N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

210 OCTOBRE 2008



WARHAMMER ONLINE

7 jours à trancher des têtes... ça, c'est des vacances !

BÊTA/TEST

WOW : WRATH OF THE LICH KING

Va encore falloir casser sa tirelire

S.T.A.L.K.E.R. : CLEAR SKY

Élu FPS de la rentrée

DOSSIER

FAR CRY 2

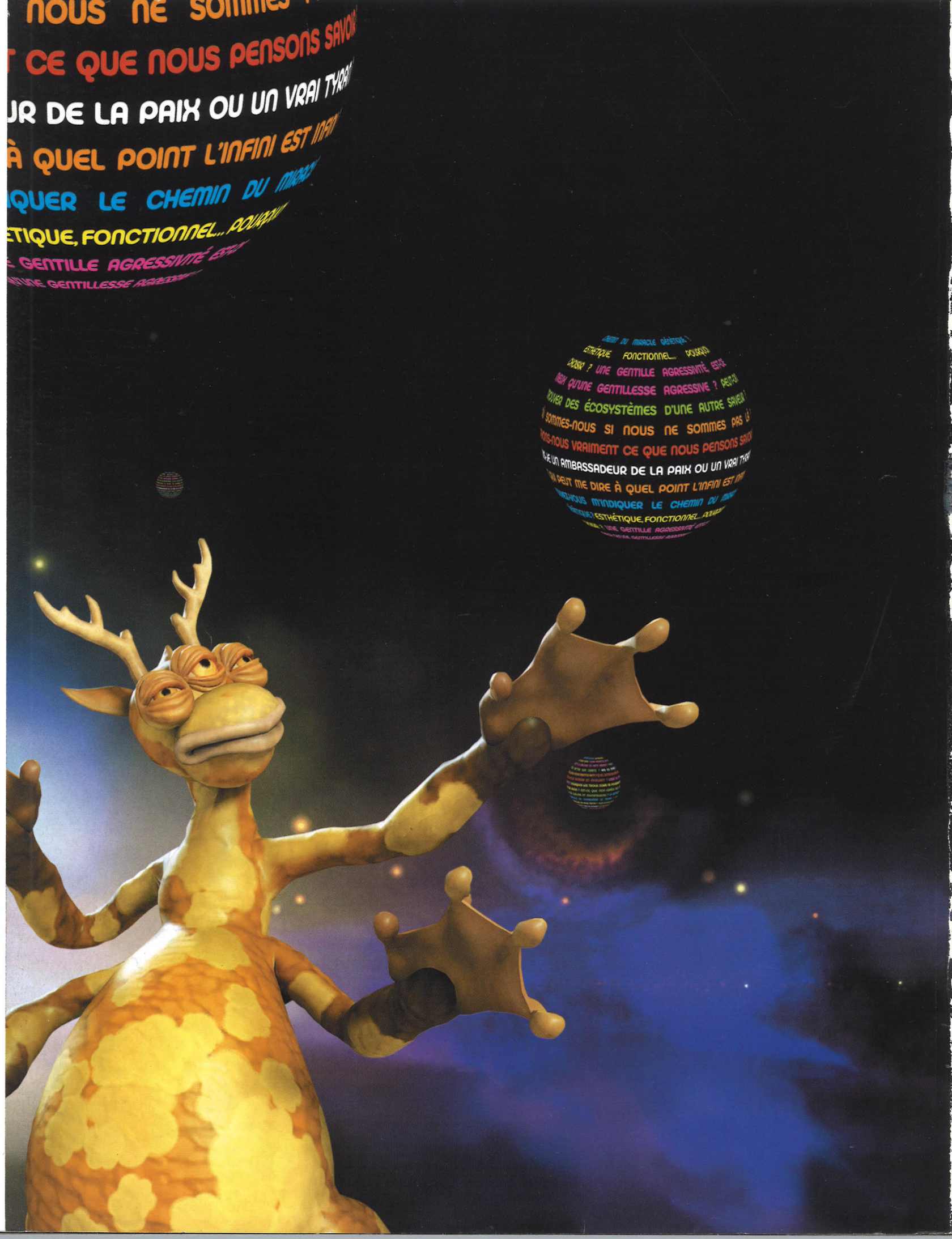
Pourquoi son mode multi devrait être explosif !

T 02788 - 210 - F: 6,95 €

Future MEDIA WITH PASSION

Numéro 210 • Octobre 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

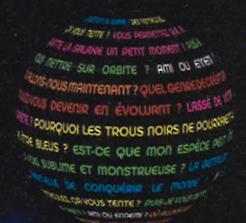
WARHAMMER ONLINE • FAR CRY 2 • S.T.A.L.K.E.R. • WOW WRATH OF THE LICH KING •
OCTOBRE 2008 • 6,95 €
210


NOUS NE SOMMES
T CE QUE NOUS PENSONS SAVOIR
UR DE LA PAIX OU UN VRAI TYRAN
À QUEL POINT L'INFINI EST INFINI
QUER LE CHEMIN DU MIRACLE
ÉTIQUE, FONCTIONNEL... POURQUOI
E GENTILLE AGRESSIVITÉ EST-ELLE
NE GENTILLESSE AGRESSIVE
NOUS NE SOMMES PAS LÀ
NOUS-NOUS VRAIMENT CE QUE NOUS PENSONS SAVOIR
UN AMBASSADEUR DE LA PAIX OU UN VRAI TYRAN
POINT L'INFINI EST INFINI
LE CHEMIN DU MIRACLE
ESTHÉTIQUE, FONCTIONNEL... POURQUOI
UNE GENTILLE AGRESSIVITÉ EST-ELLE
GENTILLESSE AGRESSIVE

SPORE

QUEL UNIVERS ALLEZ-VOUS CRÉER ?

QUESTION DE SURVIE ? DES TENTACULES,
ÇA VOUS TENTE ? VOUS PERMETTEZ QUE JE
QUITTE LA GALAXIE UN PETIT MOMENT ? PUIS-JE
VOUS METTRE SUR ORBITE ? AMI OU ENNEMI ?
OÙ ALLONS-NOUS MAINTENANT ? QUEL GENRE DE CRÉATURE
VOULEZ-VOUS DEVENIR EN ÉVOLUANT ? LASSÉ DE VOTRE
PLANÈTE ? POURQUOI LES TROUS NOIRS NE POURRAIENT-ILS
PAS ÊTRE BLEUS ? EST-CE QUE MON ESPÈCE PEUT ÊTRE
À LA FOIS SUBLIME ET MONSTRUEUSE ? LA GENTILLESSE
PERMET-ELLE DE CONQUÉRIR LE MONDE ?
TENTACULES, ÇA VOUS TENTE ? PUIS-JE VOUS METTRE
SUR ORBITE ? AMI OU ENNEMI ? OÙ ALLONS-NOUS
MAINTENANT ? EST-CE QUE MON ESPÈCE





orange

Retrouvez SPORE sur votre mobile Orange
par sms, envoyez SPORE2 au 31400. coût d'un sms.

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM Mac

EA

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SPORE are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. * ORANGE : * SMS non surtaxé. Réservé aux abonnés Orange. Si vous êtes mineur, demandez l'autorisation à vos parents, services accessibles en France Métropolitaine : prix des jeux entre 3,00 € et 6,00 €, hors coût de connexion. Les conditions de l'offre peuvent être sujettes à modification.

ommaire

210 OCTOBRE 2008

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

American McGee's Grimm 49
Braid 42
Call of Duty : World at War 46
Cities XL 44
Crysis : Warhead 52
FIFA 09 62
Guitar Hero World Tour 50
Pro Evolution Soccer 2009 56
Sid Meier's Civilization IV : Colonization 54
Strong Bad's Cool Game For Attractive People : Homestar Ruiner 48
World of Warcraft : Wrath of the Lich King 58
X³ : Terran Conflict 60

LES TESTS DU MOIS

Agression : Reign over Europe 86
GTR Evolution 84
I-Fluid 82
Nikopol 74
Romance of the Three Kingdoms XI 80
Simon le Sorcier 4 : En Proie au Chaos 81
Space Siege 76
S.T.A.L.K.E.R. : Clear Sky 70
WorldShift 79
XIII Century : Death or Glory 83

JOYSTICK n°210 - OCTOBRE 2008

JOYSTICK n° 210 - Octobre 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 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 Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

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 (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Bruno « Piafvisqueu » Bugada, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, « Flav », Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Julien « Shade » Van Der Feer, Marie-Claude Rodriguez et Marion Jobert



JEU DE LA COUV

Lucky vous raconte sa semaine sur Warhammer Online : Age of Reckoning. La mort du petit Albert, les énormes biceps du grand Nicolas, vous aurez tous les détails de son épopée, qu'il juge d'ailleurs très réussie.



DOSSIER

Far Cry 2 sera-t-il une tuerie en multijoueur ? C'est la question à laquelle nous tentons de répondre dans ce dossier de quatre pages étayé de nouvelles informations exclusives, susurrées de la bouche même des développeurs.



TEST

Lucky, encore et toujours, s'est replongé dans l'univers radioactif de S.T.A.L.K.E.R. à l'occasion de la sortie de Clear Sky. Que vaut cette première extension ? Va-t-on enfin savoir d'où vient l'étrange protubérance faciale de Savonfou ? On vous dit tout.



RÉSEAU

« Battre le dernier boss de World of Warcraft : Burning Crusade, même pas en rêve », disait votre petit neveu la semaine dernière. Et pourtant si, grâce à notre aide de jeu, même Sundin pourrait y arriver ! Enfin, euh… presque…

ET AUSSI…

Budget 87
Courrier des lecteurs 8
Déclaration d'indépendance 30
Dossier Far Cry 2 – Le multijoueur au peigne fin 64
Édito, news 18
Jeu de la couv' 10
Lexique 114
Matos C'est quoi ? 105
Matos News 102
Matos Preview Intel Larrabee 106
Matos Test Core 2 Duo E8600 et Core 2 Quad Q9400 107
Matos Test ATI Radeon HD 4870X2 110
Matos Top Hard 112
Quoi de Neuf 88
Réseau – Aides de jeu World of Warcraft : Burning Crusade 98
Réseau – Bounty Bay Online 94
Réseau – Florensia 95
Réseau – Mods 96
Réseau – Net News 92
Réseau – Stargate Worlds 97
Sommaire DVD 5
Top Rédac 68
Utilitaires 90

Couverture
© Copyright GOA/Mythic Entertainment

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
(prenom.nom@futurenet.fr)
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Directeur de Clientèle : Antoine Richard
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Chef de fabrication : Francis Verdelet
(francis.verdelet@futurenet.fr)

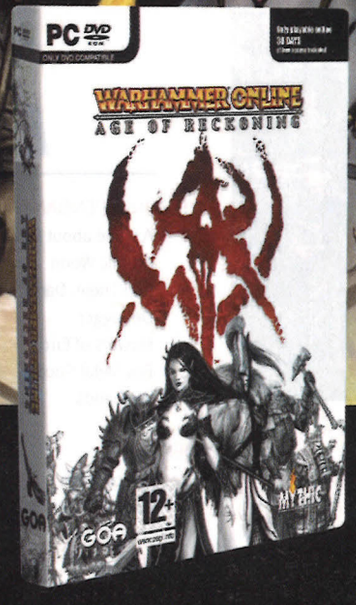
DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion :
Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

Copyright Future France 2008. 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. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 1 DVD-Rom promotionnel qui ne peut être vendu séparément ainsi qu'un encart abonnement situé entre les pages 42 et 43.

Page manquante

War is coming*



* WAR arrive !

12+
www.pegi.info

GOA

www.war-europe.com

MYTHIC
ENTERTAINMENT



WARHAMMER® ONLINE

AGE OF RECKONING™

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Mythic Entertainment is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom. Publishing, hosting and community management by GOA. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRENADE

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, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

COURRIER

par Yavin

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

Mais bien sûr

Fin juin début juillet, l'été, le bac, tout ça… Enchaîné un nombre incalculable d'heures à ma table d'examen, je me fais – euh – je m'ennuie sec ! Pas de PC, pas de DS, pas de portable, rien que les élèves devant leur copie immaculée qu'il convient de repeindre d'encre au plus vite… Et rien n'est fini : dix jours. Dix jours pour attendre les résultats, dix jours durant lesquels je me suis rongé les sangs. Le 4 juillet, les résultats : le serveur éducation nationale plein (même pas vérifié), et ayant juré à un pote qui bosse de regarder les résultats pour lui, je m'en vais, courageusement sur mon cheval d'acier (mon vélo quoi). C'est dingue comme je me rends compte que j'ai beaucoup plus de facilités à pédaler lorsque c'est pour aller chercher n'importe quel produit à la marge de la légalité – hum hum. L'affichage : NPA, session de rattrapage, YEEEEEEEEESSSSSSSS je m'attendais pas à ça : 80 % d'absences cette année, et j'ai une petite chance de l'obtenir ! Et c'est là que je me rends compte que je ne me suis pas encore inscrit en Fac… Bah, y a pas mal de jeux bien qui sortent l'année prochaine, non ?

NPA

O.K. à la lecture de votre pseudo, je comprends mieux le contenu de votre missive. Il est évident qu'on ne voit ça nulle part ailleurs.

Balivernes !

Salut à toute l'équipe, fidèle lecteur et récent abonné, j'éprouve toujours autant de plaisir à vous lire, avec vous on se marre bien, c'est ce que j'aime dans votre mag. Je vous écris pour réagir à l'article de C_Wiz, notre maître à tous, concernant la Ram (Joystick Spécial Été). Il dit et répète qu'il faut absolument éviter de mettre 4 barrettes mémoire dans les 4 emplacements de la carte mère, par crainte d'instabilité. Je suis surpris par cette affirmation, les cartes mère ont fait beaucoup de progrès, et j'utilise moi-même 4 barrettes sans problème. Je suis bien en dual channel et en PC 6400 partout. Je n'ai remarqué aucun problème d'instabilité, et je joue beaucoup Je ne vois pas l'intérêt de mettre 4 emplacements si on ne peut en utiliser que 2. Voilà, d'autres ont peut-être réagi aussi, en tout cas continuez comme ça, vous êtes trop forts.

Poup

Tout d'abord, toute l'équipe tient à vous féliciter pour votre récent abonnement, ça nous fait immensément plaisir, et on va peut-être pouvoir manger à midi. Ensuite, comme je ne comprends strictement rien à ce que vous racontez, je vais laisser C_Wiz vous répondre. Il tient à vous faire savoir que ce n'est pas parce que ça fonctionne chez vous que ce sera le cas pour tout le monde. Du coup, il vous conseille de jouer au Loto et de bien regarder sous vos semelles si elles sont propres parce que, manifestement, vous êtes en veine.

Monsieur plus

Lecteur assidu depuis le début du mag, je l'ai vu fondre d'année en année pour arriver à ce numéro de juillet/août 2008 de seulement 106 pages. Soit 10 pages de moins que le numéro précédent… Alors je me pose la question du pourquoi et du comment ??? N'y a-t-il pas assez de jeux en production ou n'avez-vous pas assez de petites mains pour noircir une page Word ? Sinon, c'est bien, les vacances ??? Et au fait, tu sais que Diablo 3 est annoncé, c'est beau hein ?
À bientôt

Valoriane

Ouh là, du calme, j'ai mal à la tête, moi. Alors pour la pagination, vous n'êtes pas sans savoir que le jeu PC n'est pas au mieux de sa forme en ce moment. Cela devrait bientôt s'arranger avec les fêtes de fin d'année. Toujours est-il que nous n'y pouvons pas grand-chose, et qu'on aimerait bien (enfin surtout les pigistes) vous proposer mille fois plus de pages ! Quant aux vacances, c'est un concept qui nous est complètement étranger, pouvez-vous nous en dire plus ? Enfin, nous avons effectivement été informés de l'officialisation du développement de Diablo III parce qu'en fait, si vous voulez, c'est quand même notre métier.



Around Ze Weurld

Les toilettes sont aussi un lieu d'évasion et de culture ! Pas besoin de voyager !
Il est où mon Joystick ? Mince, ma fille me l'a encore piqué ! Elle a 2 ans, ça promet !

Jedi1673

Personnellement, ce qui m'intrigue, c'est que votre fille a une bombe de désodorisant qui lui sort de la tête.

- 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, DVD 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

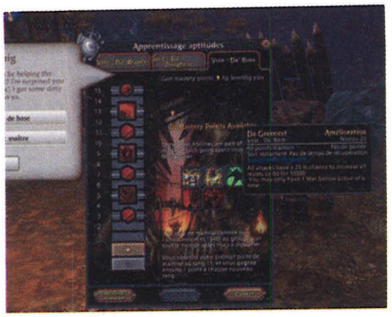

EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I ♥ LIFE

Warhammer Online Age of Reckoning Warhamm

Premier jour Albert

Poursuite judiciaire, empalement, acte de barbarie avec préméditation aggravante… Voilà en gros ce qu'encourt un journaliste un peu trop curieux en jouant à la bêta fermée de Warhammer Online. Ben, vous savez quoi ? Même pas peur !





Comme je vous disais, la presse n'est pas la bienvenue sur la phase de test de Warhammer Online. En fait, cette bêta, c'est un peu comme la Corée du Nord. Le monde entier a beau avoir connaissance de son existence, personne ne sait vraiment ce qu'il s'y passe. Du coup, les esprits s'échauffent et les avis se partagent. Certains disent que Mythic Entertainment veut garder sa tuerie secrète le plus longtemps possible pour ménager l'effet de surprise. D'autres clament haut et fort que le jeu, sans doute médiocre, tente de se faire oublier. Il faut dire que ce premier MMORPG, basé sur la très juteuse licence Warhammer, a longtemps été annoncé comme un potentiel World of Warcraft killer. Mais de report en report, le doute a érodé les certitudes les plus fermes. Ras-le-bol de devoir se contenter de vagues on-dit ou de belles promesses de développeurs : à Joystick, tel Saint Thomas, nous ne croyons que ce que nous voyons. Voilà pourquoi dans un élan de journalisme total, j'ai tenté l'impossible au péril de ma vie : sept jours sur un jeu qui m'était interdit. Pour vous, pour la vérité… et aussi parce que Yavin, à moitié fou, braque un flingue sur ma tempe en marmonnant dans la barbe qu'il n'a pas : « alors, il s'y passe quoi dans ce foutu jeu ? ».



