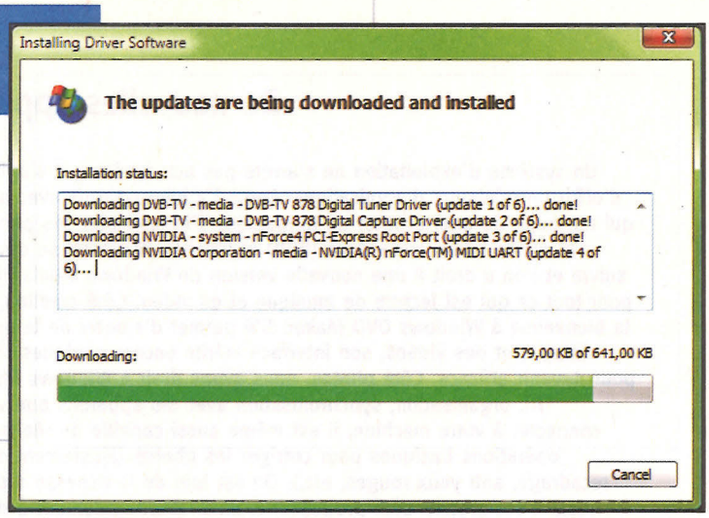


Lors des premiers démarrages, l'utilisateur se retrouve devant un centre de bienvenue qui regroupe les fonctionnalités de configuration les plus utiles. Bien vu.

DirectX 10 ? Seulement dans Vista !

Pour tous les joueurs qui se demandent si la mise à jour est nécessaire, la réponse est claire : pour faire tourner les titres utilisant la prochaine mouture de DirectX, il faudra impérativement disposer de Vista. Cela ne concerne pour l'instant que deux jeux (édités par Microsoft) : Flight Simulator X et Halo 2. La plupart des logiciels de 2007 resteront compatibles avec la version 9 et fonctionneront donc sans problème sous XP. Cependant, il ne fait aucun doute que les développeurs embrasseront dès que possible la version 10 de l'API jeu de Microsoft. Pour de bonnes raisons, car elle leur apporte une grande dose de flexibilité. Une programmation plus simple et une meilleure utilisation du matériel : les nouveaux pilotes graphiques consomment beaucoup moins de temps processeur, ce qui devrait permettre d'améliorer grandement la physique ou l'intelligence artificielle (autant dire que les alternatives de type PhysX sont vouées à l'échec). Bref, vous l'aurez compris : même si ce n'est pas en 2007, nous n'y couperons pas.

Le 25ctobre 2001, Bill Gates lui-même lançait, dans une ambiance peu propice, son Windows XP dans une ville de New York bien malmenée. On en retiendra une poignante scène où l'éternel patron de Microsoft « quitta » le DOS en tapant la commande « exit ». Suivirent des scènes comiques, comme ce remake de « Qui veut gagner des millions » présenté par Regis Philbin himself (Jean-Pierre Foucault version américaine) ou encore Craig Barrett (l'ex-patron d'Intel) qui se moquera de la relative jeunesse d'un Bill qui lançait son Windows 95 à l'âge de 38 ans. Avant de le complimenter, car à l'image d'un bon whisky, le CEO le plus riche du monde et son système d'exploitation n'ont pas vieilli : ils sont devenus plus matures... À côté de ce parterre de stars, on retrouve un certain Jim Allchin. Vice Président de Microsoft, il s'occupe de la division Windows et on lui doit la mort du DOS (et donc des versions 95, 98 et Me), et le passage au noyau NT pour le grand public. Notre meilleur ami chez Microsoft ? Pas vraiment, c'est à lui que l'on doit des crimes comme l'intégration tentaculaire d'Internet Explorer dans Windows. Et d'autres choses pas très nettes lors du procès anti-trusts qui a opposé le géant au gouvernement américain. J'insiste sur le monsieur, car il est au centre de tout ce qui touche à Vista. En 1991, Jim présentait la vision d'un nouvel OS révolutionnaire : Cairo. Le remplaçant de Windows NT qui permettrait d'accéder aux informations de votre PC sans pour autant connaître



Recherche et installation automatiques des drivers sur le net, très pratique.

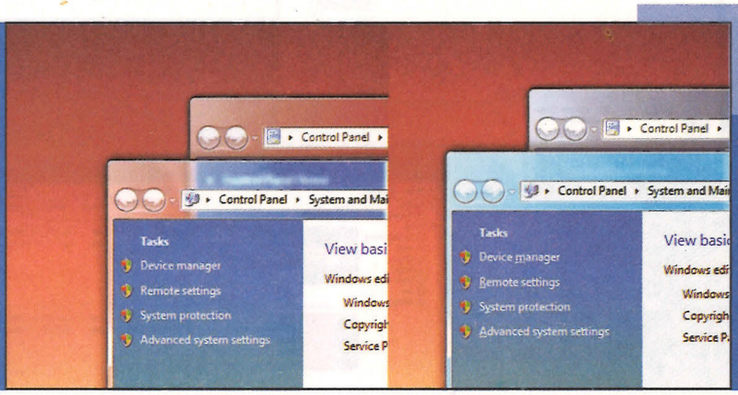
le nom des fichiers et qui faciliterait la transmission des données dans l'entreprise. Tout un programme qui mobilisera une grande partie des forces vives de MS avant de finir aux oubliettes. Tout ceci n'est pas dénué d'intérêt, mais vous commencez peut-être à vous demander quel est le rapport avec Vista ? J'y viens, j'y viens.

L'OS du milieu

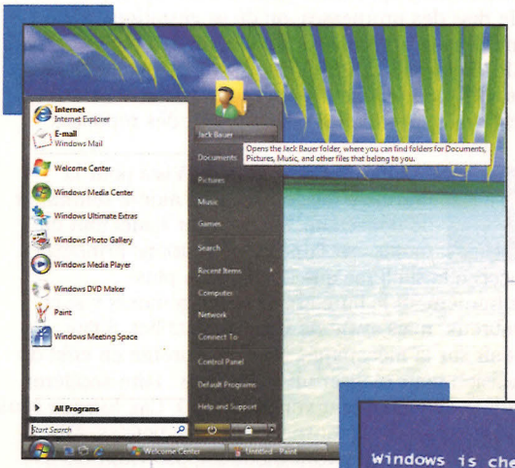
Pour ceux qui tentent de suivre, Windows 2000 était considéré comme la version 5.0 de Windows NT. XP était une révision « mineure » (5.1) et son successeur devait être un certain « Blackcomb » qui deviendrait NT 6.0. Comme souvent, les plans changent et ainsi naquit Vista (sous le nom de code Longhorn), une autre version intermédiaire pour « faire patienter ». Le tout devait sortir en 2002 et les objectifs fixés étaient simples. Sauf qu'apparemment, ça ne s'est pas tout à fait passé comme cela. Impossible de savoir pourquoi précisément... Folie des grandeurs pour Jim ? Peut-être. Il se met à réintégrer petit à petit des fonctionnalités qui étaient prévues pour Blackcomb dans le projet Vista. Et il en ajoute de nouvelles, il prend tout ce qu'on lui propose et la liste devient tout simplement ahurissante. Enfin, tout ça, c'était avant le drame.

Ah, hé, roh...

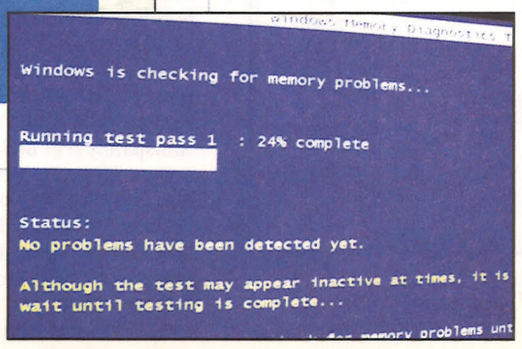
Utiliser la carte 3D pour afficher l'interface graphique n'est pas sans poser problème. En effet, nos GPU ne savent pas vraiment gérer plusieurs applications en parallèle. Dès lors, que se passe-t-il quand on veut jouer à un jeu en mode fenêtré, ou que l'on lance un petit utilitaire qui fait appel à DirectX ou OpenGL ? Lorsqu'il s'agit de l'API de Microsoft, aucun souci, tout est géré de manière transparente. Pour l'OpenGL c'est une tout autre histoire et tout dépend des versions. Jusqu'à la 1.4, une couche intermédiaire va transformer tout cela en DirectX. Avec un impact sur les performances d'une quinzaine de pour cent. Et pour les applications OpenGL 2.0 ? Vista se contentera de désactiver sa propre interface (on retourne en mode classique) le temps de l'exécution. Pas bête.



Les fenêtres par défaut n'offrent pas un très grand contraste entre celles qui sont sélectionnées et celles qui sont en arrière-plan.



Pour lancer une application sous Vista, il faudra taper les premières lettres de son nom...



Un utilitaire de diagnostic mémoire est inclus dans le menu de démarrage.

Il sert à quoi le gros bouton ?