Au matin du premier jour, Albert est né dans une cité naine. Étrangement, dès sa venue au monde, il était vieux. Coiffure de punk, piercing, œil crevé, balafres… La vie ne lui a pas fait de cadeau. En face de lui, un type tout petit marche à moitié sur sa barbe. La chaleur de son accueil, Albert s'en souviendra toute sa vie : « Salut Albert. Tu sais l'Ordre est en guerre contre la Destruction. Toutes les recrues compétentes ont été appelées

PAR Lucky

GENRE : MMORPG QUI POUTRE
ÉDITEUR : GOA
DÉVELOPPEUR : MYTHIC ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 18 SEPTEMBRE 2008



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING SEPT JOURS SUR LE JEU INTERDIT

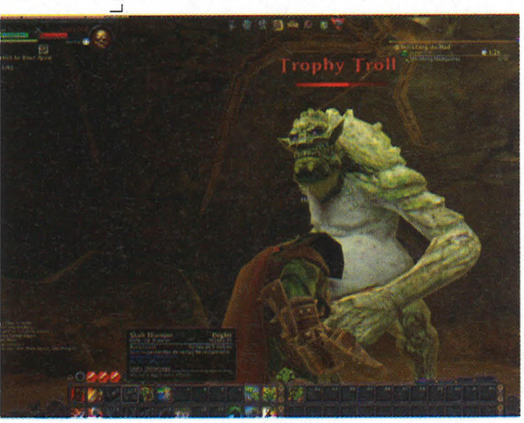


Le premier chapitre de cette quête publique demande de tuer 100 nains. Une fois cette mission achevée, tous les joueurs y ayant participé peuvent aller chercher une récompense proportionnelle à leurs efforts.



au front et du coup, notre ville manque cruellement de main-d'œuvre. Les mines du sud sont assaillies, la forge est en rade d'artificiers et plus urgent : des squiggs tentent de passer la grande porte. T'es un bleu Albert, mais pauvre de moi, je ne peux compter que sur toi ». Albert est un guerrier. Un squigg, il ne sait pas ce que c'est. Alors quand on lui a dit de taper une très vilaine bestiole à deux pattes, il a tenté sa chance sur une naine. Puis sur un nain. Pour finalement se tourner vers ces mignonnes petites créatures que la population fuyait en hurlant les bras levés au ciel.

Non, Albert n'est pas une flèche. Ses relations sociales se limitent à donner des coups de hache, et lorsqu'il se sent emporté par un fol élan de subtilité, à lancer des haches. À sa décharge, il le fait très bien. D'ailleurs, de temps à autre, son maître d'arme lui enseigne une nouvelle technique. Depuis, tout va vraiment mieux dans sa vie. Il s'extériorise et prend plaisir à communiquer avec son entourage. Il a appris à estropier ses adversaires et à les désarmer avant de répandre leurs tripes, ou même à crier pour redonner du courage à ses copains. Seulement voilà, pour l'instant, il se sent seul. Qu'importe ! Il y a toujours des monstres à massacrer, de la bière à livrer (sans la boire) à des soldats de garde, de la poudre à trouver pour les fusils ou des messages urgents à livrer avec évidemment des chopes de bières qu'il ne faut toujours pas vider. Niveau alcool, les nains ont un régime très strict : ils boivent de tout, tout le temps et en grosse quantité. Ensuite, ivres morts ils attachent des trolls vivants sur les boulets de leurs catapultes. En fait, ils boivent tellement que lorsque les gobelins ont attaqué la ville, Albert a dû repousser l'assaut tout seul à l'aide d'une baliste. Après un tel acte de bravoure, il se voyait déjà courant au ralenti dans un champ de fleurs, poursuivi par des hordes de naines nues. Que nenni. Partout la guerre fait rage, et l'Ordre a grand besoin de héros tels que lui. Au soir du premier jour, honneur suprême, le maître d'armes envoie Albert mourir pour les siens.





Alors l'ami, pas de trophée ? Pas de drapeau ? Rien dans les poches ? Au lieu de danser tu ferais mieux de te battre !

Second jour
Le Drame

Albert est mort. Encore plus mort que d'habitude. En général, même après un coup de masse entre les deux yeux, ou un cinquante-sixième verre de trop, il se relevait toujours pimpant. Pas aujourd'hui. Quand au matin du second jour le soleil s'est levé, il n'était plus. Comme tant d'autres, une bonne grosse mise à jour l'a fauché à l'aube d'un destin glorieux. Pauvre petite créature fragile ! On est quand même peu de chose en ce bas monde… Pourtant, quelques heures plus tard, le miracle est arrivé. Depuis l'application du patch assassin, il s'est réincarné en ce qu'il déteste le plus : Nicolas, guerrier orc noir de son état et fervent défenseur des forces de la Destruction. Ensevelis sous une demi-tonne d'armure de plaque, ses bras monstrueux, son regard idiot et son niveau 31 font de lui une vraie machine à tuer. À ses côtés, même Albert passerait pour un prix Nobel de mots fléchés.



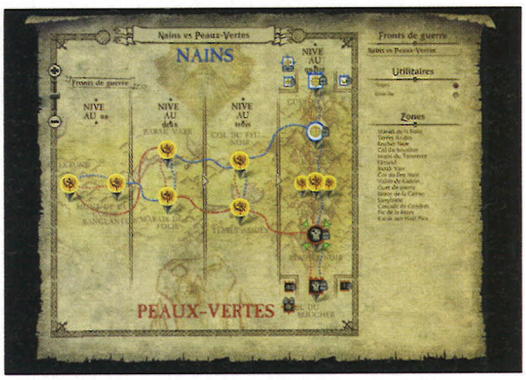
La zone rouge au centre de la carte est réservée au RvR. Chaque région possède la sienne.

Troisième jour
Nicolas

C'est un fait, Nicolas ne brille pas par sa conversation. Mais il a une liste de techniques longue comme le bras. À chaque niveau depuis sa plus tendre enfance (au level 11 donc), il reçoit un point pour booster l'une de ces trois carrières : défenseur, soutien ou bagarreur. Fin comme du gros sel et désireux de taper comme un sourd, c'est avec un sourire émerveillé qu'il marche sur la voie de l'ultime gros bourrin. À chaque point, il peaufine certaines compétences de base, et parfois, en apprend de nouvelles réservées à l'élite des cogneurs. Après s'être un peu cassé le crâne pour étudier ses diverses techniques, Nicolas attrape sa hache à deux mains, puis se dirige plein sud en direction d'un bastion nain. Il déteste les nains autant qu'il les adore. Il les déteste car ils sont nains – un point de vue qui se défend. Il les aime car il n'a pas à lever sa hache pour les décapiter. Farceur, l'orc se planque derrière un arbre et attend qu'une proie pointe sa barbe. L'heure de son forfait arrivée, il balance une hache sur son interlocuteur, puis entame le dialogue comme son maître le lui avait enseigné : ouvrir, frapper vite, puis achever. Nicolas balance son combo et termine sur un vrai festival pyrotechnique. Il brandit sa lame dans le ciel, amorce un mouvement circulaire qui racle le sol et propulse une vague de flammes sur son adversaire qui s'effondre mort, victime d'un coup critique fulgurant. Pas de doute, il a choisi un métier qui lui allait comme un gant. D'ailleurs cette petite échauffourée a fait grimper le moral (enfin la barre de moral) d'un Nicolas bien décidé à ne pas s'arrêter sur une victoire si facile. Il fonce dans le tas. Eux sont quatre, il est un. C'est foutu. Mais plus Nicolas se bat et plus son moral augmente, jusqu'au clash. Sur le point de passer l'arme à gauche, pris par une frénésie digne d'un Berserker, il tourbillonne comme un dément en fendant l'air de sa hache et martèle le sol à n'en plus finir. Scénario improbable : il a gagné et jubile. À ce stade, deux constats s'imposent : à première vue banal, le système de combat se montre riche. Ensuite, et comme l'affirmaient certains trolls, les orcs noirs sont vraiment de gros bourrins.



Chaque joueur, en plus de sa barre d'XP, possède une barre d'XP PvP. Elle vous donne accès à du matériel dédié au RvR.



La carte d'un des trois continents du jeu. Sur chacun d'eux, deux races s'opposent.

Demain chez vous

Alors que ce papier touchait à sa fin, la nouvelle est tombée : Warhammer Online sort le 18 septembre. Donc si mes calculs sont exacts, il sera lancé quelques jours tout juste après la parution de ce Joystick. Peut-être avez-vous furieusement envie de l'acheter avant même de lire notre prochain test. Il y a quelque temps, dans les mêmes circonstances, j'émettais des réserves sur l'achat d'Age of Conan. Cette fois-ci, je vous donne le feu vert. Comme toute la rédac, je pense honnêtement que le jeu est prêt. Ses classes ne sont pas encore équilibrées, mais a priori les développeurs planchent sur le sujet et le jeu devrait faire l'objet d'encore deux grosses mises à jour durant cette bêta.



Hop, hop, hop ! Délit de casque ridicule, ça va chercher loin ça, Monsieur…

Quatrième jour
Début des hostilités

Au petit matin du quatrième jour, Nicolas était déjà sur le pied de guerre. Dans son petit camp de campagne, il fait le plein de quêtes. Pierres à collecter, loups à abattre, zone à sécuriser… Quand Nicolas part accomplir ses multiples besognes, il sifflote. D'accord, son Q.I. égale péniblement celui d'un radiateur en panne, mais grâce à sa carte annotée, même lui sait où aller et quoi faire pour contenter ses commanditaires. Il se perd d'autant moins que les régions ressemblent souvent à de grands couloirs qui s'entrecroisent. S'il y a des plaines dans Warhammer, Nicolas ne les a pas encore vues. Déroutant au début, ce relief contribue à rendre l'univers fantaisiste, fantastique et improbable. Parce qu'elles sont dévastées, il aime ces régions, il les



Ne bouge pas, t'as un truc sur le front…



trouve rock'n roll. Étroites, elles tournent vite au coupe-gorge, et ça tombe bien car les gorges, Nicolas adore les couper. Quelques heures plus tard, alors que ce brave « peau-verte » s'apprête à rendre les preuves de ses succès pour amasser or, Xp et armes magiques, des congénères lui apprennent que les plans de la Destruction ont changé. Tout à coup, les petits vendeurs de haches à la sauvette et les magiciens ratés ne les intéressent plus. « Pour vivre heureux, vivons sans nain », telle est leur nouvelle devise. Justement la chasse aux petits barbus est le jeu favori de Nicolas. Alors le voilà embarqué dans une quête publique. Cent nains du clan Redmane doivent mourir, et tout le monde peut mettre la main à la pâte. Nicolas ne réfléchit pas, aux côtés de ses compagnons, il tranche dans le vif avec un inquiétant plaisir. Il en tue dix, vingt peut-être. Puis son forfait accompli, il apprend que maintenant la Destruction veut les têtes des chefs de ce clan, puis après celles de leurs femmes… bref, de quoi occuper les troupes pour des heures. Nicolas, ravi de servir son peuple, part en croisade avec son groupe surnommé pour l'occasion les Chasse-Nabots. Il le sait, accomplir des quêtes publiques augmente sa réputation au sein de la Destruction, et s'il parvient à se faire un nom, ses supérieurs le couvriront d'armes de légende. Et puis, plus une faction termine de quêtes publiques, plus elle étend son influence sur la région concernée. Sachant que le but ultime de Warhammer Online est de contrôler le territoire zone après zone, Nicolas venait sans le savoir, de parti-



ciper à la guerre des royaumes. Il a vécu une aventure unique, et il en redemande.

Cinquième jour
Baaaaston !

Au matin du cinquième jour, Nicolas s'est vu proposer la même quête publique qu'il avait accomplie la veille… Pas question de recommencer le boulot ! Il n'a pas signé pour passer ses journées à taper du mob. Sur le contrat, en grosses lettres il était écrit : « La guerre est partout ». Il lui faut du vrai Royaume contre Royaume, du genre qui tache et qui serait vraiment unique. Inutile d'aller chercher très loin. À plus ou moins grande échelle, toutes les régions du monde sont en conflit ! Nicolas aperçoit une frontière rouge sur sa carte. Brave et un peu idiot, il la franchit d'un pas léger, et sans transition, le voilà catapulté dans une zone RvR. Plus un mob à l'horizon. Autour de lui il n'y a que des forteresses gardées par quelques poignées de PNJ. Devant elles attendent des emplacements d'armes de siège. Ici une catapulte, là-bas un bélier ou encore une baliste. Il n'a rien de tout ça dans ses sacs. Et même si pour l'heure les joueurs ne se bousculent pas dans le coin, ça sent déjà méchamment le carnage et la terre gorgée de sang. Mais il peut trouver mieux ! S'il en croit les rumeurs (et sa carte), il faut aller vers le nord, vers Thunder Mountain, la vraie zone de conflit, celle où le PvE n'existe plus. Deux énormissimes forteresses, quatre postes avancés, des kilomètres de chemins sinueux dévalant un cratère vertigineux, des campements et des armes de siège à la pelle… C'est ça Thunder Mountain, une zone de pur RvR. L'un des trois points stratégiques clefs qui séparent les principales capitales de l'Ordre et de la Destruction. L'un de ceux où les affrontements seront les plus impitoyables. À chaque pas dans ce théâtre de mort, Nicolas a un peu plus envie de se battre. Où sont ses adversaires ? Il tourne la tête à droite, à gauche. Personne en vue. Impossible… Puis, il a compris. Les ennemis, certainement apeurés par sa hache, doivent se cacher. Comme il les comprend… Alors Nicolas se met à les chercher. Dans les tours, derrière les rochers, sous les buissons. Raaaah, ils se planquent bien quand même. De toute façon, les gars de l'Ordre ne savent faire que ça. Des adversaires ? Pffff ! Des mauviettes ! Privé de guerre, Nicolas s'est replongé dans la contemplation du paysage. Bordel c'est quand même énorme. Le jour où les serveurs seront lancés pour de bon et qu'on trouvera quatre ou cinq cents guerriers dans les parages, ça va faire très, mais alors très mal. Tout est fait pour que des troupes fraîches puissent rejoindre la bataille sans invitation, et pour que la guerre soit chaotique. Du haut de ses deux jours d'existence, Nicolas sait déjà qu'un des vrais petits plaisirs de la vie, c'est aussi de se battre à dix contre un et de voir danser les lignes de front du haut d'un rempart. Il allait partir quand un haut elfe inespéré a croisé sa route. Sûr de lui, il fonce. Puis, en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « Sundin porte des pantalons de fille », Nicolas s'est retrouvé au cimetière. Idem quand il est revenu. Puis encore. Et encore. Et encore. Il avait beau crever toutes les deux minutes, rien à faire : la guerre des clans, même à deux, il ne s'en lasse jamais. Messieurs les frileux, rentrez chez vos mères, Warhammer Online c'est avant tout une histoire de RvR.



Thunder Mountain est l'un des lieux RvR les plus prometteurs du jeu.



Plantage de drapeau

Au XV[e] siècle, les Indiens habitaient l'Amérique depuis toujours. Pourtant, le jour où Colomb y a planté un drapeau, ces terres n'étaient plus à eux. Dans le même style, Electronic Arts vient de déposer les appellations de « quête publique », « quête privée » et mieux, de « Royaume contre Royaume » ! J'ai dû relire trois fois le disclaimer de cette bêta pour être sûr de ne pas être victime d'une hallucination. Déjà, les quêtes publiques ressemblent à s'y méprendre aux « efforts de guerre » de World of Warcraft… Mais le RvR ! Suite à ça j'ai décidé de déposer le mot soleil, mais a priori, je n'étais pas le premier à en avoir eu l'idée.

Sixième jour
L'inévitable

Au sixième jour, pour poursuivre sa belle aventure de la veille, Nicolas décide de se pencher sur les scénarios. Derrière ce vague nom se cachent en fait des instances PvP,



Une poignée de fanatiques tentent de libérer un démon de sa prison de glace. Attendez, je recule.



On ne dirait pas comme ça, mais Nicolas enseigne la philosophie à la Sorbonne.



Un moulin sans garde perdu dans les montagnes ? Voilà le genre d'objectif RvR qu'il ne faut surtout pas laisser filer.



Les montures raciales sont accessibles dès le niveau 20 pour 30 pièces d'or, et augmentent la vitesse de déplacement de 50 %.



comparables à un Goulet ou un Altérac de World of Warcraft. N'importe qui peut y prendre part n'importe quand. Facilement accessibles en théorie, ils l'étaient nettement moins dans cette bêta. À tel point que Nicolas n'en a rien vu. Pourtant certains de ses petits camarades juraient avoir participé à des sortes de Capture the Flag, de Bomb mode à la Counter-Strike ou même à des batailles assez proches de ce qu'on trouve dans Team Fortress 2… il n'en saura pas plus et pour le coup, Nicolas était vraiment chagrin. Que faire dans ces cas-là ? Prendre la route. Comment n'y a-t-il pas pensé avant ? Il doit voir la capitale de sa patrie ! Il doit partir en pèlerinage jusqu'à la fameuse Inevitable City. Déboursant son or durement gagné, il se paye un sanglier et s'élance plein sud. Il chevauche à travers une inquiétante forêt pétrifiée et traverse un champ d'hommes de pierre infesté de dragons. Au-dessus de lui, le ciel s'assombrit. Un poste avancé, un barrage, encore un poste et derrière une vaste plaine. Puis soudain, alors qu'il n'y croyait plus se dessinent les murs d'enceinte d'Inevitable City, constellés de petits éclats de lumière bleutée. Les portes de la ville sont gigantesques, surréalistes… Démesurées à l'échelle de la métropole qu'elles protègent. Ou plutôt de la nécropole. Saisi par la beauté glacée de cette scène, il reste bien cinq minutes immobile sur la plaine. Il voudrait dire quelque chose de fort pour marquer son admiration, mais rien ne lui vient si ce n'est « Ouf ». Il avait vu des régions superbes, mais rien ne l'avait préparé à un tel spectacle. Inevitable City, c'est le mal absolu. Là-bas le jour n'existe pas, les portes ont des yeux et les démons se font construire des statues dans les squares. Nicolas s'émerveille de voir passer des marchands ambulants. S'extasie devant les armures des gardes locaux battant à mort un misérable voleur de pomme. Et finalement reste bouche bée face à la tour de lumière de l'Apex qui monte jusqu'à crever les cieux. Dans les rues froides, il se chuchote que la magnifique Inevitable City n'a qu'une seule concurrente : la ville d'Altdorf. Nicolas, inexplicablement touché par l'art architectural, enfourche son sanglier pour découvrir cette nouvelle merveille. Mais rêveur, il avait oublié qu'Altdorf est la capitale de l'Ordre. Avant même d'arriver à dix kilomètres de ses murs, il était mort. Trois fois.

Septième jour Repos

Le septième jour, il paraît que Dieu s'est reposé. Nicolas n'est pas Dieu, mais il a aussi besoin de repos. Alors avant la clôture de ce journal, moi Lucky, je vous dois quelques confidences. J'avais de très gros doutes sur Warhammer Online, mais cette bêta m'a profondément rassuré. Je n'ai pour ainsi dire rien vu du RvR de masse, mais quand je pense que Mythic a déjà codé le très célèbre Dark Age of Camelot, je m'attends au meilleur. Aussi, après une semaine de jeu et, malgré cette lacune, j'ose le dire : Warhammer Online, j'y crois dur comme fer. Si je ne pense pas qu'il puisse à court terme vraiment faire de l'ombre à Wrath of the Lich King, je parie qu'il ne tardera pas à devenir le second MMO du marché. Oui, rien que ça. Pourquoi ? Parce que de mémoire, cette bêta est l'une des plus abouties auxquelles j'ai pu m'essayé. O.K. l'équilibrage des classes n'est pas encore tout à fait au point, mais le PvE et le PvP sont d'ores et déjà prêts pour le grand jour. Ensuite, le système de combat et l'univers de Warhammer Online sont très proches de World of Warcraft et que les joueurs, Electronic Arts le sait, c'est là-bas qu'il faut aller les chercher. Après s'être essayés à Age of Conan, beaucoup d'aficionados de WoW s'étaient pris une sérieuse douche froide. Leurs deux univers étaient trop éloignés. Ici, ces mêmes joueurs ne seront pas déboussolés. Ils reconnaîtront chez Mythic cette politique toute blizzardienne qui consiste à miser sur un design cartoon chaleureux plus que sur la puissance brute des machines, et à soigner la finition de son bébé qui, en plus, a un humour qui fait en général défaut aux MMORPG. Warhammer Online dégage un vrai charisme, un vrai plaisir de jeu et ça, de nos jours, pour attirer des joueurs, c'est certainement l'essentiel.

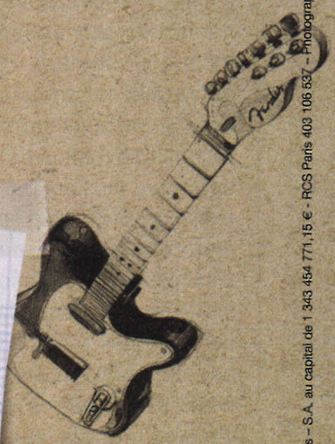
SFR **FORFAITS BLOQUÉS**

Avec

LES SÉRIES MTV DE SFR

MUSIC TELEVISION® En mode mobile

YO t'aurAs toujours le derNier moT !



TEXTO®*
ILLIMITÉS
24H/24 - 7J/7
vers tous les opérateurs

+ TOUT MTV MUSIC TELEVISION® En mode mobile
OFFERT
sur votre mobile

MTV MUSIC TELEVISION · MTV base. · MTV PULSE · MTV idol

19,90€ PAR MOIS
pendant 2 mois, puis 24,90€/mois.
Prix pour 1h30 d'appels 7J/7 (5)
et pour un engagement de 24 mois. (6)

MUSIQUE (1)
TÉLÉCHARGEMENT ILLIMITÉ
PARMI UNE SÉLECTION DE 500 TITRES
+
MESSENGER (2)
+ SURF (3) + MAILS (4) + MMS*
ILLIMITÉS 24H/24

OFFERTS PENDANT 4 MOIS

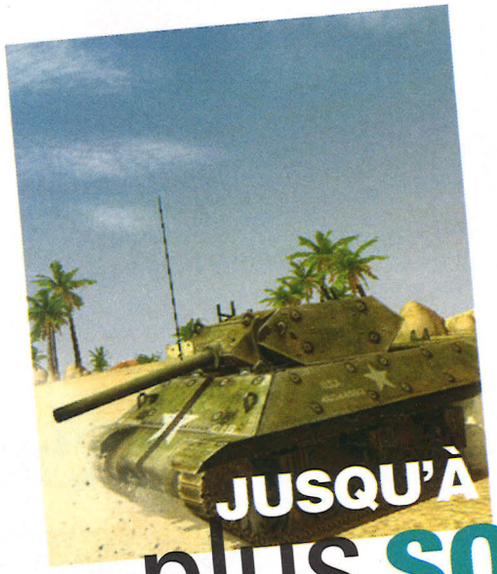
RENDEZ-VOUS VITE SUR

www.YObigbattle.fr

DIALOG RED - SFR - Siège social : 42 avenue de Friedland 75008 Paris - S.A. au capital de 1 343 454 771,15 € - RCS Paris 403 106 537 - Photographe : Cédric UEBERSAX - Illustrateur : Darren Firth

* TEXTO® ET MMS ILLIMITES : Texto® illimités sous réserve de disposer d'un crédit minimum de 0,10€. Texto®/MMS métropolitains non surtaxés. Hors Texto®/MMS vers et depuis l'international, Texto®/MMS Chat, Chat Wap et Texto®/MMS émis via automate et/ou dispositif automatique d'envoi des Texto®/MMS. 10 destinataires et 300Ko max par MMS. OFFRE MTV : Offre valable 24 mois. Hors coût de connexion Wap. Service disponible sous couverture 3G/3G+ avec un mobile compatible. Les contenus téléchargés ne peuvent être ni transférés ni copiés.

Offre valable du 20/08/2008 au 07/10/2008. Offre soumise à conditions. **(Ré)engagement de 12 mois minimum.**
Incompatible avec les options et bonus Texto®. En cas de migration sur cette offre, vous perdez tous vos avantages, bonus et options Texto.
Surf, Mail, MMS et Messenger illimités offerts pendant 4 mois puis détachés automatiquement. Offre valable du 20/08/08 au 07/10/08 pour toute première souscription d'un forfait bloqué 1H30, 2H ou 3H « les Séries MTV de SFR ».
(1) Sélection de 500 titres depuis la rubrique Zone musique sur le mobile SFR. Services disponibles sous couverture 3G avec un mobile compatible. Les singles téléchargés depuis votre mobile après récupération PC peuvent être gravés 5 fois sur tous supports et copiés 5 fois sur tout lecteur MP3 compatible WmA. **(2)** Avec l'application Messenger by SFR téléchargeable sur Vodafone live! (Coût d'une connexion wap). Service valable en France métropolitaine avec un mobile compatible (liste des mobiles compatibles disponible sur sfr.fr). **(3)** Surf/Mails : Offre valable pour un usage Wap en mode GPRS/3G avec mobile compatible. Surf sur les services du portail Wap, hors services et téléchargements payants. Tout autre usage est interdit et notamment Voix sur IP, peer to peer et newsgroup. Pour votre confort, afin d'éviter les connexions involontaires, une déconnexion automatique intervient toutes les heures pour les sessions Surf Wap. **(4)** Service SFR Mail Mobile ou SFR Mail Mobile 2.0 (sous réserve d'un mobile compatible) disponibles sur le portail Vodafone live! **(5)** Temps maximum d'appel sur la base du crédit de communication correspondant au tarif mensuel 24 mois utilisé exclusivement pour des appels métropolitains vers les mobiles et téléphones fixes (hors Visio, n° spéciaux et certains services). **(6)** 22,90€/mois pendant 2 mois puis 27,90€/mois avec un engagement de 12 mois.

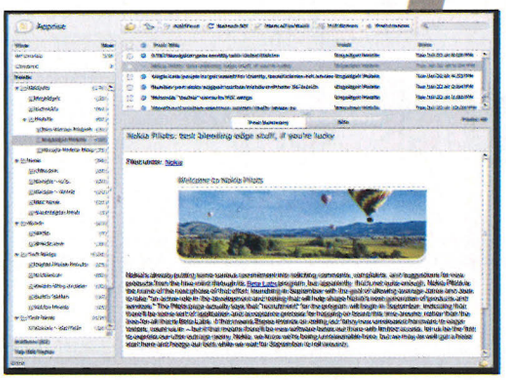


JUSQU'À plus soif DITO

Yavin

Et voilà, c'est la rentrée ! Vous allez reprendre le boulot, les cours ou toute autre activité pas nécessairement enthousiasmante de prime abord mais ô combien nécessaire. En plus, les jours ont à nouveau commencé à raccourcir, comme chaque année, histoire de préfacer à leur manière le douloureux roman de l'automne/hiver 2008 où l'on va encore se les cailler comme ce n'est pas permis, de l'introduction jusqu'à l'épilogue. Voilà, je savais que cette petite piqûre de rappel vous ferait plaisir et vous donnerait du cœur à l'ouvrage pour entamer une nouvelle année la tête haute et le cœur vaillant. Mais au-delà de cette introduction anxiogène, le bon côté des choses veut que de très nombreux jeux débarquent dans les mois qui viennent. Oui, j'ai bien dit nombreux car à l'heure où vous lirez ces lignes, nous serons rentrés de la Games Convention de Leipzig où nous aurons vu plus de 65 titres ! Certes, beaucoup ne sont pas exclusifs au PC et un certain nombre nous (et vous) décevra mais dans le tas, on peut parier sur un bon paquet d'excellentes productions capables de nous faire oublier la morosité ambiante. Quant aux éventuelles déceptions, nous continuerons à les traiter avec rigueur, humour mais aussi beaucoup de respect car à Joystick, nous essayons de ne jamais oublier que derrière tous les jeux se cachent des êtres humains pleins de bonne volonté qui savent parfaitement quand un projet est foireux ou risque d'être gâché par des décisions qui les dépassent. Cependant, malgré ce sincère respect, vous le verrez, nous essaierons de vous donner un ressenti de plus en plus affirmé sur les jeux à venir auquel on croit et, à l'inverse, sur ceux qui sentent déjà le roussi. La langue de bois, ce n'est pas vraiment notre tasse de thé ! Je pourrais continuer à disserter pendant des heures mais il est maintenant temps de vous laisser parcourir ce magazine, et de préparer le suivant dans lequel vous retrouverez un compte-rendu complet de nos aventures à Leipzig et quelques exclusivités dont je ne peux pas vous parl… chut, on a dit !

J'ai l'immense plaisir de vous annoncer le développement de Theatre of War 2 chez nos amis de Battlefront (www.battlefront.com) ! Comme vous vous en doutez, ce sera la suite du premier épisode, et ce nouveau wargame pointu mettra l'accent sur l'Afrique et les batailles de Tunisie en 1943. On y retrouvera donc le redoutable général Rommel, des gentils, des méchants à pied ou planqués dans des tanks pour des affrontements super-détaillés et terriblement réalistes.
Enfin, j'imagine que par là les développeurs ne veulent pas dire qu'on va mourir charcuté en petits morceaux devant l'écran sinon c'est quand même un tout petit peu flippant.



Pour un monde meilleur

Disposer d'une connexion à Internet au bureau, c'est cool, très cool. On peut se montrer bien plus productif, se documenter sur des sujets pointus ou échanger plus facilement des informations avec les collègues situés à l'étage au-dessus. Évidemment, et je ne vous l'apprends pas, on peut également saouler tout le monde avec des liens stupides, des vidéos de chats et autres joyeusetés susceptibles d'égayer une journée de dur labeur. Mais comment faire pour éviter d'ouvrir 50 fenêtres de messagerie instantanée pour envoyer le dernier lien à la mode à tout le monde ? Eh bien débrouillez-v… euh utilisez Apprise Reader (www.apprisereader.com), pardi ! Grâce à ce sympathique lecteur de flux RSS, vous pourrez désormais balancer votre trouvaille à tout un paquet de gens, d'un seul coup. Encore faut-il qu'ils utilisent AOL Instant Messenger ou Twitter, pas forcément très populaires en France. Enfin, nous, on s'en fout, on a trouvé plus simple, on balance tout dans Joystick.



Retraite anticipée

Si vous attendiez avec impatience le Slamdance Games Festival (www.slamdance.com) dédié aux jeux indépendants, n'attendez plus : l'événement est annulé. Le couac de l'an passé qui avait vu le retrait forcé du provocant Super Massacre Columbine RPG (et les hurlements scandalisés de beaucoup de développeurs face à cette « censure ») en est probablement la cause, même si les organisateurs se gardent bien d'évoquer le sujet dans l'explication officielle. On retiendra surtout leur volonté de faire revivre le festival qu'ils comptent cette fois organiser en tant qu'événement à part entière et non plus en marge du Slamdance Film Festival. Reste à voir si la communauté de développeurs jouera le jeu sans craindre de se faire éjecter et développera de nombreux titres afin d'en découdre lors d'une prochaine compétition.
« Ce n'est pas fini », affirment les organisateurs dans le communiqué officiel. Peut-être, mais ça y ressemble.

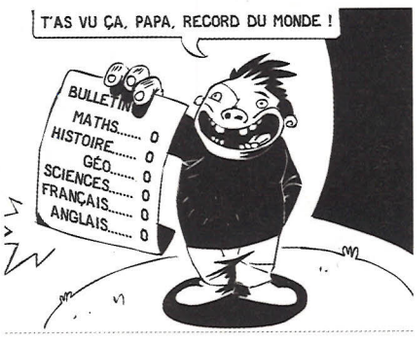
Phrase à la con

Mardi 6 août 2008, **11h58**

Plume : Il est ***17h32***, l'heure du Bresse Bleu.

Rebondissements

On le sait, nos chères têtes blondes adorent les répétitions : regarder le DVD de Ratatouille 50 fois d'affilée, demander pourquoi le ciel est bleu en vous tirant par la manche toute la journée ou affirmer « Maman, j'ai pipi » pendant les longues heures d'un trajet Paris-Barcelone dans le monospace familial.



Histoire de faire perdurer la tradition, une dizaine de petits Américains âgés de 8 à 11 ans se sont donc mis en tête de sautiller connement dans un château gonflable pendant… 24 heures. Le but était de battre le précédent record établi à 19 heures et des bananes par des marmots manifestement moins enthousiastes. En tout cas, on dispose là d'indications très précises sur ce que devait être la passionnante enfance de Jack Bauer.

Trophées Fnac

Participez à nos trophées Fnac en magasin (plus de 40 000€ de lots à gagner).

Jouez comme il vous play* sur la planète Fnac

Règlement et inscriptions sur www.trophee-fnac.fr



Super Smash Bros. Brawl
du 3 au 24 septembre



Mario Kart® en équipe
du 4 au 25 octobre



Motorstorm Pacific Rift
du 18 octobre au 5 novembre



Trophée Européen Guitar Hero World Tour
du 5 au 15 novembre



Little Big Planet
du 5 au 22 novembre

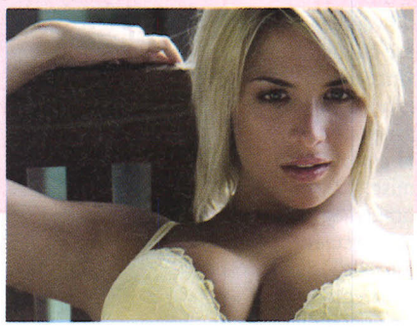
fnac.com

Agitateur de curiosités

*Jouer - FNAC SA RCS CRETEIL 775 661 390

Gemma Atkinson...

...a été confirmée pour Alerte Rouge 3 par Electronic Arts. L'actrice britannique incarnera le lieutenant Eva McKenna et a passé sans souci la douloureuse épreuve du casting grâce à sa très belle voix, comme vous pouvez le constater.



Couic

Il n'y a pas de version Playstation 3 de Left 4 Dead en développement. Doug Lombardi de Valve a ainsi mis fin à d'angoissantes rumeurs parcourant la Toile depuis quelques semaines. Par contre, le jeu sortira bien sur Xbox 360 contrairement à ce que l'on vous affirmait dans le dossier E3 du mois dernier. Une information et un erratum dans un seul petit texte, voilà une brève rondement menée.



Réveil **tardif**

Après des mois d'hésitation, de réunions agitées durant lesquelles les pontes de Rockstar s'exclamaient « on leur dit ? on leur dit pas ? » et quelques milliers de bouteilles de bière sacrifiées au champ d'honneur, la bonne nouvelle est enfin tombée. Grand Theft Auto IV sortira bien sur PC ! On pourrait évidemment feindre l'enthousiasme, mais si vous êtes un de nos fidèles lecteurs vous le savez déjà depuis 6 mois. Par contre, oubliez la date du 31 octobre que nous avions avancée, le titre sortira en réalité le 21 novembre prochain, et il n'y a pas plus d'infos quant à d'éventuels apports propres à la version PC même si Sam Houser (fondateur de Rockstar) affirme que l'expérience de jeu et les graphismes seront poussés à leur paroxysme sur cette version. Le mode multijoueur serait, lui aussi adapté, à nos bécanes. On attend de voir, et d'ailleurs on en a un peu marre, d'attendre.



Sage décision

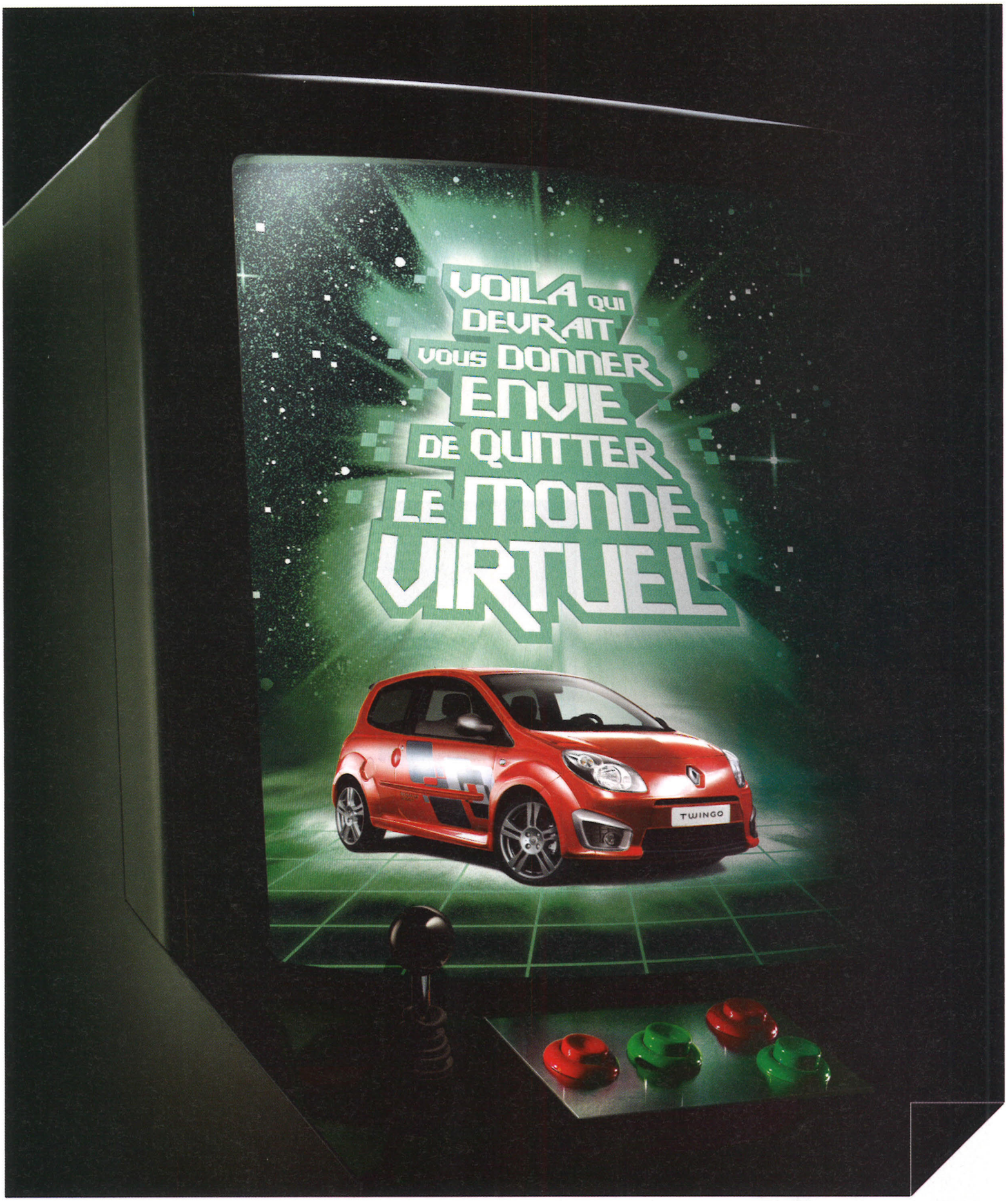


« Le multiplateforme est la seule issue viable ». C'est Sarah Shudley de Bizarre Creations qui l'affirme lors d'une petite mise au point sur l'acquisition du développeur britannique par Activision et non par Microsoft comme on aurait pu logiquement le croire avec quatre épisodes de Project Gotham Racing développé sous son égide. Voilà qui a le mérite d'être clair.