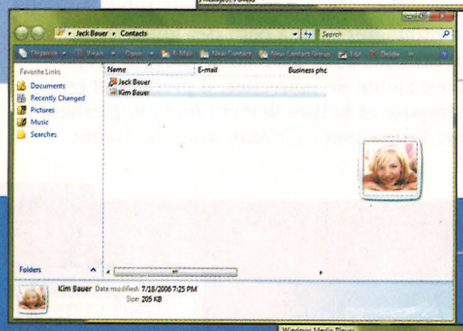
Notre ami Jim n'en finit plus de dire oui : gestion du réseau refondue, pile audio remaniée, il semble incapable de répondre par la négative. Tout s'accumule au point que plus grand-chose ne marche, chaque petite équipe de développeurs effectue ses changements dans son coin, sans se préoccuper des éventuels autres groupes qui pourraient être affectés. Les 9000 employés de la division Windows se sont transformés en une bureaucratie infâme, inapte à terminer un projet. Stupeur. Nous sommes en 2004 et il n'y a toujours rien à l'horizon. Au point que notre ami Bill en vient à renier ses principes et fourre son nez dans les affaires de Longhorn (contrairement à l'« esprit Microsoft » de la totale décentralisation des décisions). Il y découvre une situation peu joviale, des batailles de clans et une certaine démoralisation. Une seule solution... il faut faire un reset. Après trois années de balbutiements, on jette tout et on recommence. Enfin presque : l'idée est de repartir du code source de Windows Server 2003 (la dernière version en date de « NT ») pour y réincorporer une à une les nouveautés. Quitte à faire des coupes nettes. Résultat, nombre des promesses faites n'ont pas été tenues, des tas de fonctionnalités considérées comme clefs pour Vista sont soit remises à plus tard, soit mises à disposition pour Windows XP. Avec tout ça, on en vient à se demander s'il reste encore des raisons d'attendre Vista avec impatience. Malgré un départ difficile, les fouets ont donc claqué et les moutures que nous propose aujourd'hui

De nouvelles applications

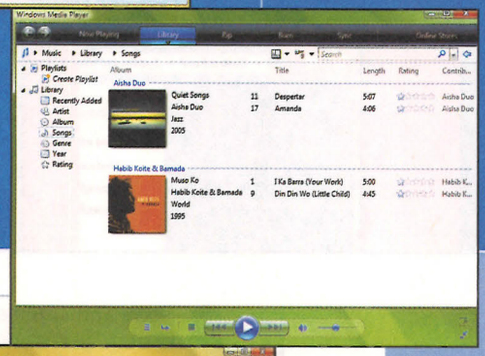
Un système d'exploitation ne s'arrête pas aux fenêtres, il s'agit également d'offrir un minimum d'applications. Apple l'a bien compris avec sa suite iLife qui regroupe de quoi écouter de la musique (iTunes), trier ses photos (iPhoto) et même éditer ses vidéos (iDVD et iMovie). Microsoft se devait donc de suivre et l'on a droit à une nouvelle version de Windows Media Player (la 11) pour tout ce qui est lecture de musique et de vidéo. Côté création, souhaitons la bienvenue à Windows DVD Maker. S'il permet d'ajouter de la musique, des images et des vidéos, son interface mérite encore quelques changements pour devenir efficace. Côté photos, nous avons droit à Windows Photo Gallery. Tri, organisation, synchronisation avec les appareils que vous pouvez connecter à votre machine, il est même aussi capable de réaliser quelques opérations basiques pour corriger les photos (ajustement des niveaux, recadrage, anti yeux rouges, etc.). On est loin de la richesse d'un ACDSee... mais il est gratuit. Côté productivité, on a droit également à de nouveaux outils. Tout d'abord un calendrier assez pratique (Windows Calendar), bien qu'incompatible avec Outlook. On trouve aussi un gestionnaire de contacts (Windows Contacts, vous l'aviez deviné !) qui, on nous le promet, servira un peu plus que le carnet d'adresses présent depuis 95. N'oublions surtout pas celui que personne n'aime vraiment : Outlook Express ! Désolé, mais il ne fera que changer de nom (je vous laisse chercher...). Pour le reste, Windows Mail est en tout point identique. Dommage...



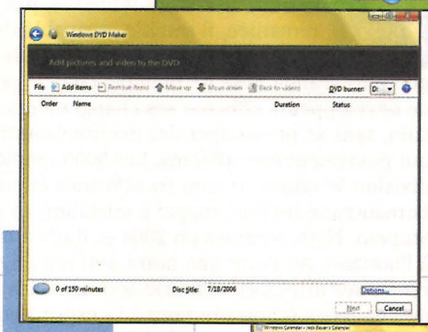
Ne cherchez pas, c'est bel et bien Outlook Express...



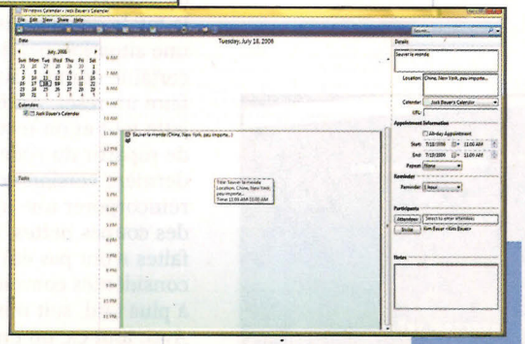
Le gestionnaire de contacts, l'avenir nous dira s'il est utilisé ou pas.



La version 11 de Windows Media Player est déjà disponible sous Windows XP. Vive iTunes !



Interface trop limitée pour l'outil de création de DVD. Dommage.



Un nouveau calendrier intégré à Vista : il ressemble trait pour trait au iCal d'Apple.



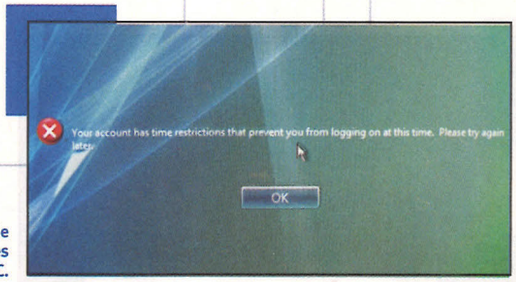
Microsoft commencent à tenir debout. Pour véritablement apprécier Vista, il faut cependant faire table rase des promesses, ou de sa gestation tumultueuse. Apporte-t-il réellement un plus, comparé à XP ? Peut-on le faire tourner sur nos machines actuelles ? Serons-nous obligés d'y passer ? Des questions existentielles qui méritent des réponses.

Shell à Watts

Lorsque l'on voit tourner Vista pour la première fois, on ne peut nier le sentiment de nouveauté. Sur le point visuel tout du moins, car l'une des évolutions principales concerne le shell (ce que l'on appelle plus communément le bureau). Les changements y sont nombreux, mais avant de vous les détailler, il faut revenir sur la mécanique. Microsoft profite en effet de l'occasion pour réaliser un vieux rêve : faire accélérer le rendu du bureau par votre carte 3D. Car, lorsque vous ne jouez pas, elle se tourne un peu les pouces. Avec Vista, nos précieuses vont mouliner, pas vraiment à plein régime, mais suffisamment pour nous égayer l'existence. Chaque fenêtre a droit à des effets de transparence et de légers floutages. Avant de s'emballer à vous décrire sa véritable interface, on se souviendra que l'histoire nous a appris que bien souvent, Microsoft la cache jusqu'à la dernière minute. Nous nous abstiendrons donc de commentaires. Mais on leur donnera tout de même un petit conseil, il serait utile de différencier un peu mieux la fenêtre active de celles qui sont en arrière-plan. En l'état, c'est loin d'être évident.



Autrefois vendu séparément, Windows Media Center sera intégré à la version « Ultimate » de Vista. Le chantier est encore important.



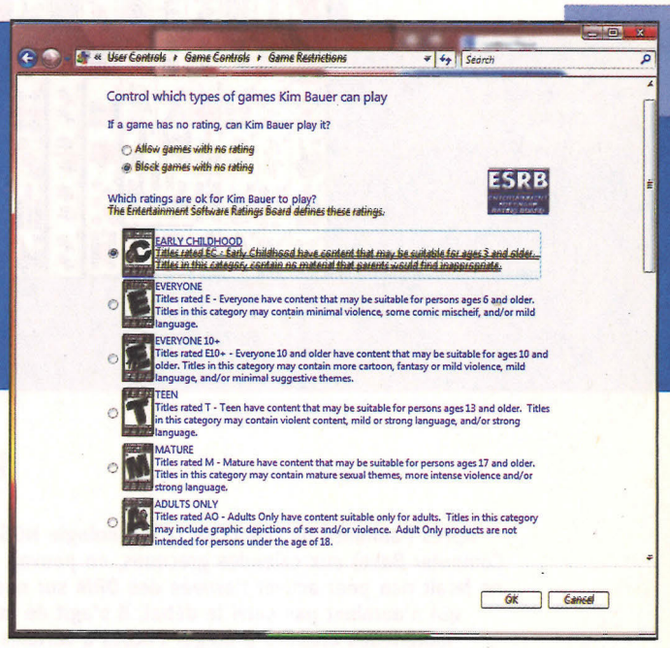
Il est même possible de restreindre ses heures d'utilisation de PC.

Pour faire tourner ce nouveau bureau, on devra disposer d'une carte graphique DirectX 9, c'est-à-dire compatible avec les Pixels Shaders 2.0. Ce qui est le cas de la grande majorité des joueurs (il faudra bien vous séparer un jour de votre GeForce 2 MX, non ?). Pour les autres, une interface plus « basique » est disponible. Elle ne ressemble pas vraiment à celle de Windows XP, et pourtant, les entrailles en sont les mêmes. Pas d'inquiétude donc, même les PC les plus âgés devraient s'en tirer. Tout du moins sur ce point.

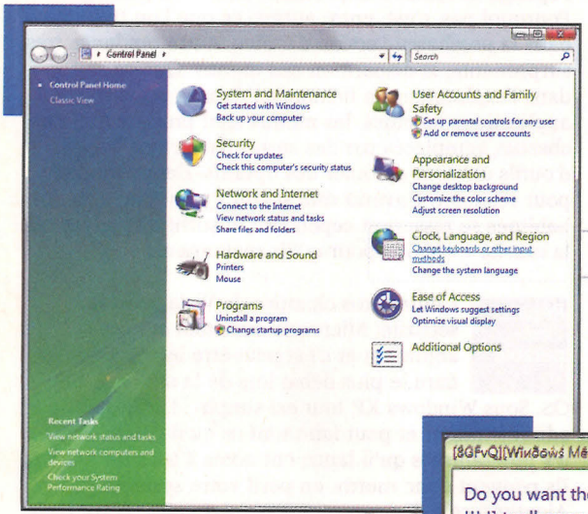
Disparus !