Oups



Quand on a la chance de s'appeler Brian Farell, on peut en profiter pour faire croire à un paquet de nanas qu'on est le frère de Colin même si, avouons-le, ça manque de classe. Du coup, le bon Brian en reste humblement à son poste de P.-D.G. de THQ et préfère parler de ce qu'il connaît sur le bout des doigts. Évoquant les célèbres cycles de consoles voulant qu'une génération remplace l'autre tous les 5 ans, le bonhomme explique qu'il faut désormais voir les choses autrement. Pour lui, le marché est maintenant divisé en plusieurs sous-cycles : les jeux nomades (consoles portables, téléphones etc.), les Xbox 360 et PS3, le jeu en ligne et l'incontournable Wii, représentant, à ses yeux, un segment du marché à elle toute seule. Quant au jeu PC solo, Brian l'a visiblement complètement oublié parce qu'on a beau être à la tête d'une énorme boîte, ça n'empêche pas d'être étourdi.



www.renault.fr

TWINGO RENAULT SPORT : MOTEUR 1.6 16V 133 CH, CHÂSSIS SPORT et JANTES ALLIAGE DE SÉRIE.

Modèle présenté à 16 250 € (1) avec les options châssis Cup, becquet spécifique Renault Sport (2) et l'accessoire stripping Grey Shadows.
Gamme Twingo Renault Sport à partir de 15 600 € (1).

Consommation mixte (l/100 km) : 7,0. Émissions de CO_2 (g/km) : 165. elf (1) Prix maximum conseillé, tarif n° 2175/06 au 01/09/2008.
(2) Disponible ultérieurement.

RENAULT



Business is Blizznes

Cette année, à Anaheim, en Californie, les habitants (et les autres) n'auront pas que le premier parc Disneyland pour se divertir : ils pourront aussi se rendre à la nouvelle édition de la BlizzCon (www.blizzard.com/us/blizzcon) pendant laquelle nos copains de Blizzard devraient montrer plein de trucs et même peut-être donner une date de sortie pour Diablo III (on peut rêver). Les intéressés peuvent d'ores et déjà réserver avions, hôtels et tout le tralala afin d'être présents les 10 et 11 octobre prochains. D'ailleurs, je dis « déjà » mais je mets ma main à couper que toutes les places auront été écoulées bien avant la parution de ce magazine.



Nos amis les vainqueurs

Quel était le meilleur jeu de l'E3 2008 ? Si l'on en croit le jury du Game Critics Awards (www.gamecriticsawards.com) formé afin d'attribuer tout un tas de récompenses plus ou moins intéressantes, il s'agit de… non, je ne vais pas tuer le suspense tout de suite. En revanche, je peux vous dire que le meilleur jeu original (non issu d'une franchise en cours) est Mirror's Edge quand le grand gagnant en matière de stratégie n'est autre que Tom Clancy's Endwar (?!). Le meilleur jeu d'action serait Gears of Wars 2 tandis que Spore remporte la palme du plus chouette jeu PC du moment. Quant à celui qui a réussi à convaincre tout le monde, il s'agit du très prometteur Fallout 3 dont on vous dit du bien depuis des mois sans même toucher de dessous-de-table.



JOHN RICCITIELLO…

…l'a dit : « Nous nous sommes trompés (de leader, ndlr), nous préparons des titres Wii et DS incroyablement innovants ». La phrase, fatale pour certains constructeurs de consoles, n'aurait pas énormément d'importance si elle ne sortait pas de la bouche du big boss d'Electronic Arts.

à vos mark !



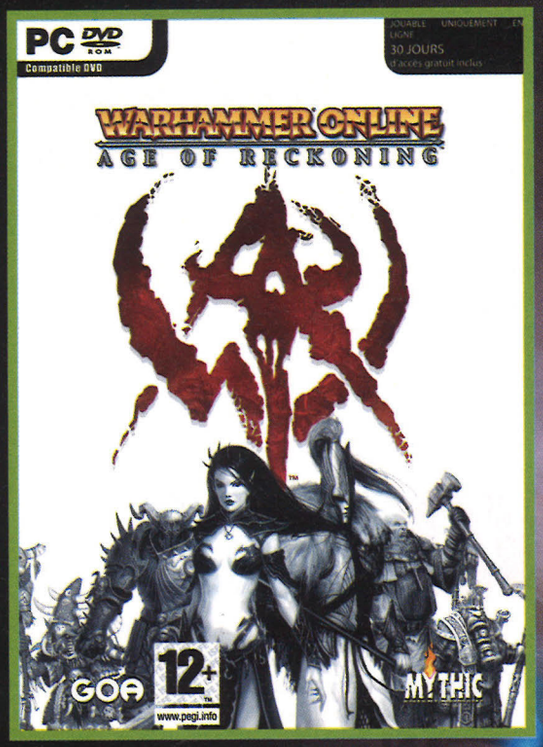
Probablement suite à une soirée passée à nager dans une piscine de whisky coca, Mark Whalberg a déclaré à nos confrères du magazine britannique Total Film (www.totalfilm.com) qu'incarner Max Payne est ce qu'il a fait de plus chouette de toute sa vie. Le film sort le 22 octobre en France, et on peut déjà constater que la campagne promo a bel et bien commencé.



ça devait arriver

Comme à chaque sortie d'un nouvel épisode de Grand Theft Auto, un illuminé s'est mis en tête de mettre le jeu de Rockstar au pilori en l'accusant d'être responsable de sa folie. Cette fois, c'est en Thaïlande que la sordide histoire s'est déroulée quand un adolescent n'a rien trouvé de mieux à faire que de poignarder à mort un chauffeur de taxi, avant de tenter de se barrer avec son véhicule. Rapidement maîtrisé par les forces de l'ordre, il aurait affirmé vouloir faire « comme dans GTA » alors qu'il semble qu'une de ses motivations était de se procurer l'argent nécessaire à l'acquisition du dernier opus. Bref, l'individu risque la peine de mort, personne n'y comprend rien et surtout pas le ministre de la Culture thaïlandais qui a rapidement demandé à ce que la régulation autour de ce type de jeux soit bien plus sévère à l'avenir.

Warhammer Online :
Age of Reckoning



49,99€ **6€ offerts****

* A partir de 25 euros la livraison est gratuite pour les commandes «Jeux Vidéo» (hors consoles), «Logiciels», «Musique» et «DVD» à destination de la France métropolitaine, en mode standard et en point relais.

**Offre valable pour une seule commande par foyer en France métropolitaine et par titre expédié du 01/09/08 jusqu'au 30/09/08, sous réserve que la commande ne soit pas annulée ou ne fasse pas l'objet d'un retour. Chaque bon est envoyé par email, sous forme d'un code personnel, après l'expédition de votre commande. Voir les conditions complètes de l'offre sur le site.

© 2008 Games Workshop Limited. Tous droits réservés. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning et tous les noms, marques, races, insignes de races, personnages, véhicules, lieux, unités, illustrations et images associés à Warhammer sont ®, ™ et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2008. Utilisés sous licence par Mythic Entertainment, Inc. Tous droits réservés. © 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA™ est une marque d'Electronic Arts™.

+ de **5400** références
jeux vidéo disponibles
Livraison gratuite*
Expédition en 24 h
sur les articles en stock

Livres - Musiques - DVD & Blu-ray - Jeux vidéo - High tech - Loisirs & activités

Tout alapage sur votre mobile avec **alapage mobile**

alapage.com



À désespoir...

Grâce à la Quakecon organisée par Id Software, on en sait désormais un peu plus sur le scénario du mystérieux Rage en développement chez les célèbres développeurs texans. Très originale, l'histoire nous mettra dans la peau de Louis Pasteur chargé de parcourir des endroits dévastés, seringue à la main, afin de soigner tous les chiens rencontrés sur son passage. Non, attendez, on me dit que j'ai encore ingurgité trop de Paic Citron. En fait, un astéroïde s'est lamentablement écrasé sur la Terre en détruisant pratiquement tout sur son passage. Fort heureusement, au courant depuis un moment, les humains se sont fabriqué un bel abri très solide afin de préserver l'espèce. Dans la peau d'un survivant, le joueur devra s'extraire du bunker et s'en ira découvrir qu'il n'est vraiment pas tout seul car des milliers de mutants l'attendent de pied ferme. Et si vous vous êtes endormi, c'est normal, c'est toujours comme ça que finissent les belles histoires.

Activision...

...chercherait à se défaire de Massive Entertainment et de la licence World in Conflict (8/10 dans Joystick n°199, excusez du peu), séparément. Oui, alors que le premier a développé le second. Parfois, il y a des trucs qui m'échappent.



Au voleur !

Avec pas moins de 700 000 téléchargements illégaux recensés près de 2 mois avant sa sortie, on peut dire qu'Assassin's Creed a connu un certain succès auprès des piratins du monde entier. L'éditeur du titre, Ubisoft, n'est évidemment pas très content, et se retourne contre la société Optical Expert Manufacturing, responsable de la sécurité des DVD du jeu, l'estimant responsable de la « fuite ». L'entreprise française réclame pas moins de 10 millions de dollars en dédommagement ce qui fait quand même moins que s'ils avaient pris la valeur d'un jeu pour ensuite la multiplier par 700 000. Un bien beau geste.

GRANDIOSE

À l'heure où vous lirez ces lignes, le mirifique, le sublime, le démentiel Euro Truck Simulator sera disponible au Royaume-Uni. Quant à une éventuelle date de sortie française de cet incroyable jeu de camions, rien n'est encore prévu pour l'instant, et c'est vraiment dommage parce qu'on se serait quand même bien marré en le filant à C_Wiz.





À plat le pays

Exclusif : rien ne va plus en Belgique ! Hein ? Vous êtes déjà au courant ? O.K., mais saviez-vous qu'au-delà de soporifiques querelles intercommunautaires, le développeur 10tacle Belgium se trouve dans une monstrueuse panade ? Si la situation du développeur n'a absolument rien à voir avec les délires gouvernementaux, elle n'en reste pas moins plus que préoccupante. Car, pour l'instant, le studio est fermé et a donc stoppé le développement du jeu d'action Totems, en développement là-bas depuis un bon moment. C'est la maison mère allemande, 10tacle AD, qui, elle-même en position délicate, aurait décidé d'arrêter les frais suite au retard pris par les développeurs belges. Ceux-ci étaient également au travail sur Urban Race, un jeu de course à pied façon yamakasi, réalisé à l'aide de fonds propres et d'aides de la Région Wallonne. Bref, c'est la mouise de chez mouise, et on souhaite beaucoup de courage à tous les membres de l'équipe pour sortir de cette situation plus que délicate.

canal
jeux vidéo
www.canaljeuxvideo.com



"Réveille le joueur qui est en toi"

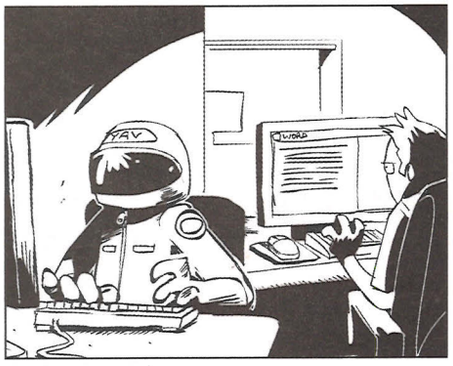
Bientôt sur vos écrans

© Ballyscanlon/Getty images

canaljeuxvideo.com

es, Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Déme

Bienvenue à la rédac









Change de disque

En pleine crise de confiance depuis quelques années, l'industrie du disque n'en finit plus de s'agiter dès que l'occasion se présente. Cette fois, ce sont les gens de Warner Music par la voix de leur directeur Edgar Bronfman Jr qui râlent un bon coup. Les coupables : les jeux musicaux Guitar Hero et Rock Band. Le motif : la maison de disques ne prend pas assez de pognon sur les ventes de ces jeux et de leurs chansons (vendues par le biais des micro-transactions). Son argument massue est que ces jeux dépendent entièrement du contenu que leur fournit l'industrie musicale. En clair, Edgard s'affiche un peu comme le malotru présent à tous les anniversaires du monde, celui qui crie comme un goret toute l'après-midi parce qu'il veut une plus grosse part de gâteau.



Alison Caroll…

…est la nouvelle égérie choisie par Eidos pour faire la promo du très attendu Tomb Raider Underworld. Cette sympathique demoiselle, âgée de 23 printemps, est gymnaste et on peut dire que ça se voit.

Redressement Judicieux ?

Pas très en forme actuellement, l'éditeur américain Midway a récemment annoncé une politique de rigueur dans son studio d'Austin, et celle-ci se solde inévitablement par ce qu'on appelle poliment des « départs ». Environ 10 % des effectifs sont donc invités à ranger leurs affaires dans des cartons et à chercher du boulot ailleurs. Cela représente quand même de 90 à 130 employés et l'annulation d'un projet pas encore officialisé. Les employés restants continueront eux à travailler sur d'autres projets mystérieux tandis que leurs dirigeants cherchent des solutions pour sortir la boîte des difficultés qu'elle traverse actuellement.

Le jeu gratos du mois



Et hop, un bon petit First Person Shooter en cadeau, c'est Noël, ou presque. Celestial Impact (www.celestialimpact.com) vous envoie sur d'étranges petites planètes sphériques afin de vous lancer dans de savoureux affrontements acrobatiques avec vos potes. L'originalité du titre vient de la zone de jeu entièrement transformable à l'aide d'une arme spécialement conçue pour agrandir un mur de roche ou, au contraire, le réduire. En clair, le terrain de jeu n'est déjà pas très grand mais, en plus, vous ne serez jamais en sécurité nulle part. Selon l'ami Lucky, c'est super-nerveux et les parties s'annoncent endiablées à condition de trouver d'autres personnes pour jouer. Là, il tourne en rond depuis une bonne demi-heure et cherche des adversaires sur des serveurs malheureusement désespérément vides. Si vous pouviez faire un petit geste comme vous connecter entre 13 et 14 h histoire qu'il puisse s'amuser un peu, nous vous en serions éternellement reconnaissants.

canaljeuxvideo.com

es, Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Démo

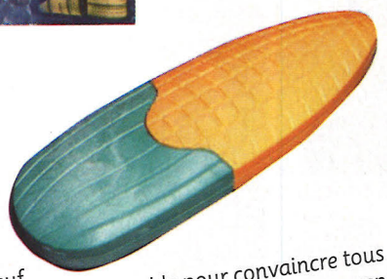
Visuel, visuel !





Toujours prévu pour cet hiver, Damnation se rappelle de temps à autre à notre bon souvenir à l'aide d'images plus ou moins alléchantes. En voilà deux que nous avons spécialement sélectionnées après une longue discussion de quatre heures et trente minutes agrémentée d'une bonne petite salade de champignons.

Sécurité absolue



Ce que vous avez sous les yeux est une clé USB (www.hoshino.hk). Jusque-là, rien d'exceptionnel, sauf que celle-ci est biodégradable et dispose donc d'un atout indispensable pour convaincre tous nos potes écolos. Ceux-ci pourront donc la brandir fièrement pendant quelques minutes avant qu'elle ne se désintègre entre leurs doigts.

À deux balles ?

Une équipe de chercheurs du très prestigieux Massachussets Institute of Technology (MIT) affirme plancher actuellement sur un ordinateur à douze dollars ! Bien entendu, pas question de faire tourner les derniers jeux à la mode sur cette machine avant tout destinée à ce qu'on appelle poliment les marchés émergents. La bécane serait, selon toute vraisemblance, basée sur l'ancien mais non moins légendaire Apple II auquel les chercheurs adjoindront la possibilité d'accéder à Internet et peut-être même une bonne vieille paire de pédales histoire de fournir l'énergie à son bon fonctionnement.





Prions mes frères...

D'après nos confrères du site Voodoo Extreme, il se pourrait bien que l'on assiste à un débarquement d'une version PC de Halo 3 dans un avenir plus ou moins proche. La bonne nouvelle, dans cette information, c'est qu'il subsiste quand même une petite chance pour que ce ne soit qu'un gros pipeau.

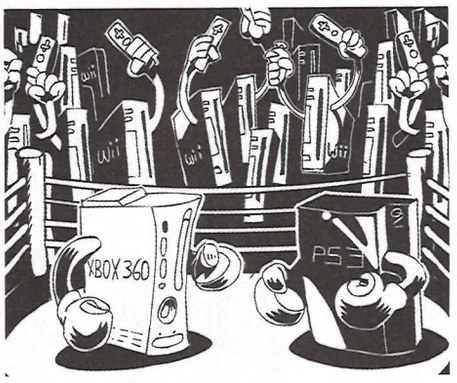
Le Parrain 2...

sortira vraisemblablement au mois de février 2009. Pour le filleul, on ne sait pas.

Résistance



L'incident se déroule à Sofia, en Bulgarie. Un homme ivre provoque un accident au volant de sa voiture. Rapidement interrogé par la maréchaussée locale, l'individu déclare s'être enfilé pas moins de 20 litres de binouze avant de s'évanouir devant des policiers médusés. À la lecture de cette histoire, Sundin aurait déclaré : « Même pas cap de faire pareil avec du rhum ! » avant de s'évanouir à son tour.



Et pan !

D'après les développeurs de Naughty Dog, responsable d'Uncharted Drake's Fortune sur PS3, la machine de Sony n'aurait été utilisée qu'à 30 ou 40 % de ses capacités. Une fort jolie pique balancée à la tête de Microsoft qui, de son côté, cherche encore une réponse valable à fournir à cette attaque. Bah, qu'importe, si jamais le géant de Redmond perd cette passionnante (Zzzz) guerre des consoles, il lui restera toujours une porte de sortie sous forme de « L'important, c'est de participer ».

canal
jeux vidéo
www.canaljeuxvideo.com



"Si tu es joueur, rejoins-nous"

Bientôt sur vos écrans

© Robert Michael / Corbis

canaljeuxvideo.com

es, Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Démo

STALLIONS IN AMERICA

>Genre : Action
>Développeur : Cactus
>http://cactusquid.proboards99.com/index.cgi?board=games&action=display&thread=97



Ne faites pas attention aux graphismes... originaux.



Toujours aussi jeté, l'ami Cactus (le développeur) n'en rate pas une pour se démarquer à chaque concept sortant de son esprit malade. Cette fois-ci, il s'agit de Stallions in America, un jeu d'action sans concession où il faut progresser en truffant de plomb tous les ennemis qui se présentent à nous. Extrêmement difficile (notamment en raison d'une configuration clavier très américaine utilisant les touches W, A, S, D) et doté d'une ambiance pour le moins... rétro, le jeu semble tout droit sorti des entrailles d'une Atari 2600. Visuels, musiques, tout rappelle les jeux de l'antédiluvienne console, tout en restant plus fluide et maniable que ceux-ci (malgré la config clavier, donc). Une fois de plus, le développeur suédois arrive à rendre viable un concept franchement banal sur le papier. Bravo.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

LE JEU DU MOIS

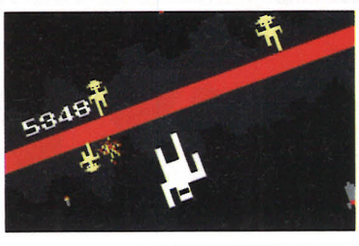
I WAS IN THE WAR

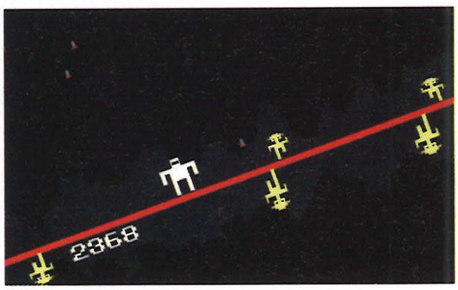
>Genre : Plateforme
>Développeur : Bisse
>http://db.tigsource.com/developers/bisse

Jeu de plateforme complètement survolté et hystérique, I Was in the War repose sur un concept assez simple mais diabolique. Le personnage principal doit, de manière fort classique, avancer sans se faire écharper par des hordes d'adversaires. Ses seules capacités sont le saut et la possibilité de passer de l'autre côté de la ligne sur laquelle il se trouve. Si ça ne vous paraît pas passionnant, c'est normal. Mais quand les ennemis commencent à arriver, que les missiles tombent, que les tanks débarquent et que les hélicos y mettent aussi du leur, autant vous dire que jongler entre le saut et les deux « côtés » du jeu devient vite difficile, surtout que notre héros grossit au fur et à mesure qu'il avance sans se faire toucher. Un jeu bien plus sympa et prenant qu'il en a l'air.

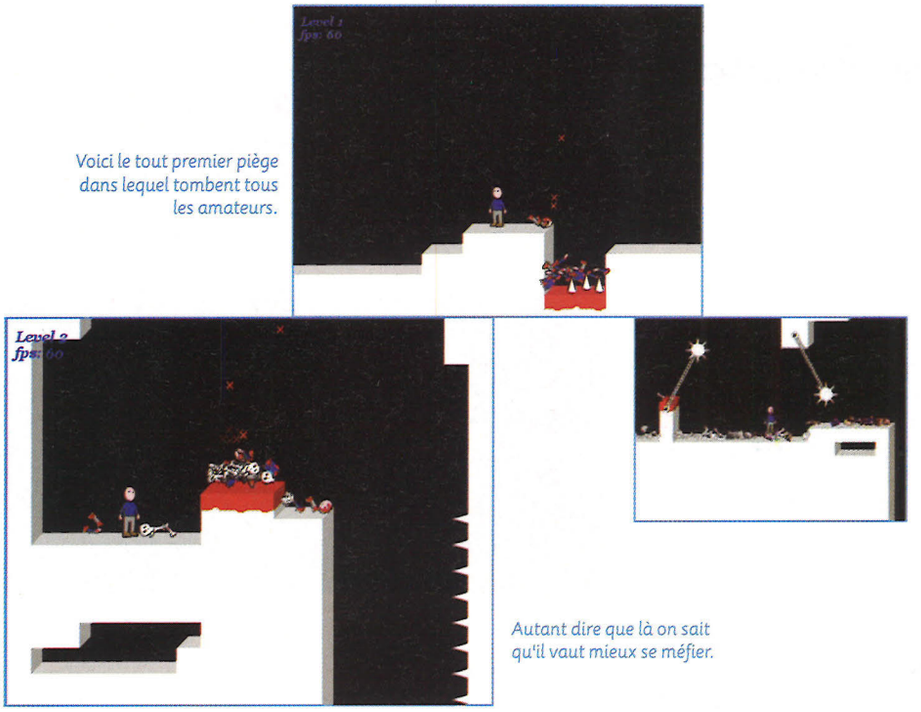


Quand les missiles arrivent, on fait déjà moins le malin.





Passer de l'autre côté de la ligne sera souvent salutaire.



Voici le tout premier piège dans lequel tombent tous les amateurs.

Autant dire que là on sait qu'il vaut mieux se méfier.

DEATHS

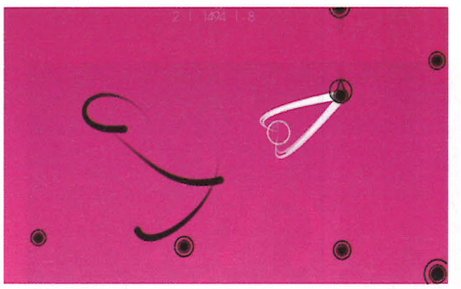
>Genre : Plate-forme
>Développeur : Jesse Venbrux
>www.yoyogames.com/games/show/41825#

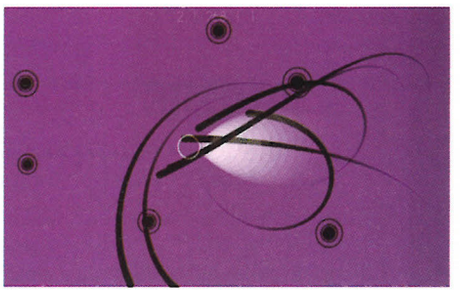
Deaths vous invite à traverser six niveaux remplis de pièges vicieux et méchants, tels que des pointes acérées ou de vilaines mitrailleuses. Pas très beau, utilisant un bouton unique pour sauter et rien de plus, la petite originalité de ce titre est qu'il se connecte à Internet et qu'à chaque partie il charge les 50 derniers cadavres des autres joueurs, histoire que vous puissiez appréhender les dangers du jeu. Bien qu'étrangement exploitée ici, l'idée est excellente et mériterait de se retrouver dans des titres bien plus ambitieux.

A GAME ABOUT BOUNCING

>Genre : OVNI
>Développeur : Shawn McGrath
>www.tojam.ca/games_2008/a_game_about_bouncing.asp

Grand gagnant du « Toronto Game Jam contest », A Game About Gouncing est un titre tout à fait particulier. Se jouant de préférence avec un pad disposant de deux sticks analogiques, il met en scène une petite boule qui doit rebondir sur des cercles en essayant d'éviter les missiles qui lui sont envoyés. On utilisera le stick droit de la manette pour créer des champs d'attraction sur les boules environnantes, tandis que le stick gauche est utilisé pour mettre un grand coup de boost dans une direction donnée, très pratique pour éviter les projectiles. Zen, esthétisé et inventif, A Game About Bouncing n'a clairement pas volé sa première place.

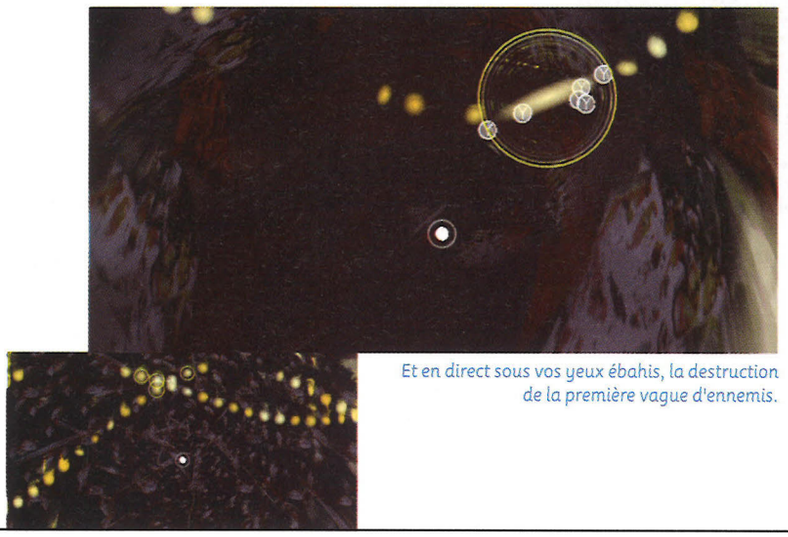




Les flèches indiquent la direction du prochain rebond. Très pratique.

FLOWERS OF ERROR

>Genre : OVNI
>Développeurs : Jonathan Mak & Pekko Koskinen
>www.tojam.ca/games_2008/flowers_of_error.asp



Et en direct sous vos yeux ébahis, la destruction de la première vague d'ennemis.

Une fois de plus, la palme de la production la plus atypique revient ce mois-ci à Jonathan Mak, le créateur d'Everyday Shooter. Aidé de son ami Pekko Koskinen, il présente ce mois-ci un jeu à la croisée entre son shoot ultra-reconnu et une œuvre d'art abstraite. Le joueur incarne une petite boule blanche qu'il faudra déplacer au clavier tout en évitant les boulettes jaunes qui arrivent de partout. Jusqu'ici tout va bien. Or, pour scorer, il faudra utiliser des bombes (des boulettes entourées d'un cercle) qui révéleront des lettres à récupérer. Chacune desdites lettres permettra de reconstituer une phrase qui se dévoilera à mesure que le score augmentera. Diabolique, porteur de la « touche » Mak (réactions en chaîne et musique réussie), le jeu se révèle séduisant en tous points. À essayer absolument.

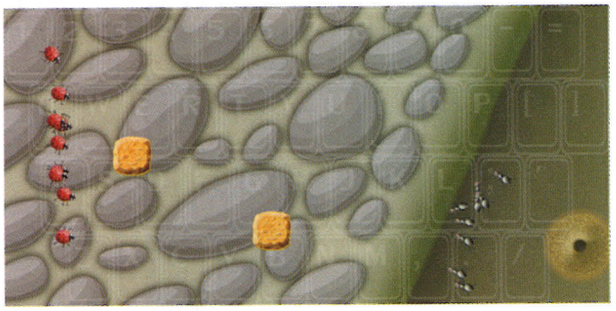
déclaration d'indépendance



DEBUGGER

>Genre : OVNI
>Développeur : Team anykey
>www.tojam.ca/games_2008/debugger.asp

Voilà un concept vraiment débile mais, bizarrement, on adore alors on vous en parle, et on vous incite à essayer par vous-même. Debugger, c'est l'histoire d'un bout de fromage convoité par de nombreux insectes. Votre rôle sera de protéger le fromage en tapant frénétiquement sur les touches de votre clavier, chaque section du clavier correspondant à une zone précise de l'écran. C'est complètement débile, très laid, mais ça défoule.



Le clavier est toujours présent à l'écran, en transparence.



Votre nouveau terrain de jeu.

WARBANDS

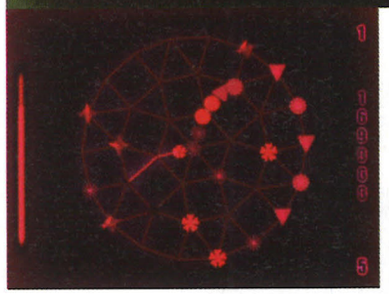
>Genre : Stratégie
>Développeur : Stimulus Response Games
>www.stimulus-response-games.com

Quoi qu'on en dise, la stratégie au tour par tour conserve de nombreux adeptes. Alors quand on nous propose une variante (copie ?) du légendaire Advance Wars de Nintendo pour nos PC, comment refuser ? Le principe est donc identique et à l'aide de différentes unités (soldats, véhicules, navires…), vous progresserez sur le champ de bataille, case par case pour atteindre les adversaires à abattre. Chaque unité dispose d'un nombre de mouvements et de coups limité, à vous de les utiliser à bon escient pour ne pas vous retrouver très rapidement en position de faiblesse face aux ennemis. Les graphismes sont mignons, l'ambiance excellente, du tout bon.

ATOMIC WORM

>Genre : Action
>Développeur : Charlie Dog Games
>www.charliedoggames.com/?page_id=42





Quand on pense au jeu du serpent, deux hypothèses s'offrent à nous, la première évoque une redoutable épreuve alimentaire dans l'émission Fear Factor et la seconde nous rappelle l'existence d'un jeu (Snake) vieux de plus de 30 ans. Ce dernier a d'ailleurs été cloné maintes et maintes fois, et c'est encore le cas ici avec une grille de jeu sur laquelle se déplace un tout petit serpent numérique, à vous de lui indiquer la direction à suivre pour ramasser les différents items à collecter tout en vous rappelant que chaque objet ramassé augmente la longueur de votre bestiole. Facile à appréhender au début, le challenge devient vite redoutable lorsqu'il faut tenir bon, avec un serpent de douze kilomètres de long, sans se mordre la queue !



Des niveaux variés… et plutôt jolis.



Un jeu à l'ancienne, au sens propre.

BEN THERE, DAN THAT !

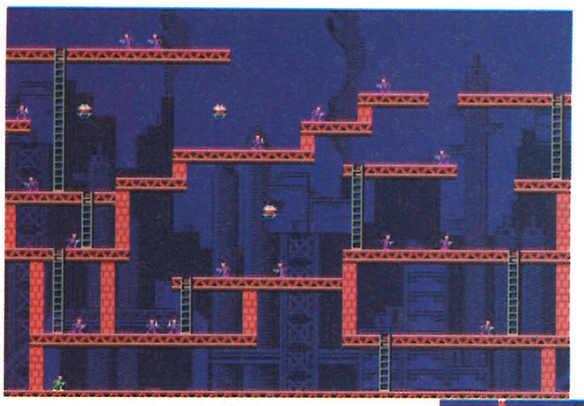
>Genre : Aventure
>Développeurs : Ben Ward & Dan Marshall
>www.zombie-cow.com/?page_id=17

Sous un titre farceur, parodie de la célèbre expression anglophone « Been there, done that » (qu'on pourrait traduire par « Déjà vu, déjà fait »), Ben Ward et Dan Marshall nous proposent un jeu d'aventure en point & click dans le plus pur style des ancestraux Monkey Island, Guybrush ou Sam & Max. Nul doute que les graphismes mignonnets, les dialogues tordants et l'ambiance bon enfant du titre séduiront tous les vieux nostalgiques toujours prompts à lancer un émulateur de vieux jeux d'aventure sur une bécane valant plusieurs milliers d'euros.

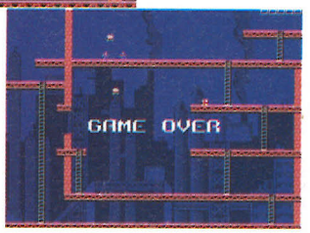
DESTRUCTIVATOR

>Genre : Action
>Développeur : Pug Fugly Games
>www.pugfuglygames.com/Game.php?game=12

J'ai un pistolaser en main, face à moi, un tableau rempli de plateformes, d'échelles et d'ennemis qui se déplacent à toute allure. Que faire ? Je peux rester immobile et regarder, auquel cas la durée de vie du jeu devient absolument énorme mais l'intérêt minime, ou décider de prendre mon destin en main en allant tous les dégommer les uns après les autres. C'est le but, c'est frénétique et la moindre erreur dans les déplacements se solde par un cuisant échec. Une fois tous les ennemis abattus, je passe au tableau suivant. Il y en a vingt au total et ils sont tous aussi moches les uns que les autres. En revanche, ils sont aussi super-fun à jouer.



Le but ? Éliminer tous les ennemis.

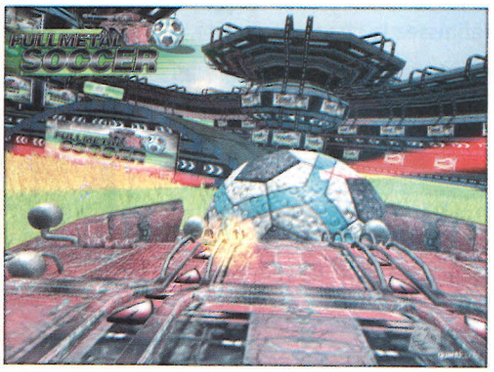


Votre nouveau fond d'écran.

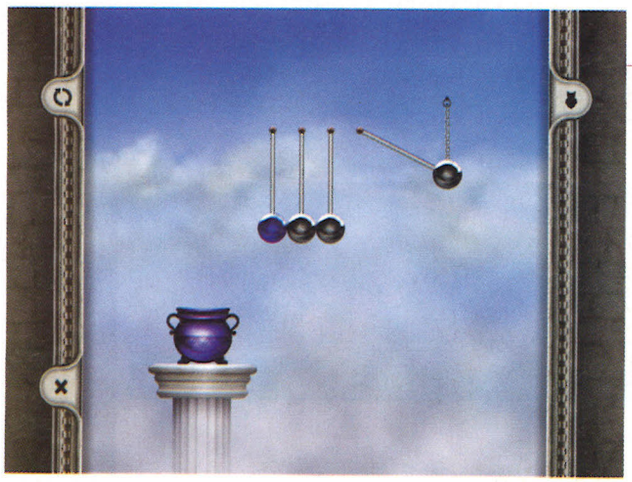
FULL METAL SOCCER

>Genre : Sport
>Développeur : Quanticode
>www.fullmetalsoccer.com

Trop mou du genou, le foot ? Et si on embarquait à bord d'un blindé léger motorisé afin de pratiquer ce sport dans les meilleures conditions possibles ? Spécifiquement conçu pour le multijoueur (jusqu'à six participants), Full Metal Soccer nous embarque dans une variante guerrière d'un sport parfois soporifique en remplaçant les tacles par des tirs d'obus et les frappes mal cadrées par des buts explosifs. Lorsque les déplacements se font un peu trop lents, on peut également utiliser un savoureux petit turbo afin de laisser tout le monde sur place. Tout en 3D et plutôt joli, le titre devrait ravir nos amis barbares et tous ceux qui ont envie de se défouler un bon coup après une journée passée à assembler les 35000 pièces d'un puzzle représentant un beau ciel bleu.



Droit au but, comme dirait l'autre.



Il faut parvenir à envoyer la boule bleue dans le vase.

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.

OBULIS

>Genre : Réflexion
>Développeur : IonFx Studios
>www.ionfx.com/product_pc_obulis.htm

Réfléchir, voilà une saine activité ! C'est ce que vous demandera Obulis, un titre de logique dans lequel vous devrez, pour terminer un tableau, choisir puis couper des chaînes afin de propulser les boules se situant au bout de celles-ci. En jouant avec les rebonds, les chocs entre les boules et autres phénomènes physiques, votre but sera d'envoyer l'unique boule de couleur du tableau dans le réceptacle destiné à l'accueillir. Comme souvent avec ce genre de titre, il est très facile de comprendre les techniques, et incroyablement difficile de s'en sortir, après une petite dizaine de niveaux. Avec sa réalisation exemplaire, Obulis devrait plaire à toute la famille mais surtout à celui qui a mis la main sur le PC du salon, c'est-à-dire vous, petit coquin.



Ça devient vite très compliqué.

Votre site en quelques

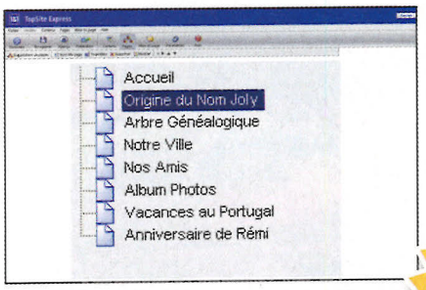
Avec les Packs 1&1, disposez rapidement d'une présence Web de qualité.



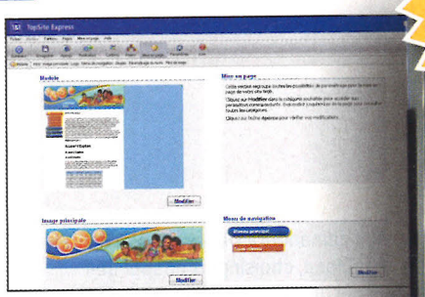
1 Choisissez une mise en page



2 Définissez la structure du site



3 Insérez vos textes et vos images



4 Publiez votre site sur le Net



1&1 TopSite Express

Créez votre site Web en quelques minutes sans aucune connaissance en HTML !