Parmi toutes les promesses faites, voici une petite sélection de ce que l'on ne verra pas dans Vista :

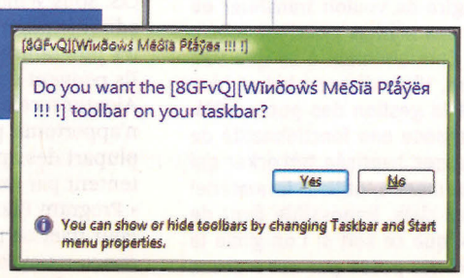
- EFI : Cette technologie censée remplacer les bios en ajoutant de nouvelles fonctionnalités ne sera supportée que par la version 64 bits de Vista. Autant dire qu'elle est condamnée.
- Le réseau Firewire : Présente depuis Windows 2000, la possibilité de relier deux machines en réseau par un câble FireWire disparaît. Honteux.
- NGSCB : Les fonctionnalités de protection de haut niveau utilisant les DRM.
- WinFS : Un système de fichier « objet » reposant en partie sur NTFS et une base de données SQL. Aux oubliettes.
- Synchronisation Peer to Peer : Instable ! Aux oubliettes !
- Des protocoles en vrac : SLIP, Gopher, Finger, APM (l'ancêtre de l'ACPI), IPX, RSH.
- Monad : Un nouveau langage de ligne de commandes pour remplacer l'invite de type DOS. Renvoyé à plus tard.



Pour chaque compte utilisateur, on peut limiter l'utilisation des jeux selon les âges.



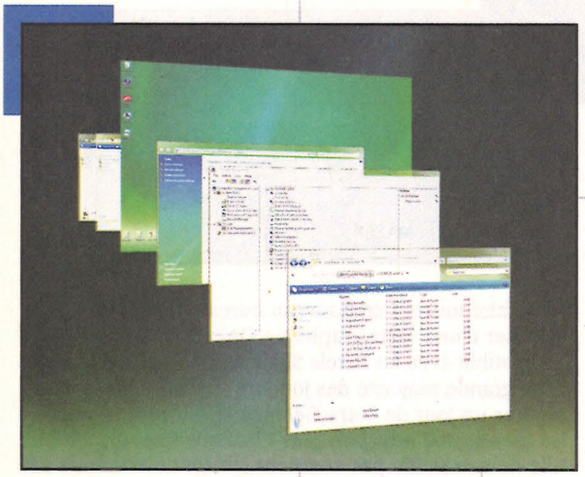
Le nouveau panneau de contrôle de Vista a été totalement repensé, avec peut-être pour la première fois de son existence, une organisation logique.



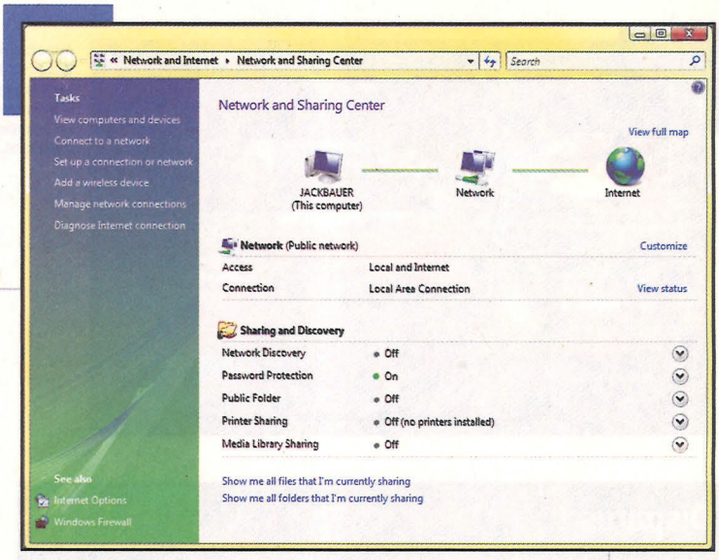
Un développeur qui s'amuse, cela ressemble à ça...

Il faut tout réapprendre

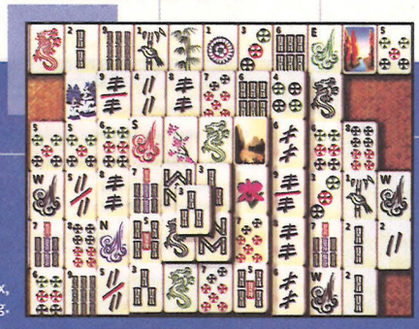
Au bout de cinq années avec XP, on commence à prendre des automatismes. On sait par exemple que depuis Windows 95, il suffit de faire un clic droit sur le bureau et de choisir « propriétés » pour accéder à des fonctionnalités comme le papier peint ou la résolution de l'écran. Sous Vista, un clic droit nous donnera droit à un menu « Personnaliser » qui ouvre en réalité le panneau de contrôle. Pas très intuitif. De la même manière, alors que XP misait tout sur l'appartenance avec ses fameux « Mon Ordinateur », « Mes Images » ou « Ma Musique », Vista s'en sépare. On retire donc les pronoms possessifs, peut-être un moyen de nous préparer au fait qu'avec les DRM, plus rien ne nous appartient vraiment. Mes deux exemples peuvent paraître anecdotiques, mais ils sont révélateurs des changements opérés par Microsoft. Après quelques minutes, on repère rapidement quelques grandes tendances. Tout d'abord, l'éditeur se sépare des barres d'icônes. Les fameux amas de boutons illisibles que l'on n'utilise jamais à fond. Après avoir tenté de rendre



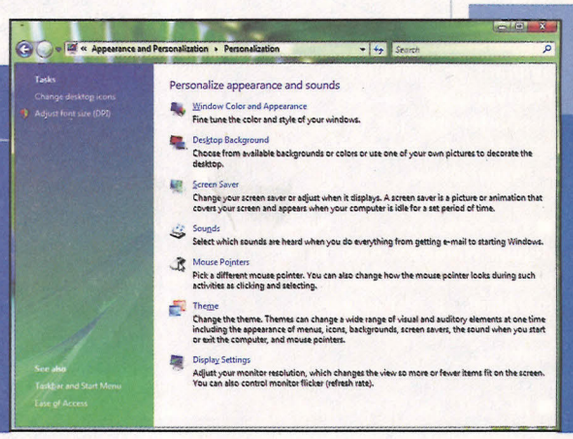
Pour remplacer le désormais célèbre Alt+Tab, Microsoft propose Flip3D. On a vu plus pratique.



La nouvelle interface réseau est pour le moins déconcertante. On ne sait pas trop où aller pour configurer.



Parmi les nouveaux jeux, on trouve un Mah Jong.



Un clic droit sur le bureau laisse apparaître les options de personnalisation.

Pas de DRM ?

Après l'annonce du report de la technologie NGSCB (Next-Gen Security Computer Base) aux calendes grecques, on pouvait espérer que Microsoft ne ferait rien pour activer l'arrivée des DRM sur nos machines. Pour ceux qui n'auraient pas suivi le débat, il s'agit de méthodes de protection matérielles censées protéger l'accès à certains fichiers. Intel et AMD intègrent d'ailleurs depuis peu ces fameuses puces capables d'effectuer du cryptage. Sur le principe, rien à redire, c'est une méthode tout à fait acceptée pour mettre ses données en sécurité. Dans la pratique, c'est plus ennuyeux puisque l'intérêt de la technologie vient justement du fait que l'utilisateur n'a pas accès aux clefs. On est dès lors tributaire du bon vouloir de ceux qui ont créé le contenu. On pourrait imaginer par exemple un fichier texte que l'on ne pourrait ouvrir que sur un ordinateur donné, des fichiers musicaux que l'on ne pourrait pas copier sur CD, etc. Les possibilités sont nombreuses et les abus ont de quoi faire frémir. Des tas de casse-tête en préparation lorsqu'il s'agira de vouloir transférer ou transcoder ses médias pourtant acquis légalement. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Vista dispose bel et bien d'une API dédiée à la gestion des puces TPM. Microsoft propose une fonctionnalité de cryptage de disques baptisée BitLocker qui peut, si on le lui demande, utiliser le matériel pour gérer les clefs. Impossible donc de récupérer quoi que ce soit si l'on grille la carte mère. La sécurité passe par autre chose qu'une confiance aveugle en la technologie et ceux qui la créent...

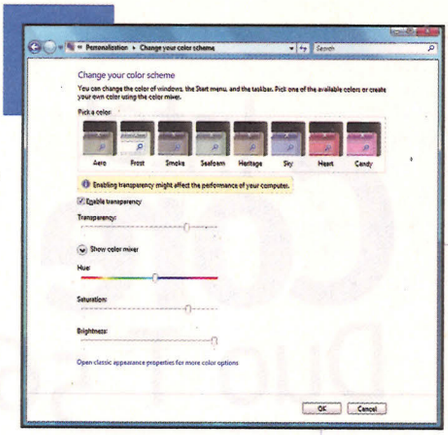


La nouvelle version du solitaire ravira nos amis les comptables.

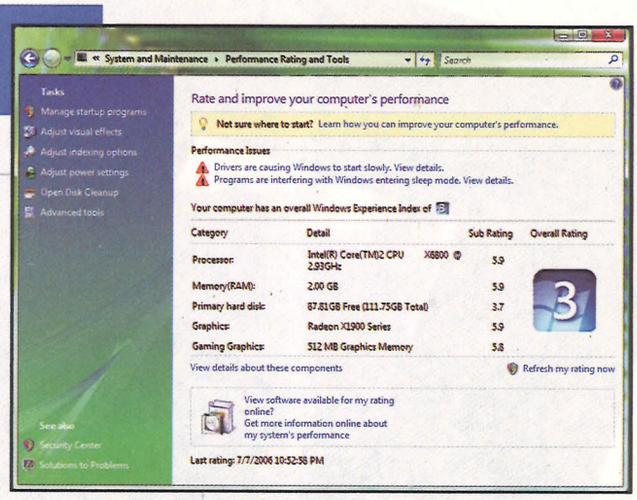
leur contenu adaptable à nos habitudes, le géant jette l'éponge et essaie d'imposer de nouveaux paradigmes. Pourquoi pas, c'est, entre autres, ce que l'on trouvera dans la prochaine version d'Office. Autre tendance très surprenante, la disparition des menus. Que ce soit dans l'explorateur de fichiers ou dans la plupart des applications fournies, les menus sont presque toujours absents, remplacés par des sortes d'énormes barres d'outils qui font dérouler des options. De gros menus, pour résumer. L'avenir dira si l'on s'y habitue. Que les habitués se rassurent cependant, il suffit d'appuyer sur la touche « Alt Gr » pour qu'ils reviennent.

Réparer l'irréparable

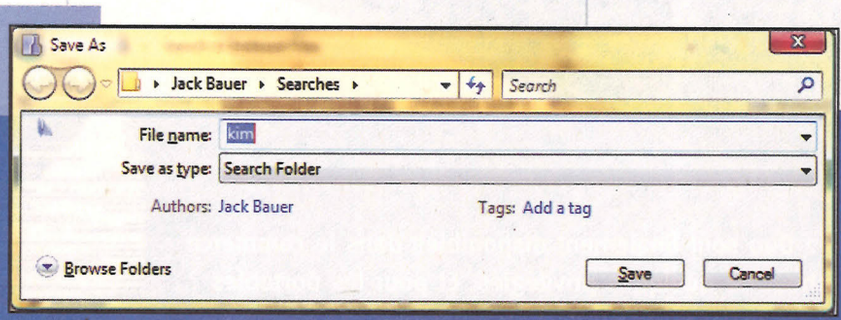
L'autre gros chantier de Vista, c'est la sécurité. Microsoft mise tout sur cet argument et c'est peut-être le point qui va faire le plus débat lors de la sortie de cet OS. Sous Windows XP, tout est simple : l'utilisateur est administrateur et peut faire tout ce qu'il désire. Pire, les programmes qu'il lance ont accès à tous les fichiers. Ils peuvent donc mettre en péril votre système. Ajouter à cela des comptes non privilégiés, façon Unix, n'apporterait pas grand-chose. XP l'avait fait et la plupart des applications sont inutilisables : elles tentent par exemple d'écrire dans le répertoire « Program Files » ce qui ne devrait pas être autorisé. Pour fixer ce paradoxe, les ingénieurs de Microsoft ont conçu un système d'une complexité rare. Tous les appels d'écriture sont interceptés et Windows copiera, au besoin, chaque fichier qu'un programme veut



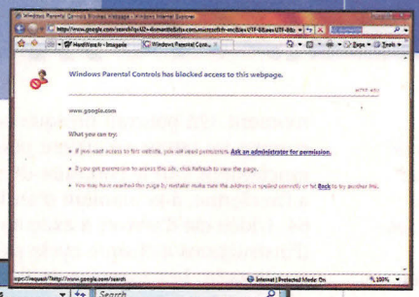
C'est dans ce menu que l'on peut modifier les couleurs et la transparence des fenêtres. Les choix sont cependant assez limités.



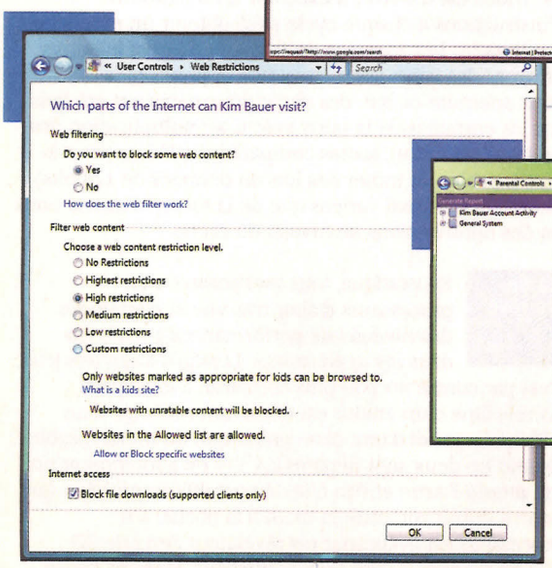
Un benchmark intégré vous permet d'évaluer les points forts et faibles de votre machine. Ce n'est pas encore tout à fait au point...



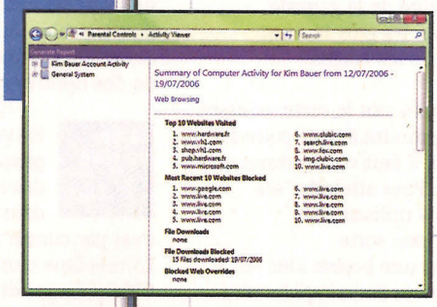
Il est possible de sauvegarder ses recherches pour créer des sortes de dossiers virtuels. La fonctionnalité est malheureusement bien cachée...



Comme tous les systèmes de protection, ils bloquent parfois du contenu anodin.



Du côté du contrôle parental, les choses bougent et l'on peut choisir précisément ce que peuvent faire les enfants sur Internet.



Mieux, un rapport d'activité nous informe des pérégrinations de nos chères têtes blondes !

modifier. Et ça, c'est pour la version courte. Sauf que tous ces beaux efforts sont gâchés par la volonté maladive de Microsoft de tout simplifier. Quand on désire effectuer une opération jugée délicate, on se retrouve avec une boîte de dialogue qui nous demandera de répondre par oui ou par non. Pas très efficace pour responsabiliser l'utilisateur. Alors, pour rattraper le coup, on voit apparaître des subterfuges pour différencier ces boîtes de confirmation des autres : l'écran se noircit, une fenêtre vient au premier plan, on la repousse en arrière-plan pour finalement la minimiser. Du grand n'importe quoi et si un miracle n'arrive pas rapidement, il est évident que tout le monde désactivera cette bien trop lourde « User Account Protection ».

Certes, on a droit à une intégration de la recherche, à de nouveaux petits jeux et à une foultitude d'utilitaires qui ne manqueront pas de faire jaser. Dans l'absolu, tout est parti pour que Vista, malgré ses origines chaotiques, ne soit pas un nouveau Windows ME (une sombre bouse). Sauf que lorsqu'on regarde ce que fait la compétition, au hasard Apple avec son Mac OS X, les améliorations proposées semblent bien pâles. Vista remet presque Windows au goût du jour et il s'en vendra par palettes, ce n'est pas la question. On a cependant le droit de penser qu'après plus de cinq années passées et 9000 développeurs, on pouvait s'attendre à un peu plus... Il reste encore quelques mois pour le verdict définitif, bon courage aux programmeurs de Microsoft.

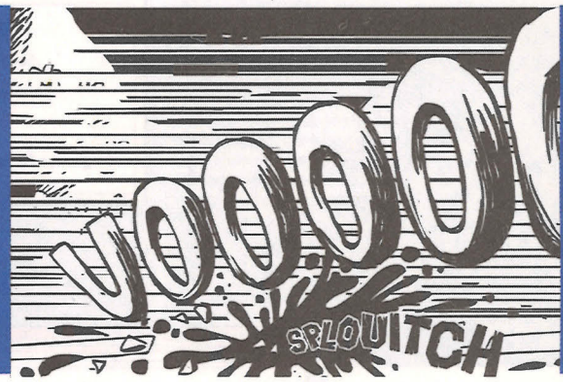


Intel Core 2 Duo T 5600

LES PORTABLES AUSSI !

Ça y est, les Core 2 Duo sont finalement disponibles dans le commerce et font déjà le bonheur de quelques privilégiés. Et pour les portables ? La déclinaison connue sous le nom de code « Merom » ne devait pointer le bout de son nez qu'à la fin de l'année. Enfin ça, c'était pour la théorie...