N°1 mondial de l'hébergement

1&1 s'efforce depuis 20 ans d'offrir à ses clients des produits et des services à la pointe de l'innovation. Avec plus de 10 millions de noms de domaine et 5 millions de sites Web hébergés, nous avons développé des atouts que beaucoup nous envient. Ne vous y trompez pas, optez pour un hébergeur qui a fait ses preuves et lancez-vous à l'assaut du Net !

clics !

le .fr inclus !

Faites parler de vous !

100 cartes de visite offertes* !



Overnight Prints™

Pour une durée limitée, nous vous offrons 100 cartes de visite personnalisées, afin que vous puissiez faire connaître votre site autour de vous !

PACK PERSO CONFORT

2 DOMAINES INCLUS
pendant toute la durée du Pack

Notre Pack Hébergement de référence comprenant un large éventail de fonctionnalités pour les particuliers exigeants, les associations ou les professions libérales.

- **2 noms de domaine au choix** (.fr, .com, .net, .org, .info)
- **6 Go d'espace disque**
- **750 Go de trafic par mois**
- **200 comptes email (IMAP/POP3)**
- 1&1 TopSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 Blog
- 1&1 Album Photo
- 1&1 Contenu Dynamique (informations en continu sur votre site : actualité, météo, sport, bourse, itinéraires…)
- Protection anti-virus et anti-spam
- **Offert : Collection de logiciels****
  Adobe® Contribute CS3, Adobe® Photoshop® Elements 5, Ulead® GIF Animator 5, Hello Engines! 6.0 Standard, Ranking Toolbox 6.0, et Wise-FTP 5.5
- 5 bases de données MySQL
- 1&1 Chat
- 1&1 Formulaire

… et bien plus encore !

4,99 € HT/mois
5,97 € TTC/mois

* Offre valable pour toute souscription à un Pack Perso Confort ou à un WinPack Perso Confort 1&1 et soumise à conditions détaillées sur notre site Internet et celui de notre partenaire.
** Collection de logiciels offerte pour un engagement minimum de 6 mois. Frais d'envoi : 4,99 € HT (5,97 € TTC).

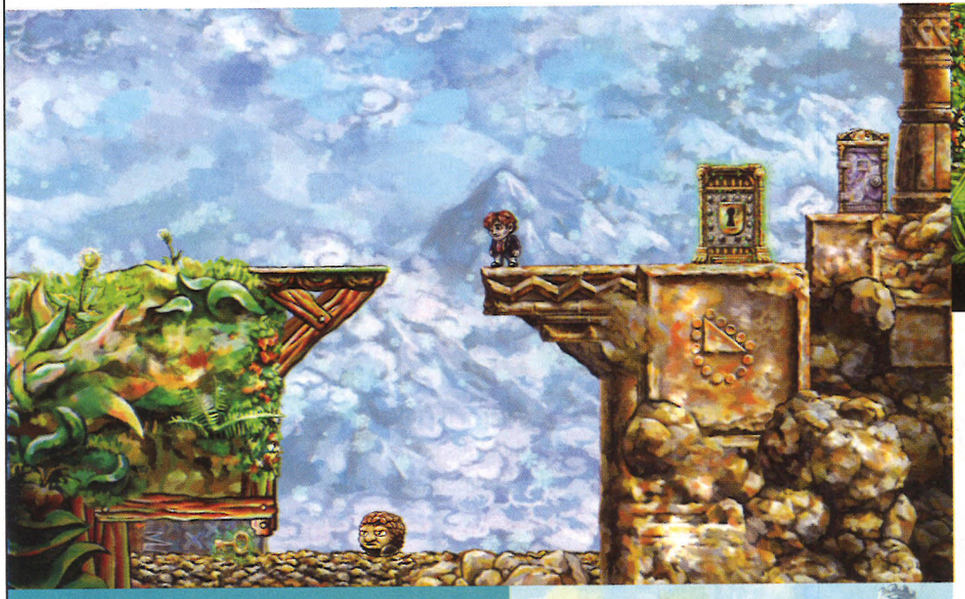
MEMBRE DE united internet

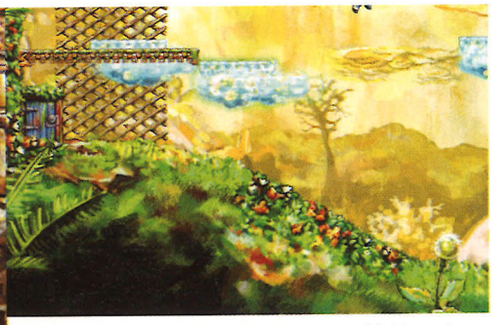
N° INDIGO 0825 080 020 (0,15 € TTC/min)

1and1.fr

1&1

Dans Braid vous ne mourrez jamais, c'est un choix du développeur. En revanche, votre cerveau risque d'exploser.



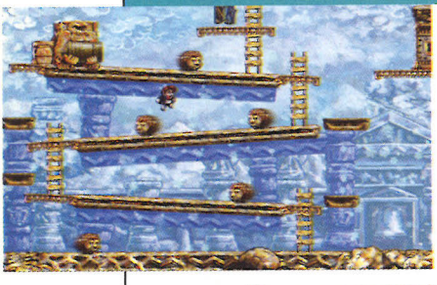


Magnifiques, les décors sont parfois semblables à des peintures.

>Genre : Espace temps
>Éditeur : -
>Développeur : Jonathan Blow/États-Unis
>Sortie : Automne 2008

BRAID





Vous me reconnaissez ?

Il y a plein de petits trucs énervants dans la vie, les files d'attente aux caisses de supermarché, tourner en rond pendant 45 minutes à la recherche d'un endroit où se garer et surtout, en tête de liste : le teasing. Cette affreuse technique très utilisée en publicité consiste à aguicher le chaland de manière un peu racoleuse en éveillant sa curiosité sur tel ou tel produit à l'aide d'une campagne volontairement mystérieuse. Involontairement, c'est un peu ce qui s'est passé avec Braid lorsqu'il a remporté le prix de l'innovation en game design à l'Independent Games Festival 2006.



Bon ben c'est bloqué, tant pis, je peux rentrer chez moi.

On avait déjà vu quelques images de ce jeu très coloré mettant en scène un sympathique petit bonhomme mais il était légitime de se demander en quoi un énième jeu de plateforme pouvait innover en matière de mécaniques de progression. Environ deux ans plus tard, on a la réponse, enfin ! S'il a fallu tant de temps pour en savoir plus, c'est peut-être parce que Jonathan Blow (le créateur) a justement décidé d'utiliser le temps comme pierre angulaire de son aventure. Là, je vous sens bien perplexe mais il va falloir attendre le second paragraphe pour en savoir plus. Quand je vous dis que c'est agaçant, le teasing.

Braid Alert

Avant toute chose, sachez que tout commencera par l'histoire d'une princesse kidnappée. C'est classique, peu original, mais toujours efficace. Quant à cette histoire de temps… le héros aura tout simplement la possibilité de le remonter un peu quand il le souhaite, le ralentir et même apprendre à s'en servir pour se démultiplier dans l'espace. Ainsi, il pourra se retrouver dans deux endroits à la fois et devra affronter tout un tas d'aberrations temporelles qu'il lui faudra résoudre à travers de nombreuses énigmes s'il veut parvenir à retrouver tous les objets qu'on lui demande de collecter. Je pourrais vous en dire plus mais dévoiler trop d'éléments de Braid c'est un peu comme raconter la fin d'un film à suspense, ça gâche tout et ça risque de vous énerver. Jetez plutôt un œil aux captures d'écran, certes on n'a pas affaire à un gros jeu tendance blindé de 3D et d'effets de lumière de folie mais l'univers coloré et décalé a de quoi faire chavirer quelques cœurs ! Grâce à la magie de la sacro-sainte fée nostalgie, on aura aussi droit à de nombreux clins d'œil qui devraient enchanter les vieux de la vieille et leur rappeler quelques souvenirs (un niveau s'inspire par exemple du célébrissime Donkey Kong). Déjà sorti sur Xbox Live Arcade, Braid déboulera dans une grosse poignée de semaines sur nos machines (exclusivement sur Internet dans un premier temps) et devrait, c'est certain, trouver rapidement son public.

Yavin

L'ÉVÉNEMENT INCONTOURNABLE POUR TOUS LES FANS DE WORLD OF WARCRAFT® !



LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE WORLD OF WARCRAFT®
JEU DE CARTES À COLLECTIONNER

Exclusif ! le vainqueur aura la chance de créer sa propre carte World of Warcraft® !

Nombreuses activités tout au long de ces 4 jours

ÇA VA ÊTRE SHOW !



Salle Equinoxe 20 rue colonel Pierre Avia 75015 Paris
Accès : Ⓜ ligne 8 Balard

Plus d'infos sur **www.wowtcg.com** et **www.topdeck.fr**

Un Deck de Démarrage* World of Warcraft® Jeu de Cartes à collectionner offert sur présentation de ce bon.

*Dans la limite des stocks disponibles.



LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

UPPER D·E·C·K

© 2008 UDC. Tous droits réservés. En attente de brevet. Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, Pays-Bas. © 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. La Traque d'Illidan est une marque déposée, Warcraft, World of Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques et/ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques référencées ici sont la propriété de leurs ayants droit respectifs.

>Genre : Gratte-ciel
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Monte Cristo Multimédia/France
>Date de sortie : 1er trimestre 2009

CITIES XL

Il est bien sympathique, Robin. Non, je ne parle pas du joli cœur en collants qui batifole dans les bois. Je pense plutôt à celui qui a un taré déguisé en chauve-souris en guise de mentor. Imaginez un peu la vie de ce pauvre garçon : des années dans l'ombre d'un trop grand frère, à attendre que son heure vienne. Eh bien, la série City Life partage un peu le même parcours. Il a passé des années à ronger son frein en se mangeant des râteaux dans l'arrière-salle de la boîte de nuit pendant que Sim City s'envoyait des top-modèles sur la banquette arrière de sa Porsche (il était très souple, donc, ndlr). Maintenant que Maxis a lâché son bébé et que les fans de city builder pleurent encore la sortie de Sim City Societies, City Life va pouvoir saisir sa chance avec son prochain opus : Cities XL. Au chapitre des nouveautés, les développeurs de Monte Cristo misent leur chemise sur le jeu en ligne ultra-communautaire. Après avoir choisi un lopin de terre à la surface de la planète sur laquelle on souhaite s'implanter, le joueur pourra (et devra) mettre en place des relations commerciales avec les cités des voisins à qui il pourra rendre visite sous la forme d'un avatar entièrement personnalisable.



Nous n'échapperons pas aux constructions mégalos.

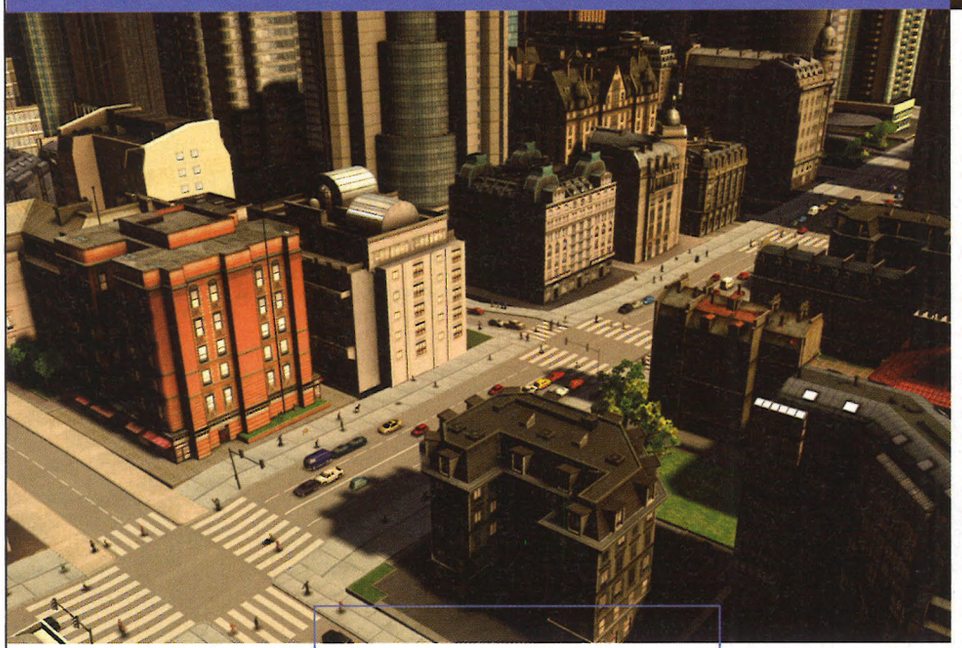


Mondialisation

Cities XL permettra de spécialiser les installations industrielles (production agroalimentaire, biens et services) en fonction des désirs du joueur mais aussi des ressources disponibles dans la région, on assistera peut-être alors à des marchandages cocasses : « Baisse le prix de tes céréales et je te rétablis le gaz. » Et qui dit commerce, dit transport de fret en conséquence, c'est a priori là qu'il faudra être le plus malin. Car si les routiers sont sympas, ils nuisent au bien-être des habitants. Il faudra donc se casser le tronc pour aménager leurs parcours et éviter d'engorger les axes par lesquels vos concitoyens se rendent joyeusement au travail. Si l'aérien ou le ferroviaire est votre dada, d'autres soucis se présenteront : taille des pistes, plaintes des riverains, ou encore mise au point des horaires. Enfin, il devrait être possible de donner à sa ville des rôles assez inattendus. Monte Cristo présente l'exemple d'une station de ski, dans laquelle on devrait se faire une joie de plumer tous les touristes de passage. Bon, arrêtons là avec les promesses, et rendez-vous pour la première version jouable qui tombera entre nos mains moites, nous verrons alors si Cities XL les tient toutes.

Savonfou





Les villes promettent d'être bourrées d'animations, espérons qu'il ne faille pas enrichir Intel pour faire tourner le jeu.

7+
www.pegi.info

WARIO REVIENT POUR SECOUER LA 2D !







Wario part à l'aventure pour secourir une princesse prisonnière ou bien pour mettre la main sur un trésor inépuisable pour assouvir sa soif de l'or ?

COMMENT SECOUER LA WII AVEC WARIO ?



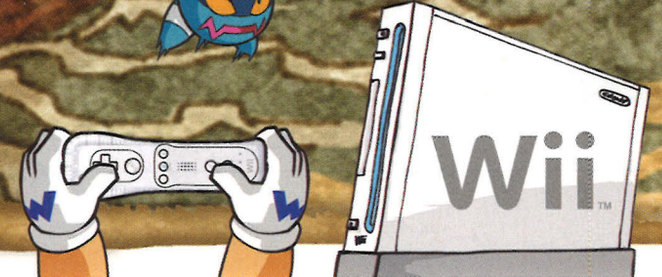
Secouez la télécommande Wii pour détrousser vos ennemis de leurs pièces d'or et pour lancer une frappe au sol afin d'étourdir les ennemis à l'écran !



Une fois les ennemis étourdis, saisissez-les et pivotez la télécommande Wii pour viser et lancer vos ennemis ! Utilisez la même technique pour contrôler les véhicules tels que le sous-marin !







WARIO LAND™ THE SHAKE DIMENSION

SORTIE LE 26 SEPTEMBRE 2008



© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2008 NINTENDO.

- Genre : Demi-tour
- Éditeur : Activision
- Développeur : Treyarch/États-Unis
- Date de sortie : 4e trimestre 2008

CALL OF DUTY WORLD AT WAR



Si on m'avait donné 5 euros à chaque fois que j'ai gagné la Seconde Guerre mondiale en vue subjective, ça ferait longtemps que je ne bosserais plus dans la presse. Je passerais plutôt mon temps à regarder mes nombreux domestiques en train de regonfler à la bouche les pneus de ma Ferrari. Ce n'est pas pour faire mon ronchon, mais on commence un peu à avoir épuisé cette triste période de l'humanité. Comme pour souligner mon propos, World at War nous renverra donc aux fondamentaux de la guerre virtuelle. Après avoir écumé les plus célèbres opérations européennes de la drôle de guerre, la série prend la direction du Pacifique, pour nous confronter avec ce qui ressemble à première vue à des cuistots en colère armés de (très) grands couteaux. Mais passé un examen approfondi, ces tristes sires se révèlent être des membres de l'armée de l'Empire du Soleil Levant. Une partie de l'intérêt reposerait sur l'imprévisibilité des techniques de guérilla nipponne, mais le jeu ne devrait pas pour autant déroger à la tradition des niveaux linéaires ultra-scriptés qui a fait le succès des opus précédents. Une autre partie du jeu nous mettra, elle, dans la peau d'un soldat de l'Armée rouge en route pour un pique-nique à Berlin.



À la rentrée, le lance-flammes sera dans toutes les trousses des petits Marines.





Vous ne devriez pas bouger autant quand je vous rase.

Canon de beauté

À l'écran, c'est le moteur graphique de Modern Warfare qui sera à pied d'œuvre. D'après les vidéos présentées pour le moment, il semble que l'équipe ait fait du bon travail, surtout au niveau du rendu de la végétation et des flammes. Ce qui tombe plutôt bien, vu que l'on nous répète à l'envi que la présence d'un lance-flammes dans le paquetage des joueurs apportera une évolution radicale au niveau du gameplay. Ce dernier devrait permettre de faire flamber une partie des décors, et si possible les vils ennemis de la démocratie qui se cacheront derrière. Une autre nouvelle qui devrait plaire à Yavin est la présence d'un mode coopératif à deux en écran splitté ou jusqu'à quatre en ligne. Les dernières images qui nous sont parvenues insistent sur les séquences en véhicules et quelques mémorables passages au poste de mitrailleur dans divers aéroplanes. Au final, le jeu devrait s'en sortir honorablement, et réussir à nous faire patienter jusqu'à ce qu'Infinity Ward (créateur de la série) revienne nous voir avec un sixième opus d'ores et déjà annoncé.

Savonfou

NINTENDO DS The Pokémon Company

RÉVÉLEZ VOTRE CÔTÉ POKéMON !

EXPLORATEURS DU TEMPS

Pokémon Donjon Mystère

EXPLORATEURS DE L'OMBRE





Un jour, vous vous réveillez dans la peau d'un Pokémon et rejoignez la guilde des Pokémon pour retrouver le voleur des Rouages du Temps ! Dans cette aventure, devenez le Pokémon qui vous correspond parmi les 16 Pokémon de départ et lancez-vous, avec votre partenaire Pokémon, dans les nombreuses missions dans des donjons toujours différents ! Vous retrouvez aussi tous les nouveaux Pokémon des Versions Diamant et Perle pour plus de 490 Pokémon à rencontrer ! Avec la connexion Wi-Fi Nintendo, recevez et envoyez des demandes de sauvetage en ligne avec les autres joueurs.



nintendo Wi-Fi connection

3+ www.pegi.info

©2006 POKÉMON. ©1995-2006 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC. ©1995-2006 CHUNSOFT CO., LTD. ©2006 PIKACHU. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

alerte orange



>Genre : Apprendre à conter >Éditeur : Gametap
>Développeur : Spicy Horse/Chine >Date de sortie : Disponible

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

À l'arrêt, Grimm se met à uriner violemment. Appuyez sur le bouton de saut pour atterrir sur le point de chute du liquide.