C_Wiz



Configs de test

- **Carte mère Asus A8R32-Deluxe (Radeon Xpress 3200)**
  Processeur AMD Athlon FX-55 (2.6 GHz)
  Radeon X1900 XTX et X1900 XT en CrossFire
  2 Go de RAM DDR 400 (2x1 Go)

- **Carte mère Asus M2N32-SLI Deluxe (nForce 5)**
  Processeur AMD Athlon FX-62 (2.8 GHz)
  GeForce 7800 GT
  2 Go de RAM DDR2 800 (2x1 Go)

- **Carte mère Intel i975X « Bad Axe » (Conroe)**
  Radeon X1900 XTX et X1900 XT en CrossFire
  2 Go de RAM DDR2 667 (2x1 Go, CAS5)

- **Carte mère Asus N4L-VM DH (Yonah, Merom)**
  GeForce 7800 GT
  2 Go de RAM DDR2 667 (2x1 Go, CAS5)

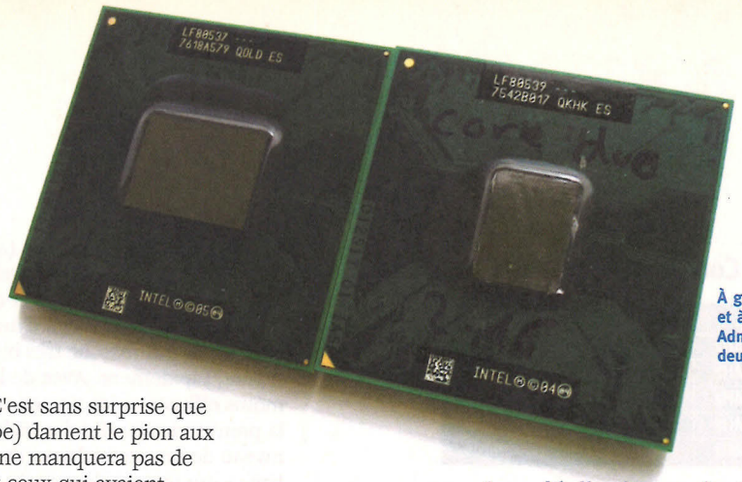
Ce qu'il y a de bien avec une bonne grosse période de lose, c'est qu'elle est généralement suivie par des moments très fastes. C'est un peu le cas d'Intel à qui tout semble réussir. Je ne reviendrai pas sur ses ratages (tout ce qui a succédé au Pentium 4C, ou presque) pour parler un peu du présent. Il s'agit des Core 2 Duo, ces puces qui descendent en droite ligne du Core Duo que l'on trouve dans les portables dits « Centrino » du constructeur. Les plates-formes mobiles viennent à la rescousse de la totalité de la gamme d'Intel, puisque si l'on met de côté les gros Itanium baveux, il y a du Core 2 Duo à tous les étages.

Il fait le café ?

Non, mais il fait presque tout le reste, et assez bien. Mais pour comprendre à quel point le Core 2 Duo est réussi, il faut voir comment le Pentium 4 est raté. Pour atteindre ses fréquences stratosphériques, le P4 utilisait une architecture dite à long pipeline, une sorte d'interminable file d'attente. C'est une bonne idée sur le papier : si le processeur est alimenté assez rapidement en instructions et en données à traiter, il peut alors tourner à plein régime. Si ce n'est pas le cas, l'efficacité tombe en flèche et tous les mégahertz du monde n'y changeront rien (les mouchoirs non plus). C'est, pour faire court, le problème principal de l'architecture Netburst des Pentium 4. À trop tirer sur la corde pour monter en fréquence, le processeur est devenu totalement inadapté aux jeux et autres logiciels du moment. On pourrait presque considérer le Core 2 Duo comme un retour en arrière puisque, sur le papier, il fait exactement tout le contraire de son aîné. Une approche à l'ancienne, à la manière d'un Pentium 3 ou d'un Athlon 64. L'idée est d'arriver à exécuter un maximum d'instructions à chaque cycle pour obtenir un excellent rendement. Les montées en fréquences, c'est le bonus, offriront des gains assez constants et prévisibles.
Pour atteindre ce but, des choix draconiens ont été faits sur les entrailles de la puce avec une multiplication des unités d'exécution, toutes compatibles 128 bits (c'est-à-dire capables de traiter des lots de données de 128 bits) et des choses aussi variées que de la fusion d'instructions ou des optimisations au niveau du cache.

La fin du rêve

En pratique, tout ceci permet aux processeurs d'aller très vite et d'atteindre des niveaux de performances jamais vus dans les applications. Lorsqu'il s'agit des jeux, c'est par contre un poil plus complexe à expliquer. La machine d'un joueur est un savant mélange d'un CPU puissant et d'une carte graphique du même acabit. Quand les deux sont dépareillés, il y en a forcément un qui attend l'autre et l'on a la désagréable impression que l'on va devoir remettre la main à la poche. Un processeur est avant tout un révélateur de carte 3D : il vous permettra d'en tirer le meilleur. Mais en aucun cas il ne transformera votre GeForce 6200 Turbo Cache en une 7950 rutilante. Si, par contre, vous êtes déjà l'heureux possesseur d'une ou deux cartes haut de



À gauche, le Core 2 Duo T5600 (Merom) et à droite, le Core Duo T2400 (Yonah). Admirez la différence de taille entre ces deux processeurs double cœur...

gamme, tout ira pour le mieux. C'est sans surprise que les modèles de bureau (les Conroe) dament le pion aux plus belles offres d'AMD. Ce qui ne manquera pas de faire grincer quelques dents chez ceux qui avaient déboursé 1000 euros pour se payer un Athlon FX. Quand on achète du rêve, on ne sait jamais trop combien de temps cela va durer. On évitera donc, là aussi, de s'offrir un Core 2 Duo X6800 à 1000 euros, le meilleur rapport qualité-prix se situant selon nous au niveau de l'E6600, négociable pour 300 euros. Bien évidemment, c'est le modèle le plus difficile à trouver. Sachez qu'acheter une version équipée de « seulement » 2 Mo de cache comme l'E6300 ou l'E6400 (les autres disposent de 4 Mo) n'est pas une mauvaise affaire. À fréquence égale, on notera une différence de 7 % ce qui n'est pas exactement la fin du monde.



Si les versions portables fonctionnent avec le socket 479, nos Conroe utilisent le bon vieux socket 775 d'Intel

Et les portables ?

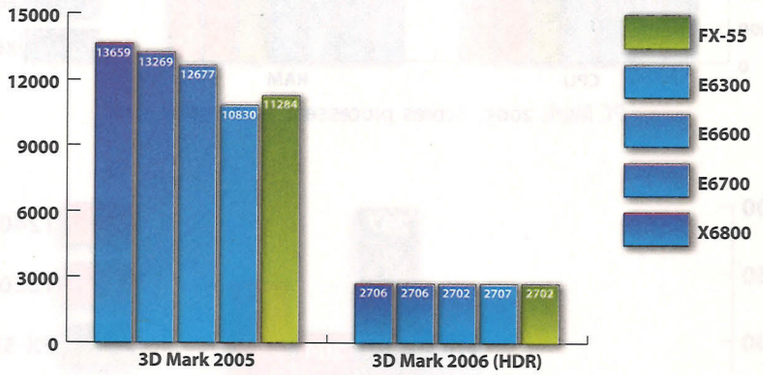
L'ironie du calendrier d'Intel voulait que l'architecture portable, pourtant celle qui est à l'origine du sauvetage du reste de la gamme, ne devait voir arriver ses nouvelles puces qu'à la fin de l'année. Les chaînes de production ont tourné à plein régime puisque, c'était la surprise du chef, le fondeur a tout juste annoncé que ses « Merom » seraient disponibles en magasin début septembre. Histoire de vérifier si cette déclinaison tenait, elle aussi, ses promesses, nous avons mis la main sur un modèle d'entrée de gamme : le T5600. Il est équipé de 2 Mo de cache et fonctionne à 1.83 GHz, ce qui nous permet de le comparer facilement à son compère de bureau, l'E6300. Et, afin que la fête soit complète, nous avons ressorti un Core Duo T2400, c'est-à-dire la génération actuelle de puce portable (les Yonah) pour mesurer les écarts à vitesse égale. Une première constatation s'impose à la lecture des résultats, dès que l'on utilise fortement le bus mémoire, le Merom s'envole assez largement. Son cache est certes plus rapide, mais la magie vient surtout de toute la mécanique qui l'entoure.

Cache ta joie

Pour rappel, un cache est une sorte de gros bloc de mémoire que l'on place à l'intérieur du processeur. Il sert de tampon entre les unités de calcul et la RAM du PC : il est censé contenir les informations dont elles auront besoin dans les instants à venir. C'est là que tout se complique. Il y a bel et bien un tout petit laps de temps entre le moment où l'instruction est décodée (à l'entrée du pipeline)

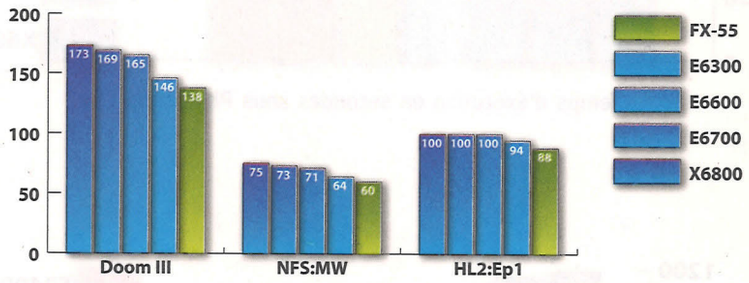
Les déclinaisons du Core 2 Duo : Bureau

Processeur	Fréquence	FSB	Cache	Prix (environ)
X6800	2.93 GHz	1066 MHz	4 Mo	1000 euros
E6700	2.67 GHz	1066 MHz	4 Mo	500 euros
E6600	2.4 GHz	1066 MHz	4 Mo	300 euros
E6400	2.13 GHz	1066 MHz	2 Mo	230 euros
E6300	1.86 GHz	1066 MHz	2 Mo	180 euros

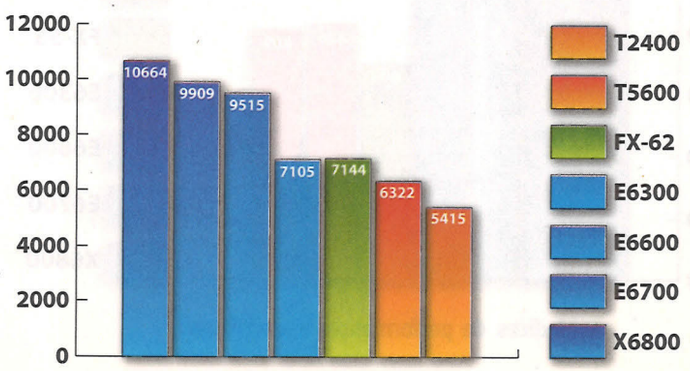


Scores 3D Mark 2005 et 2006 en 1600 x 1200 (4AA, 8AF) avec deux X1900 XT en CrossFire

Malgré deux cartes en CrossFire, 3D Mark 2006 est incapable de distinguer nos processeurs...