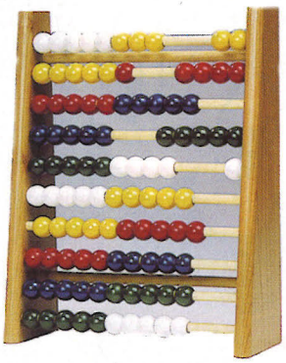
Sinistre, effroyable, morose. Grim, en anglais, ça veut dire tout ça. Rajoutez un M et vous obtenez le nom d'illustres frères linguistes collecteurs de contes au XIXe siècle… Ainsi que celui du héros d'un jeu d'action épisodique distribué depuis le 31 juillet dernier via le site Gametap (www.gametap.com). Ogre miniature et crasseux imaginé par le créateur American McGee, manœuvrable à la souris ou au clavier, il n'a qu'un but: rendre sinistres, effroyables et moroses les contes des deux frangins ! Au moins, pour les noms, on n'est pas perdus. Et pourrir un récit pour enfants, c'est facile : il suffit à Grimm d'errer dans des cadres enchanteurs et tout autour de lui se fane et s'assombrit. Enfin, presque tout. Au départ, son pouvoir se voit limité. Certains objets ne peuvent être corrompus, et quelques personnages déambulent en nettoyant ses méfaits. Il doit alors les assommer d'un coup de popotin dévastateur et se dépêcher d'obscurcir son environnement pour monter en puissance. À partir d'un certain niveau, il pourra putréfier des éléments de décor plus imposants et des ennemis jusqu'alors insensibles. Plutôt simpliste et pas difficile pour un sou, American McGee's Grimm n'en demeure pas moins fort attachant. Après avoir bouclé le premier épisode gratuit (A Boy Learns What Fear Is) en une demi-heure, on a envie d'y retourner. L'ambiance, la patte graphique et la nature du challenge – tout saloper le plus rapidement possible – font qu'on y revient sans le moindre souci. Et on se dit qu'il n'y aurait rien de honteux à y investir quelques dollars, juste pour transformer le petit chaperon rouge et ses amis en fans de Marilyn Manson.

Plume

La boom 2



On a beau vous filer tous les mois des jeux de plateforme tout beau et tout nouveaux via la rubrique Déclaration d'Indépendance, vous n'êtes jamais rassasiés, bande de petits coquins. Alors voilà, rien que pour vous, Nicky Boom (www.nickyboom.com), un excellent titre datant du début des années 90 et édité alors par Microïds. Le jeu nous vient de l'Amiga, est très coloré, dispose d'une jouabilité sans faille et vous propose de liquider une grosse masse d'ennemis ainsi que de collecter un tas d'items divers et variés comme dans toutes les bonnes aventures du genre. ça se joue dans votre navigateur Internet et si votre patron vous engueule alors qu'il vient de vous surprendre en train de sauter sur un escargot pour le faire disparaître, répondez-lui simplement mais fermement que le temps c'est de l'argent, et que ce n'est pas en venant vous distraire à tout bout de champ que le boulot va avancer.



Nous voilà rassurés

Quelle machine faudra-t-il pour faire tourner Far Cry 2 ? D'après le blog officiel du jeu, c'est très simple, la config recommandée est un Core 2 Duo (lequel, on ne sait pas) ou un AMD Phenom, 2 Go de Ram et une carte vidéo de type Nvidia 8600 GTS ou ATI X1900. C'est-à-dire que sur l'échelle de l'évolution technique de nos machines, on peut quasiment qualifier cette config de préhistorique même si j'ai un peu peur qu'à ce compte-là ça tourne effectivement super bien, mais en noir et blanc.

Vent de tourmente

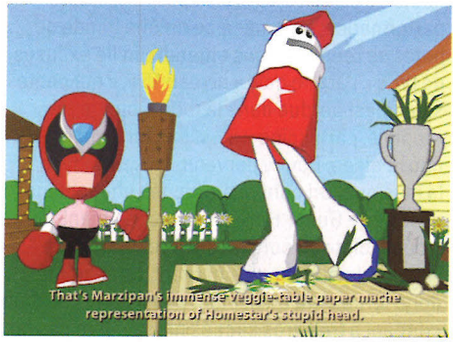


Vous connaissez la ritournelle : les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas. Certains fans de Diablo, échaudés par les images et vidéos du troisième épisode, semblent pourtant penser le contraire. Fermement décidés à traîner les développeurs de Blizzard devant le tribunal du bon goût, ces hurluberlus sont allés jusqu'à envoyer des pétitions et autres images du jeu retouchées par leur soin avec pour objectif de faire bouger les choses. D'ailleurs, elles ont bougé vu que Brian Morrisroe, directeur artistique sur le jeu, a fait ses valises et s'en est allé vaquer à d'autres occupations professionnelles. D'après Blizzard, il n'y a aucun lien de cause à effet. Le développeur ajoute par ailleurs qu'il est très content de l'orientation visuelle du titre et que le nouveau directeur artistique maintiendra le style voulu par son prédécesseur. Ils auraient tout aussi bien pu se contenter d'un élégant bras d'honneur, ça aurait fait exactement le même effet.

>Genre : Point & click
>Éditeur : -
>Développeur : Telltale Games/États-unis
>Sortie prévue : Disponible

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE HOMESTAR RUINER

Pour les membres de Joystick, le mal est un peu une seconde nature. Voler des sucettes aux enfants, faire des croche-pattes aux grands-mères qui descendent les escaliers du métro… j'en passe et des infâmes. Voilà pourquoi nous sommes tombés sous le charme de Strong Bad's Cool Game For Attractive People – Homestar Ruiner. Car il met en scène un catcheur complètement déjanté. Celui-ci se nomme Strong Bad, il porte un masque rouge, des gants rouges et ne parle à son prochain que pour lui pourrir la vie, si possible en l'insultant. Son frère est tombé en dépression, ses amis ont secrètement peur de lui… il est odieux. Son rêve dans la vie, gagner « the race till the end of the race », la finale mondiale de course d'obstacles du quartier. Inutile d'essayer de piger, vous perdriez votre temps. Une seule chose est sûre, après le succès de Sam & Max, Telltale semble décidé à pousser l'absurde encore un cran plus loin, et pense que Strong Bad a les épaules pour y parvenir. Leur dernier délire, premier épisode de ces aventures délirantes, sera suivi d'au moins quatre autres jeux inspirés d'une délirante Web série (www.homestarrunner.com). Si j'en crois mon intuition, cette licence a peu de chance d'être un jour francisée alors, ami curieux, si vous parlez anglais, vous trouverez ce premier épisode sur le site officiel de Telltale (www.telltalegames.com). Sinon, tant pis pour vous.



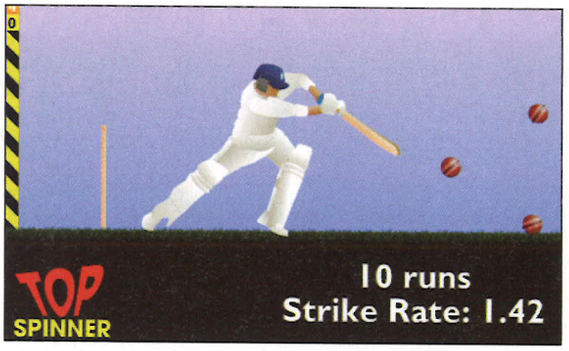
Strong Bad veut humilier Homestar à la course, quel qu'en soit le prix.



Lucky

Crise de nerfs

Le jeu super-con du mois vous propose de prendre le contrôle d'un joueur de sport passionnant qu'est le cricket (www.foddy.net/Cricket.html). Armé de votre souris, vous devez diriger le perso afin de lui faire effectuer de jolies frappes dans toutes les balles qui vous sont envoyées dessus. Ce serait très simple si notre héros ne semblait pas entièrement composé d'une sorte de caoutchouc flasque terriblement énervant lorsqu'on essaie d'effectuer le moindre mouvement un peu construit. Si vous parvenez à jouer plus de trois minutes sans coller des coups de boule à votre écran, « vous êtes un chef », comme on dit dans les pubs Boursin Cuisine.



John Carmack…

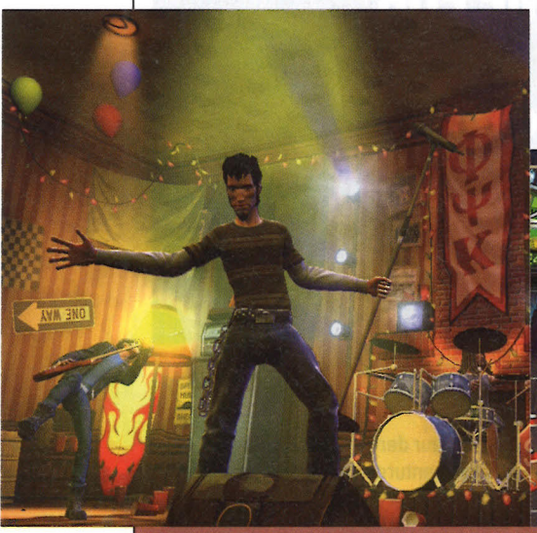
…l'a dit : Steve Jobs (le patron d'Apple) ne croit pas aux jeux vidéo. Comme quoi, on a beau être un développeur de génie, on peut quand même comprendre certaines choses avec 20 ans de retard.



Opportunisme

Sans doute séduits par les caractéristiques techniques phénoménales de la portable de Nintendo, les développeurs de Bioware (actuellement au taf sur le RPG Sonic pour la même console) ne cachent plus leur désir d'y porter Jade Empire, Mass Effect et le tout juste annoncé Dragon Ages. Une autre hypothèse voudrait que ce soit juste pour gagner un maximum de pognon mais ce serait vraiment faire preuve de mauvais esprit.





On ne change pas un concept qui gagne (beaucoup, beaucoup d'argent).



> Genre : Jeu de grattage
> Éditeur : Activision
> Développeur : Neversoft/États-Unis
> Sortie prévue : N.C.

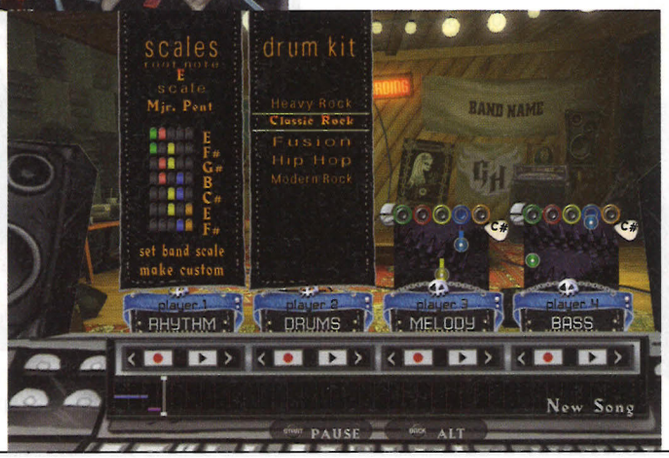
GUITAR HERO WORLD TOUR



Le look des personnages est toujours aussi... étrange.

Croyez-le ou non, j'ai un pote (bourré) qui aime bien jouer en donnant des coups de tête là-dessus.





À vous les joies de la création !

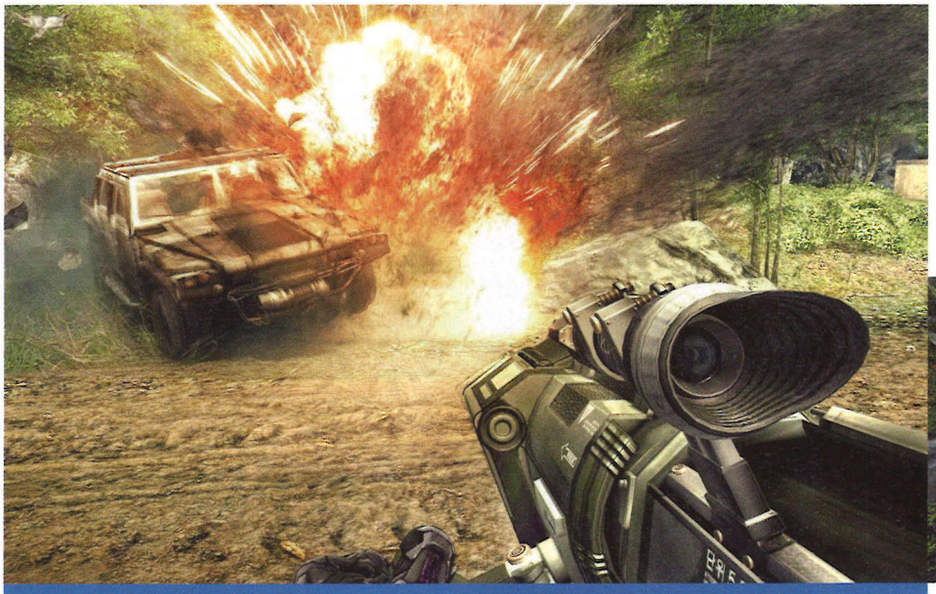
Qu'on se le dise, la mode est au « social gaming » comme l'affirment nos amis d'outre-Atlantique. Le cliché du joueur esseulé passant des heures et des heures à enchaîner des niveaux sur un quelconque jeu de plateforme ou de rôle a donc bien vécu ! Place aux potes, aux fous rires et aux litrons de binouze ! Mais pour parvenir à réunir tous ces joyeux éléments pendant des heures, voire des jours entiers, il faut parvenir à les fédérer. Et si unir un joueur moyen et une bouteille de bière ne relève pas de la haute performance, parvenir à ce qu'une bande de potes se réunisse sans entendre mille excuses de type « j'ai une quête niveau 15 », « ma petite sœur s'est perdue dans la forêt » ou « je te rappelle, j'ai piscine » n'est pas forcément chose aisée. Pour y parvenir, un seul moyen : la musique. On connaît le succès phénoménal de la série Guitar Hero, on sait également à quel point son concurrent Rock Band a su séduire de nombreux amateurs, on se doute donc forcément qu'oser un nouvel épisode d'un concept à très gros succès ne présente pas de risque majeur.

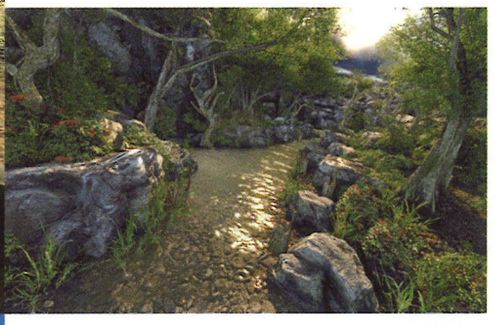
Chanson et Dalida

Dans le paragraphe précédent, j'ai volontairement omis de vous parler du concept, pour une raison toute simple : est-ce encore nécessaire ? Après plus de 10 ans de présence de jeux musicaux sur nos machines (enfin, surtout sur consoles), le fait de tapoter en rythme à l'apparition de pastilles de couleurs, sur des airs endiablés, n'a plus de secret pour personne. En revanche, et comme il faut bien apporter de nouvelles choses à chaque opus, World Tour propose son petit lot de nouveautés par rapport à Legends of Rock, seul épisode de la série paru sur PC à ce jour. Tout d'abord, en plus d'une guitare en plastique on pourra disposer d'un micro et d'une batterie. Incroyable ? Génial ? Non, c'est ce que propose la concurrence depuis un bail. Là où ça devient plus intéressant, c'est quand on découvre le studio d'enregistrement. Oui, vous avez bien lu, World Tour va non seulement vous proposer de prendre votre pied sur 24 morceaux encore tenus secrets (on devrait pourtant avoir droit aux Foo Fighters ou à Billy Idol) mais également de créer vos propres chansons et musiques, en groupe ! Pour l'instant, l'outil de création semble encore un peu complexe mais un gros didacticiel pourrait accompagner le tout, à la sortie.

Yavin

Le jeu nous permettra de revivre l'aventure à travers les yeux d'un équipier séparé de Nomad, le héros de Crysis.





- Genre : FPS explosif
- Éditeur : Electronic Arts
- Développeur : Crytek Budapest/Hongrie
- Sortie : Automne 2008

CRYSIS WARHEAD



« Là, tu vois, John a raté son atterrissage. »

Je sais ce que vous pensez, vous venez de lire le titre, vous avez regardé les images et vous êtes en nage, vous tremblez et dans quelques instants vous foncerez voir l'état de vos finances sur le site Internet de votre banque. C'est que votre machine date déjà de quelques mois et l'évocation du nom Crysis est un peu au joueur PC ce que le grand méchant loup est à nos chères têtes blondes. Mais avant d'aller plus loin et parce qu'on ne va pas tuer le suspense tout de suite, recadrons les choses : Warhead se présente comme un jeu à part entière, mais est doté d'une campagne plus courte (vraisemblablement moins de dix heures) que celle du jeu original. Néanmoins, cette nouvelle aventure dans le monde survolté de Crysis sera vendue à petit prix (environ 30 euros) ce qui ne paraît pas non plus scandaleux. Évidemment, il ne faudra pas s'attendre à de grosses surprises question environnement. Depuis Far Cry, nos amis allemands semblent toujours désireux d'aller effectuer quelques excursions dans de belles forêts à la végétation luxuriante et aux belles étendues d'eau turquoise. Mais si question décor on reste dans les standards de Crytek, il n'en va pas tout à fait de même d'un point de vue gameplay. Contre toute attente, Warhead se démarque de son illustre prédécesseur et devrait proposer une aventure (beaucoup) plus spectaculaire.



Tiens, cet engin me semble fort sympathique, et si on faisait un petit tour ?

Situation de crise

Oui, vous avez bien lu. Quand on pose la question de la différence entre les deux titres aux développeurs, leur réponse est, en substance, que le petit dernier reprend ce qui a fait le succès du premier opus (les décors, la super-armure, une multitude d'ennemis agressifs) en ajoutant un aspect beaucoup plus nerveux avec encore plus d'action et des explosions dans tous les sens façon feu d'artifice un soir de 14 juillet. La mission qui nous a été présentée nous demandait de prendre les commandes d'un véhicule blindé pendant qu'une grosse voix hollywoodienne nous expliquait la marche à suivre dans un festival de tir d'obus et de sons assourdissants. Quelques dizaines (centaines ?) d'ennemis abattus plus tard, on ne peut que constater qu'une fois de plus, on aura affaire à un jouissif stand de tir ultra défoulant. Pour la suite des événements, on nous promet quelques moments épiques seul ou en compagnie d'une escouade, un nouveau mode de jeu pour le multijoueur et des effets graphiques encore revus à la hausse même si, et voilà enfin la réponse à la question qui vous turlupine depuis le début de ce texte, la config nécessaire restera similaire à celle qui faisait tourner Crysis ! Petite mise en garde toutefois, la version présentée tournait sur une config musclée à base de Quad Core, 4 Go de Ram et GTX 280. On attendra donc un peu avant de sauter de joie.

Yavin



Les nouveaux venus sont bien accueillis par les autochtones. Ces bonnes relations risquent de ne pas durer.