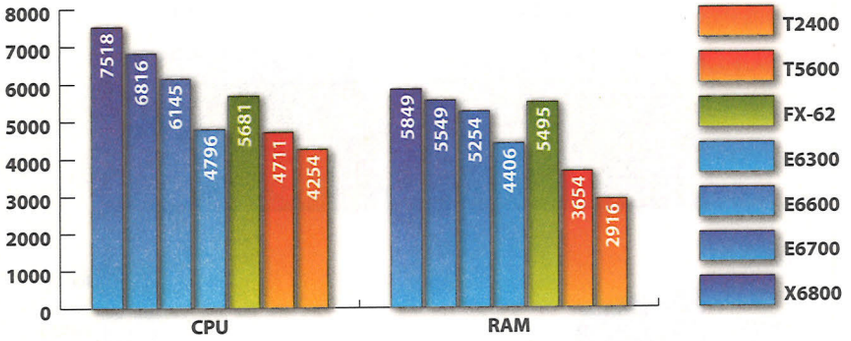
Jeux en 1600 x 1200 avec deux Radeon X1900 XT en CrossFire



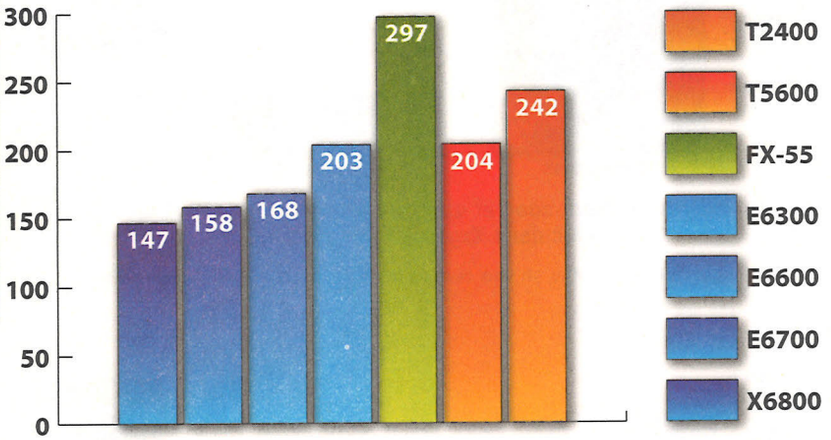
3D Mark 2005, Score processeur

Les déclinaisons du Core 2 Duo : Mobile

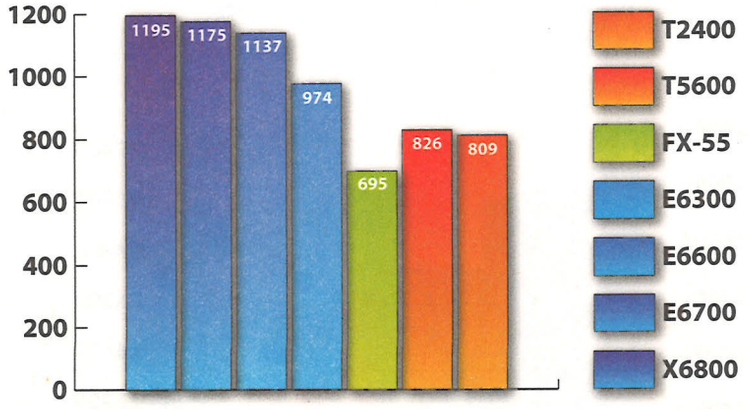
Processeur	Fréquence	FSB	Cache	Prix (environ)
T7600	2.33 GHz	667 MHz	4 Mo	640 euros
T7400	2.16 GHz	667 MHz	4 Mo	430 euros
T7200	2.0 GHz	667 MHz	4 Mo	300 euros
T5600	1.83 GHz	667 MHz	2 Mo	240 euros
T5500	1.66 GHz	667 MHz	2 Mo	200 euros



PC Mark 2005, Scores processeur et mémoire

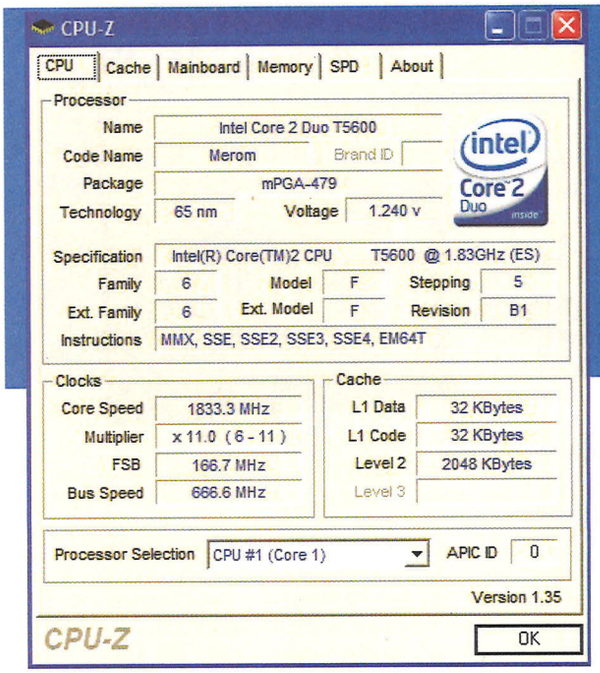


Temps d'éxécution en secondes sous Photoshop CS2



Indices de performances sous Winrar

et celui où elle est exécutée (à la fin). Ce qui permet dans certains cas d'aller chercher, ou au moins rapprocher les données dont on aurait besoin. Pour cela, les Athlon 64 font l'usage d'un contrôleur mémoire interne, ce qui marche très bien quand votre RAM répond rapidement. Avec de la DDR2, c'est tout de suite moins efficace et les processeurs en socket AM2 en sont la preuve vivante. Intel a réalisé un très gros travail au niveau de ses prefetchers : de toutes petites « Madame Irma » qui tentent de remplir au mieux votre cache en faisant des prédictions. Mieux, elles se préparent à ramener la suite au cas où elles auraient eu raison.
Les résultats de ces optimisations jouent pour beaucoup dans la différence de performances entre un Core Duo et son grand frère.
Alors qu'il est généralement très gourmand en bande passante mémoire, notre test sous WinRar a beaucoup de mal à différencier nos deux compétiteurs sur pattes. Photoshop remet par contre les pendules à l'heure et l'on voit que, malgré un bus un peu plus ancien et une carte mère pas vraiment taillée pour le haut de gamme, notre Merom fait jeu égal avec son comparse de bureau : l'E6300. Le Yonah est, lui, loin derrière.



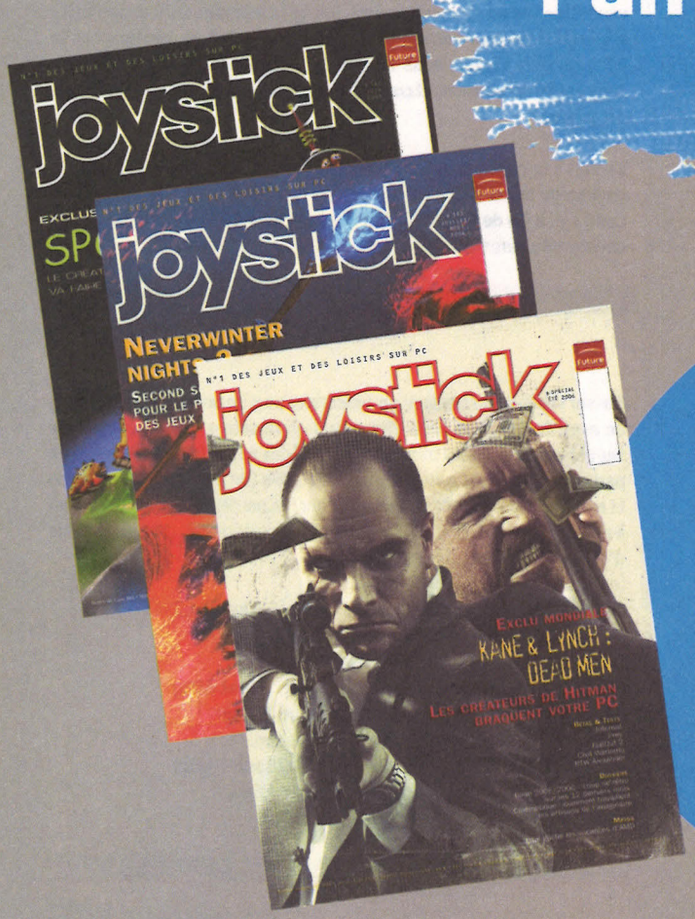
Notre « Merom » vu par CPU-Z. C'est surtout le bus à 667 MHz qui limite ses performances face aux « Conroe ».

Fallait pas acheter de MacBook

L'arrivée-surprise des Core 2 Duo pour portables ne manquera pas de donner quelques regrets à ceux qui ont déjà craqué pour l'un des MacBook d'Apple. Intel annonçait 20% de performances en plus par rapport aux vieux Core Duo, et il n'est pas loin de la réalité. Bien entendu, c'est du côté des applications qui utilisent fortement les accès-mémoire que l'on verra le plus la différence. Et là encore, on ne peut pas parler de raclée à l'image de ce que l'on a relevé dans nos machines de jeu. Reste que si vous avez le choix, il ne faut pas hésiter une seconde : c'est un Core 2 Duo « Merom » qui doit animer votre prochain portable. Et si vous prenez en prime un modèle avec 4 Mo de cache...

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

1 an de lecture gratuite



ABONNEMENT IMMÉDIAT AU 01 44 84 05 50

pour vous **69 €** seulement pour 2 ans

au lieu de 143 €* (2 ans / 22 N°s)

soit 50% de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PF84

☐ **OUI,** je m'abonne à **JOYSTICK** pour **2 AN/22 N°s** au prix de **69 €** au lieu de **143 €*** soit 50% de réduction.

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

❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.

Nom* : _____

Prénom* : _____

Société : _____

Adresse* : _____

Code Postal* : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ Ville* : _____

e-mail* : _____

Téléphone* : _____

Téléphone portable* : _____

Date de Naissance* : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ * Champs obligatoires

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**

❑ CB n° ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

Expire le : ⌊_⌊_⌊_⌊_ (validité 2 mois) Cryptogramme ⌊_⌊_⌊_

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

. *Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Photos non contractuelles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - e-mail : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

Future

top HARD

Le Core 2 Duo va faire des ravages dans les tops de ventes. C'est mérité quand on voit ses performances quasi stratosphériques. Reste qu'un processeur, seul, cela ne sert pas à grand-chose. Alors voici quelques conseils pour que votre nouvelle puce ne finisse pas en porte-clefs de luxe...

C_WIZ

Le moniteur

Pourquoi persister à acheter des 19 pouces qui s'étalent en hauteur alors que votre champ de vision est, lui, en largeur ? Je me le demande et en attendant de flageller le crétin qui aura poussé la résolution de 1280 par 1024 sur la quasi-totalité des modèles du commerce, je vous offre une solution bien plus adaptée à vos yeux. Un écran large. C'est même compatible avec une très grande majorité de jeux (je vous conseille l'excellent widescreengamingforum.com pour les récalcitrants). À noter que Viewsonic propose également son VX2025wm pour un prix identique au Dell (400 euros environ). Il a l'avantage d'être beaucoup plus simple à trouver...

Config 1 : 19 pouces CRT Hyundai Q995, environ 180 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP730 (version 8 ms), environ 230 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces CRT ViewSonic E96+SB, environ 200 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 389 euros TTC.
Config 3 : 21 pouces CRT Viewsonic P227fb, environ 500 euros TTC, ou 20 pouces LCD Dell 2007, environ 420 euros TTC.

Le Mini-PC

Pour profiter d'une ventilation de qualité, il ne suffit pas d'utiliser des radiateurs performants sur ses processeurs et cartes graphiques. Un bon flux d'air est essentiel et pour cela, il faut disposer d'un boîtier conçu intelligemment. Un gros ventilateur en façade qui insuffle de l'air frais sur vos disques durs et un autre dans le fond pour extraire l'air chaud, pour l'instant on n'a pas fait mieux. De quoi profiter de manière idéale de son Thermalright XP-90 et de son Zalman VF900-Cu.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

La RAM

C'est un crève-cœur de ne trouver que de la DDR2 dans ce Top. Sachez que si je vous conseille le socket AM2 pour les plateformes AMD, vous pourrez toujours faire d'aussi bonnes affaires sur le vénérable socket 939 qui requiert, lui, de la mémoire DDR de première génération. Bonne nouvelle : les prix continuent de chuter pour la PC5300, plus connue sous le nom de DDR2-667 MHz. C'est le bon compromis du moment. Et comme à l'habitude, de la marque, en entrée de gamme.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 512 Mo, 667 MHz), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 1 Go, 667 MHz), environ 180 euros TTC.

Le processeur

Diviser ses prix par 2 quand un concurrent sort un produit, on appelle ça un aveu de faiblesse. Que dire quand on rajoute en prime une baisse supplémentaire ? AMD transforme ses soldes en liquidation. Alors qu'on parlait de 320 euros pour l'Athlon X2 4600+ (un dual core à 600 euros le mois dernier...), on frise les 250 ! Pour les modèles simple cœur, c'est à peine mieux. Un 3800+, signe de richesse extérieure, frise la centaine d'euros. La concurrence, ça a du bon !

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1,83 GHz/Socket 775), 180 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 300 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le routeur WiFi

Contrairement à ce que certaines publicités télévisées laissent penser, il ne faut pas être un crétin pour aimer les câbles. Si le WiFi était la solution à tous les maux, on le saurait ! Même avec des technologies comme le MiMo, rien ne remplacera une bonne connexion filaire pour transférer ses données à haut débit. Avec un câble Firewire par exemple. Enfin, profitez-en pendant que c'est encore possible, Microsoft a décrété que cette fonctionnalité était obsolète. C'est vrai qu'un débit soutenu à 30 Mo/seconde, cela ne doit intéresser personne...

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

La carte son

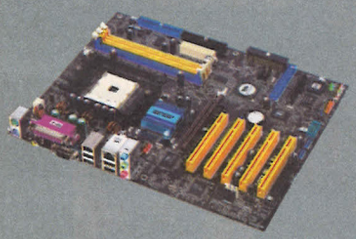
Rien de neuf sous le soleil, il va devenir de plus en plus compliqué de justifier l'achat d'une carte haut de gamme vu la qualité des chips intégrés aux cartes mère.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC /SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.



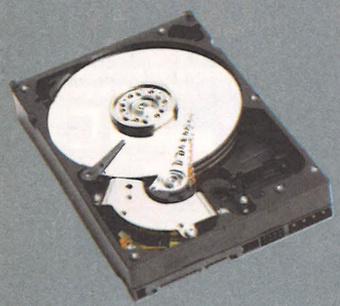
La carte mère

Disponibilité tendue sur les chipsets P965 d'Intel ? Oui, il est probable que vous ne trouviez que les vénérables cartes équipées du coûteux haut de gamme i975X. Pas de panique, il est aussi bien que son petit frère et supporte les vieilleries du style « Nappe IDE ». Oui, celles qui servent à connecter vos disques durs et lecteurs de DVD. Intel tente d'aller un peu plus vite que la musique, c'est dommage.



Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/ Socket 775), environ 160 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 160 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

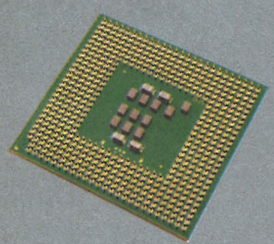
Le disque dur



Des capacités de stockage dantesques qui ne doivent pas faire oublier une réalité de taille : un disque dur n'aime pas la chaleur. Il a besoin d'être copieusement refroidi. Sous peine de le voir flancher. Croyez-moi, car sinon ça se traduit souvent par la perte pure et simple de vos données. On placera donc un ou deux gros ventilateurs dans le boîtier.

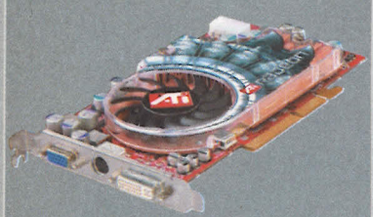


Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

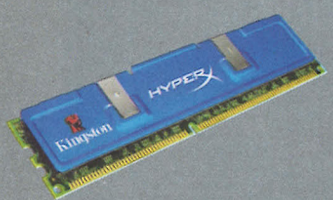


La carte vidéo

Statu quo dans le monde des cartes graphiques. On reste à l'affût de bonnes promos cependant, avec l'arrivée le mois prochain des X1950, on devrait trouver des soldes intéressantes. Bref, vous l'aurez compris, si vous pouvez attendre un mois de plus avant de craquer, ce serait tout bénéfice. Pour les impatients, X1800 XT ou 7900 GT.



Config 1 : ATI Radeon X1600 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, GeForce 7600 GS 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1800 XT 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1900 XT 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC.



Le lecteur/graveur de DVD

Profitez de ce moment de sérénité. CD et DVD cohabitent enfin dans la paix, chacun ayant trouvé sa place. Je vous laisse deviner lesquelles. Et dans quelques mois, on pourra parler DVD-HD et Blu-Ray. Pour rire.



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 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

52 pages de tests ! 40 pages de previews et de reportages ! Exactement comme ce mois-ci ! Incroyable ! Ha, vous avez déjà lu le sommaire ? Zut... Le temps passe et les tests trépassent ? Ce n'est pas aussi simple, je vous explique pourquoi dans l'édito.



Privateer2 : The Darkening. Comme la suite n'arrivait pas, on s'est rabattu sur EVE Online.

Qu'il est bon d'avoir 10 ans de recul quand on juge un jeu vidéo. On sait tout de lui : sa carrière, des anecdotes sur son développement, la qualité de ses suites... Et c'est souvent croustillant. Prenons le test de Quake dans ce numéro 74 (page 100) par exemple. Malgré le 90 % d'intérêt, il se termine par une petite phrase qui parle du départ de Tom Hall. Ce dernier pliait bagage pour aller bosser sur Prey, qui devait atomiser Quake. Ce dernier sentait un peu trop le jeu en kit à sa sortie, selon certains. Ce bon Tom aura donc mis 10 ans à sortir un FPS mou du genou, joué par environ personne sur le Net et qui sera bientôt un vague souvenir des jeux beaux mais soporifiques de 2006. Le plus triste dans l'histoire, c'est que durant l'E3 1997, j'ai joué a une version bluffante de Prey, avec portails, etc. Un jour, il faudra vraiment creuser pour piger ce qui s'est passé. Rendez-vous dans 10 ans...

MOISSON ABONDANTE

Restons dans les (nombreux) tests pour nager dans un océan de nostalgie. Page 58, Syndicate Wars de Bullfrog. Son 90 % d'intérêt n'était largement pas volé et pour beaucoup il reste un des meilleurs jeux de cette société. Page 68, la déception Z des Bitmap Brothers arrache aussi le 90 %. Le titre était très attendu, très joué à sa sortie (le retour des B.B. ça se fête !), et la fiesta dura au moins 10 jours. Une fois dégrisés, les amateurs du genre se sont rendu compte des limites tactiques du titre et il fut rangé dans le tiroir « fausses joies ». Mais parlons plutôt du



Deadlock était a priori un excellent jeu. Qui s'en souvient ?

cas des Chevaliers de Baphomet. Eh oui, la série a débuté en 96, 10 ans déjà. Malgré ses dialogues pénibles, elle démarre en fanfare avec un 92 % d'intérêt. La preview de la prochaine aventure est dans ce numéro : on appelle ça une belle longévité. La carrière des Virtua Fighter sur PC sera en revanche bien plus courte. Malgré son 87 % d'intérêt et le fait indéniable que VF est une des meilleures séries de jeu de combat, sur nos machines sa réalisation ne lui permettait pas vraiment de briller, même en version « accélérée 3D »... Battle Arena Toshinden arriva à la même époque (82 % d'intérêt), mais comme sur PlayStation (c'était un des jeux du lancement de la machine), il sera vite oublié à cause de son gameplay finalement très médiocre.

RENDEZ-VOUS AVEC UN FLOP

Page 40, reportage sur « Rendez-vous avec Rama », le jeu vidéo. Ça me rappelle des souvenirs : j'ai aussi interviewé monsieur Gentry Lee, créateur du titre avec Arthur C. Clark (auteur des romans, je précise pour les incultes) et J. Mark Hood de chez Sierra. Autant la rencontre était intéressante, autant



le jeu fut une déception dont nous parlerons plus tard. En revanche page 34, une future star est décortiquée par Seb et elle s'appelle Lara Croft. Tomb Raider s'annonce grandiose et ce premier épisode, avec son patch 3dfx, participa grandement au décollage des ventes de cartes 3D sur PC. Un peu plus loin, MDK commence à se dévoiler et promet de grandes choses. Surtout grâce au programmeur de génie que David Perry avait sur ce projet. J'ai comme l'impression que cet homme de l'ombre manque cruellement à Shiny depuis quelques années...

CAFÉINE



SWIV était un des meilleurs titres sur Amiga et ST. La résurrection sur PC n'eut pas lieu...

actus | dossiers | matériel | logiciel | multimédia | internet | mobilité | jeux

www.microactuel.com

micro actuel

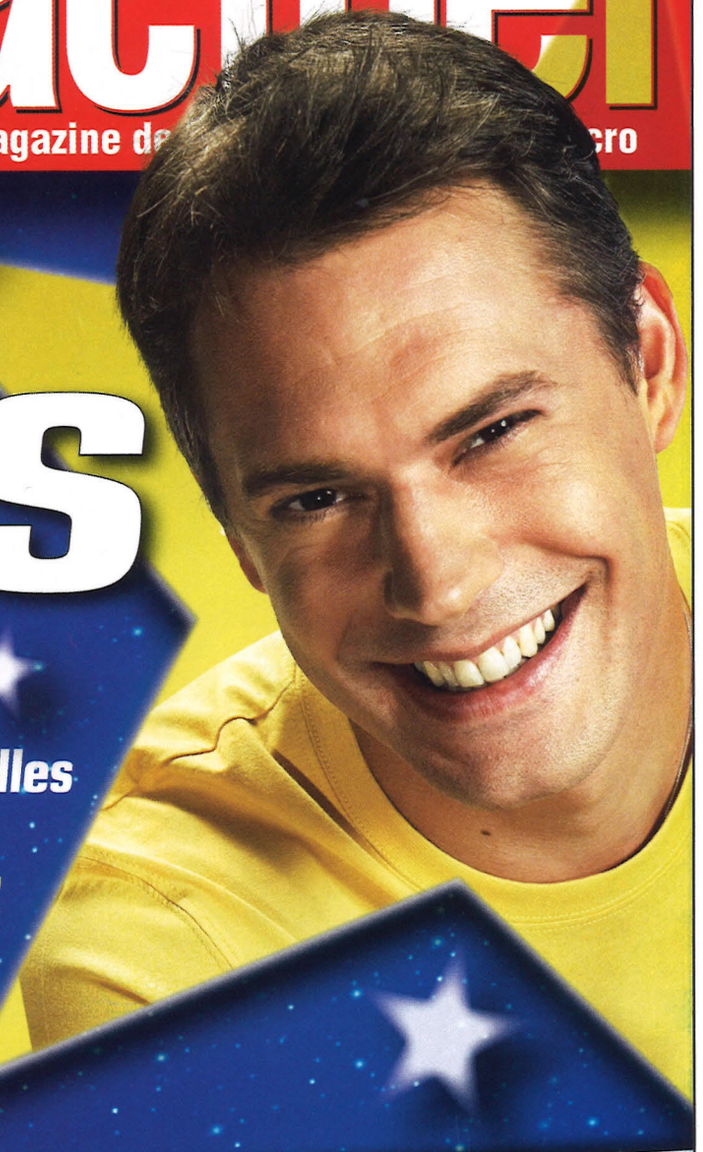
Le magazine de [illegible]cro

Septembre 2006 / N° 19

avec son CD-Rom GRATUIT !

1,90 € seulement

PRATIQUE Enrichissez XP
Transformez votre système actuel en Windows Vista !



Les produits STARS de la rentrée

ENQUÊTE
Le marché de l'occasion
Où acheter et revendre au meilleur prix ?

- Toutes les nouvelles offres ADSL
- Les nouveaux PC à la loupe
- Le TOP 10 des produits high-tech

Logiciel
Virus, vers… **Protégez votre micro** des dangers d'Internet !

Internet
Tirages photo : quel labo en ligne choisir ?

Pratique
8 FICHES à découper
Tout pour **OPTIMISER** votre micro

Mobilité
Les meilleu[illegible] téléphon[illegible] portabl[illegible] MP3 l'ess[illegible]



MULTIMÉDIA

Windows Live Messenger 8
PLUS! 9 émoticônes, fonds d'écran et avatars
Découvrez la nouvelle messagerie instantanée de Microsoft
- **Dialoguez** avec vos amis
- **Téléphonez** à prix cassés
- **Testez** la visioconférence
- **Échangez** des fichiers
- **Jouez** à plusieurs sur le Net
- **Dépannez** à distance



Internet Explorer 7* version beta 3
Essayez le prochain navigateur de Windows

Protégez votre micro des dangers du Web
- Avast
- FiltraSpam
- F-Secure
- Mailwasher
- SpamFighter
- Vade Retro
- ZoneAlarm, etc.

microactuel CD-ROM GRATUIT NUMÉRO 19 – SEPT. 2006

10 Logiciels pour transformer Windows XP en Vista
- Barre MSN Search
- Bricopack
- Desktop Sidebar
- MySight 2006
- Style XP Ladies
- Style XP Men
- StyleBuilder
- Transparency
- Vista Inspiration
- WindowBlinds

Future MEDIA WITH PASSION

En kiosque actuellement



PARAWORLD

Septembre 2006

Un univers novateur à mi-chemin entre la Préhistoire et Jules Verne, somptueusement modélisé.

Vivez une aventure épique en solo et affrontez jusqu'à 7 joueurs en multi.

Un système de contrôle révolutionnaire : "L'Army Controller", améliorant le confort et la rapidité de jeu.







12+ www.pegi.info

Sci Fi La chaîne de la science-fiction

SEK

sunflowers

DEEP SILVER

www.paraworld.com

Best played with:

ALIENWARE

The way it's meant to be played

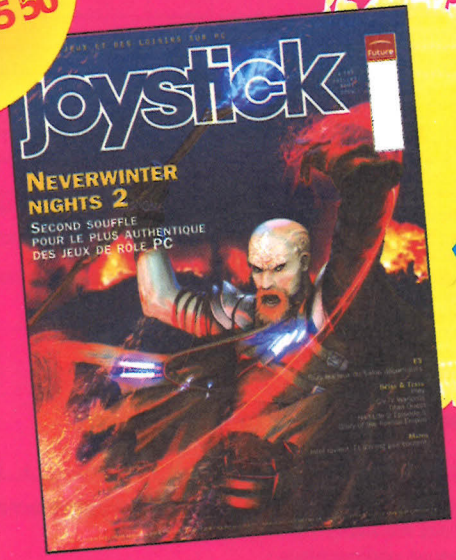
intel

SUNFLOWERS et ParaWorld sont des marques déposées de la société SUNFLOWERS Interactive Entertainment GmbH.
Tous les autres logos et marques utilisés sont des marques déposées ou des marques de leurs propriétaires respectifs. Sous réserve de modifications. © SUNFLOWERS 2006

Abonnez-vous à joystick

ABONNEMENT IMMÉDIAT AU 01 44 84 05 50

POUR



3,50 €

par numéro

au lieu de 6,50 €*

soit 46% de réduction

JE CHOISIS MON MODE DE RÈGLEMENT

ou

- paiement annuel **38,50** € par an
  au lieu de 71,50 €*
- paiement par prélèvement trimestriel
  10,50 € par trimestre
  au lieu de 19,50 €*

www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site

BULLETIN D'ABONNEMENT

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK / Service Abonnements
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

EP84

❑ **Je m'abonne par prélèvement à JOYSTICK au prix de**
10,50€ par trimestre au lieu de 19,50€*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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 fixe* : _____ Tél portable* : _____
Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|
N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : _____
Adresse : _____
C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| _____

Date et signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par JOYSTICK

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 • N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

PAIEMENT ANNUEL 11 NUMÉROS / 1 AN

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements
18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

EB84

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 11 n° à JOYSTICK au prix de**
38,50€ au lieu de 71,50€*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : _____
Prénom* : _____
Société : _____
Adresse* : _____
Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : _____
Adresse email* : _____
Tél fixe* : _____ Tél portable* : _____
Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.