GENRE
Operation du colon
ÉDITEUR
2K Games

SID MEIER'S CIVILIZATION IV COLONIZATION

DÉVELOPPEUR
Firaxis/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
4e trimestre 2008

Alors que le dernier opus de la célèbre série stratégique en tour par tour bénéficie déjà de deux extensions, Warlords et Beyond the Sword, c'est au tour d'un épisode indépendant de profiter des dernières avancées graphiques et de système de jeu développés par Firaxis. Civilization IV est en fait un remake du célèbre Colonization paru en 1994, qui devrait séduire autant les fans de la première heure que les habitués de la licence Civilization. Comme son aïeul, Colonization nous plonge au XVIe siècle. Les Amériques, récemment découvertes, deviennent les greniers de l'Europe. Anglais, Français, Espagnols et Hollandais se ruent sur les richesses du Nouveau Continent, chacun bénéficiant de bonus nationaux qui aideront à l'implantation de nouvelles colonies, d'ailleurs plus ou moins bien accueillies par les autochtones…

Nouveau Monde

Soutenu par le moteur graphique de Civilization IV, coloré et fluide, Colonization propose également son lot d'améliorations avec un zoom plus profond et des animations supplémentaires. Mais c'est l'interface qui troublera peut-être les connaisseurs : les options économiques, diplomatiques et militaires ont pris de l'importance alors que de nouveaux tableaux apparaissent, comme celui qui représente les échanges avec l'Europe. Cette dernière joue d'ailleurs un rôle primordial dans le développement des premières implantations, en permettant, par voie maritime, de vendre les denrées rares à la nation-mère et de ramener colons spécialisés (planteurs de tabac, marchands de fourrures, fermiers) et produits de première nécessité. Mais attention, un blocus, un navire coulé et le lien fragile qui alimente la colonie sera rompu…



Premiers contacts, premiers échanges. Ce natif américain réclame des fusils… ça commence bien…



Ponctuellement, la nation mère exigera un tribut. Soumission ou rébellion ? Un choix qui doit être particulièrement réfléchi.

En explorant de nouvelles terres, les premiers contacts diplomatiques s'établissent avec les autres nations, Européennes comme Américaines. Dans ce cadre, l'échange de biens et le système d'alliances ont conservé le principe qui a participé au succès des précédents Civilization : possessions, contrats possibles et griefs sont consultables en un coup d'œil. L'influence culturelle conserve également tous les attraits développés depuis Civilization III, et les autochtones verront peu à peu leur population tomber sous le charme des nouveaux arrivants. Enfin, avec l'accroissement de la colonie, la question de l'émancipation finira par se poser. Il faudra alors combattre une nation-mère qui refuse de voir se fermer un marché prometteur et soumis… Nouveau système de jeu, moteur amélioré : Civilization IV : Colonization va beaucoup plus loin que la simple exploitation d'une licence célèbre. Déjà passionnant à ce stade de son développement, le jeu ne devrait pas avoir de mal à trouver son public lors de sa sortie en fin d'année.

Elgarion



Le détail d'une ville. L'accent est mis sur l'économie, et les spécialités de vos colons revêtent une importance capitale.



ABONNEZ-VOUS À joystick

et plongez au coeur d'un univers barbare !



POUR VOUS 72€ SEULEMENT

soit + de 50 % de réduction !

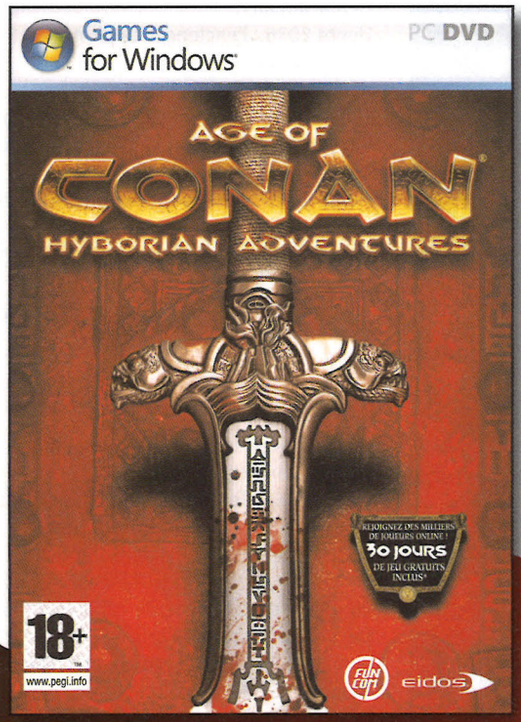


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

Joystick (1 an/13 n°) ..... 90,35€*

+Le jeu **AGE OF CONAN®** (version PC) ..... 49,90€**

Total ~~140,25€~~

LE PREMIER MMORPG NOUVELLE GÉNÉRATION QUI VOUS PROPULSE DANS UN UNIVERS GRANDIOSE ET BRUTAL !

eidos

©2007 Funcom, All rights Reserved. ©2007 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. Funcom Authorized User. Windows and the Vista start button logo are registered trademarks of microsoft Corporation in the United States and/or other countries and "Games for Windows" and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft.

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

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°S** **+le jeu AGE OF CONAN®** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,25 €***. **P210**

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 ❑ 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 ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Vous pouvez acquérir le jeu "AGE OF CONAN®" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/08.** 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. 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 France.

X³ TERRAN CONFLICT

GENRE
Sieste à la belle étoile
ÉDITEUR
Deep Silver

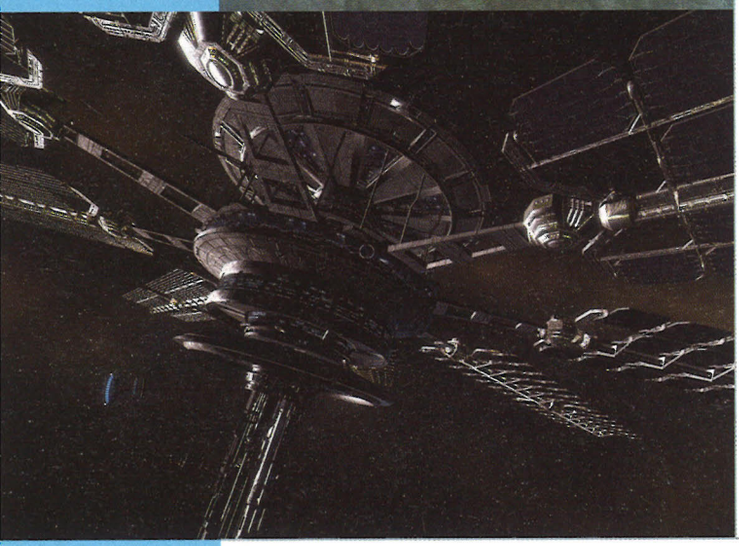
DÉVELOPPEUR
Egosoft/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2008

Heure 2032. Me voilà aux contrôles de mon cargo interstellaire en train d'embarquer un lourd chargement d'huile de rastar et d'épices de stott. Mon ordinateur de bord m'indique que je ferai un gros bénéfice en revendant tout ça à Argon Prime, le secteur voisin. Tout est calme, rien à signaler.
Heure 2036. J'enclenche le pilote automatique, qui n'a connu aucune amélioration depuis la dernière fois. Il emprunte toujours des itinéraires absurdes et je remercie les dieux qu'Egosoft fasse des jeux vidéo, et non des GPS.
Heure 2039. Je suis sur le point d'arriver à destination, et je regrette de ne pas avoir plus profité des étoiles et des nébuleuses, un spectacle dont je ne me lasserai probablement jamais.
Heure 2042. Tout s'est bien passé, je suis amarré à la station de transactions, 50 000 crédits de plus dans la poche. Pour fêter ça, je décide d'investir dans un chargement de viande de cahoonas. Coup de chance, grâce aux lois de l'offre et de la demande, je l'ai eu à moitié prix. Maintenant, il est temps de rentrer.



Le jeu est globalement très joli. Mais le design et l'animation des aliens n'ont connu aucune amélioration. Fermez les yeux quand vous en voyez.





Eh ben si j'arrive toujours pas à attraper la TNT, avec ça...



Heure 2048. Des pirates. Bon sang ! Ma petite tourelle ne va pas me défendre longtemps. Je n'espère même pas voir arriver la cavalerie, bien trop occupée à scanner les contrebandiers de la galaxie. Tant pis. Il est temps de... de recharger ma partie.

Le retour du routier cosmique

Les fans pesteront : Terran Conflict va clore la respectée série des X, déjà âgée d'une dizaine d'années, en prenant place quelque temps après l'épisode précédent, Reunion. Pour l'occasion, l'univers fictif de X se complète de notre bien-aimé système solaire et d'un contenu plus dodu que jamais : une pléthore de missions (plus que dans n'importe quel autre épisode), un terrain de jeu immense, de nouveaux vaisseaux et une refonte complète de l'interface (a priori, pas forcément indispensable). Néanmoins, la recette ne change pas : un gameplay à la frontière de la simulation et de la gestion, nous plongeant dans la peau d'un commerçant, d'un chasseur de primes ou encore d'un pirate de l'espace.
Sans surprise, Terran Conflict est très beau, mais également froid et doté d'une maniabilité négligée, le réservant de ce fait à un public de niche, plus encore que dans Reunion. Pour ces connaisseurs, il sera une (nouvelle) excellente expérience, sous réserve que les développeurs aient encore le temps d'éradiquer les multiples bugs et plantages apparus dans cette version. Verdict le mois prochain. D'ici là, prévoyez déjà vos RTT, vous allez en avoir besoin !

Flav


fnac.com
SAMSUNG
FESTIVAL DU
JEU VIDEO
26-27-28 Septembre 2008
Paris - Porte de Versailles - Pavillon 6
www.festivaldujeuvideo.com
Nouveautés • Avant-premières • Exhibitions • Compétitions • Conférences
îledeFrance
JeuxVidéo
metro
metrofrance.com
GAMEKULT.COM
MTV
MUSIC TELEVISION
GAME ONE
NRJ
HIT MUSIC ONLY !

PES 2009

GENRE
Coupé décalé

ÉDITEUR
Konami Digital Entertainment

DÉVELOPPEUR
Konami Digital Entertainment/Japon

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2008

Allo, Sundin ? Oui, c'est Plume à l'appareil. Ça roule ? Ne te galère surtout pas à me répondre, je te demande uniquement par politesse. Non mais j'insiste, pas besoin de me parler du plat chilien qui t'a retourné les boyaux cette nuit. Le téléphone, ça coûte cher. Alors allons droit au but : je t'appelais à propos de la galette que tu m'as filée. C'est vraiment sympa ton patch qui change la couleur des menus de PES 2008, mais je me vois mal en parler sur deux pa... Ah, c'est PES 2009 ? Tu es sûr ? C'est bizarre, pourtant je m'y connais... Pardon ? Il doit y avoir de la friture, j'ai cru que tu me traitais de grosse buse incompét... Comment ça le papier doit rentrer dans une heure, grouille-toi ? Que j'en profite pour revenir à un style plus lisible qu'une conversation téléphonique bidon ? Sundin ? ALLÔ ? Je ne compr... Mince, il a raccroché.



Les appels de balle sont désormais gérés par le CPU. Ah non, le joueur commande juste une bière.



Évolution difficilement perceptible

Non, mes mirettes ne me jouent pas des tours. Visuellement, la nouvelle version ressemble comme une sœur jumelle à la précédente. Dommage, car après avoir brisé les habitudes en calquant son moteur sur celui des versions consoles « nouvelle génération », Konami aurait pu affiner l'ensemble. Même si cela s'avère bien plus agréable à l'œil que les portages des moutures PlayStation 2 dont on nous a gratifiés pendant des lustres, le rendu demeure encore artificiel. Comprenez que les stars du football, dont les traits s'avèrent parfaitement reconnaissables, offrent toujours un rendu plastique luisant assez proche des personnages du premier Far Cry. Et que la pelouse n'a rien de très végétale. Et que le public, bien que parfois en 3D, n'en demeure pas moins laid.

Quant aux animations, pas de bouleversements. Certaines continuent de friser le ridicule, comme le mouvement générique de la course, alors que d'autres, les chutes sur tacle ou les têtes à l'arrache, continuent d'impressionner. Heureusement, la physique de balle demeure toujours aussi impeccable, même si les développeurs n'ont pas pris le soin de résoudre des collisions peu crédibles. La dématérialisation de certaines parties du corps censées entrer en contact avec le cuir ou avec un athlète, ainsi que les rebonds impossibles, voilà qui a tendance à énerver dans les situations chaudes, comme des placements défensifs hasardeux, aussi fréquents

Le mode Légendes demeure assez secret. On sait seulement que vous y jouerez l'avatar créé pour le Vers Une Légende et que la caméra y sera dynamique.



Les stades n'ont pas subi une grosse refonte, mais on distingue quelques effets inédits.





Avec des monstres de technique comme Messi, les feintes vont prendre une nouvelle dimension.



Les tirs croisés ont tendance à filer vers la lunette opposée assez naturellement. À corriger pour la version finale...



que les cagades de gardiens sur les frappes croisées... Malgré tout, pad en mains, le feeling est sympathique. D'autant plus que la vitesse générale a été revue à la baisse, permettant de mieux maîtriser les contrôles et certaines chevauchées solitaires. Au bout des doigts, il y a toujours ce bonheur de construire instantanément des actions comme on en voit à la télé.

Bien en mains

On note aussi quelques petits aménagements rendant l'ensemble plus accessible. Désormais, à l'exception des passements de jambes, la majorité les feintes s'opère uniquement avec le périphérique d'entrée (croix directionnelle ou stick analogique). Pour la roulette, par exemple, vous devrez vous rappeler l'époque où vous jouiez Zangief à Street Fighter II, et effectuer un cercle complet. Les feintes de départ s'exécuteront quant à elles en pressant deux fois rapidement une direction. Et pour les dribbles façon Drogba, c'est tout simplement automatique. Les puristes n'apprécieront pas forcément cette notion d'automatisation... sauf si l'on évoque une des petites nouveautés d'I.A. : les coéquipiers courent instinctivement vers les espaces libres. Plus besoin de déclencher de « une-deux » pour faire avancer ses troupes, et les appels sont dorénavant accompagnés d'un petit bras en l'air. Magique.

Vive le banc

Reste la question du contenu. Pour des licences complètes, une Master League modifiée, autre chose que des coupes et des ligues basiques, plus que des affrontements par équipes de deux en ligne, on peut toujours rêver. Seuls deux nouveaux modes font leur apparition.
Le premier, baptisé Légendes, est encore tenu secret par l'éditeur. On devine juste qu'il y sera question de jeu d'équipe, en ligne, avec un système de points basé sur l'entente, en incarnant son joueur créé pour le mode Vers Une Légende.
Ce dernier sonne comme un concept intéressant: un seul footballeur (milieu ou attaquant) va évoluer selon vos exploits sur le terrain, le temps d'une carrière. Vous êtes baladé entre plusieurs clubs, et votre expérience s'apparente à un « Vis ma vie » de Vikash Dhorasoo. D'abord, vous devez convaincre l'entraîneur de vous placer sur le banc, en brillant durant les échauffements. En tant que remplaçant, il faut patienter, regarder les rencontres en vitesse rapide, et prier pour entrer à 20 minutes de la fin. Puis vous faire à l'idée que, même avec deux buts par match, il n'y a toujours pas moyen de devenir titulaire. Ce serait dommage que ce mode solo ne soit pas rééquilibré de manière à ne pas nous laisser trop longtemps passif, car il constitue l'une des rares nouveautés pouvant justifier l'achat de cette édition pour les aficionados. Le gameplay global, la réalisation et même l'ambiance ne se démarquant pas assez de PES 2008, on risque de se retrouver avec un jeu bon, mais pas indispensable.
Une hérésie pour la licence.

Plume



Le pressing automatique occasionne pas mal de jambes qui se tendent à retardement. Il faut donc éviter d'en abuser.

GENRE
MMO numéro 1
ÉDITEUR
Vivendi

DÉVELOPPEUR
Blizzard/États Unis
SORTIE PRÉVUE
Fin 2008

WORLD OF WARCRAFT WRATH



Pour les joueurs vétérans, avoir 2500 points est une bonne moyenne

Depuis mi-juillet, Blizzard a lancé la bêta de Wrath of the Lich King. Comme au passage, la fameuse close de non divulgation a été levée, nous sommes allés traîner nos persos en Norfendre. Que nous réserve l'extension de World of Warcraft ? C'est parti !

Impossible que vous l'ignoriez : Wrath of the Lich King se déroule principalement sur un nouveau continent appelé Norfendre. Ces terres, connues pour leur climat glacial, abritent un invité de marque en la personne du Roi-Liche, j'ai nommé Arthas Menethil en personne. Ce que vous ignorez peut-être, c'est qu'en fonction de votre faction, le voyage se fait depuis Azeroth en bateau ou en zeppelin. Dans les deux cas, l'arrivée est grandiose. Le moteur graphique boosté pour l'occasion, laisse entrevoir un superbe Fjord Hurlant ciselé avec une extrême précision.

Les nouvelles zones sont magnifiques et assez variées. On passe de la toundra boréenne aux plaines glacées de la Désolation des Dragons tout en douceur. Ensuite, on découvre les grands arbres des Grisonnes, pour arriver aux ruines de l'ancienne cité troll de Zul'Drak, attaquée de toute part par le Fléau. D'ailleurs, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce dernier n'est pas prédominant à Norfendre, et partage les terres avec différentes nouvelles factions. La faune locale, elle, bien que plutôt exotique, reste quand même assez proche de ce qu'on a côtoyé sur les autres continents d'Azeroth. Le décor est aguichant, mais doit se savourer lentement. Pas question d'utiliser sa monture volante tout de suite ! Pour s'envoyer en l'air au-dessus de Norfendre, il vous faudra atteindre le niveau 77 et effectuer une petite série de quêtes au bassin de Scholozar. Pour y parvenir tout en vous donnant l'impression d'aider votre prochain, chaque zone vous propose une centaine de quêtes.

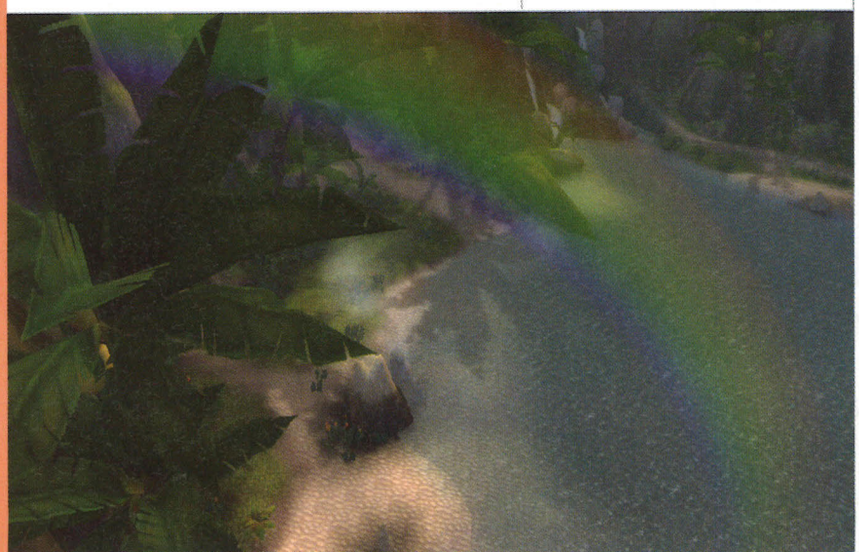
Nouvel ordre de mission

Ces nouvelles quêtes, souvent banales, consistent à tuer quelques monstres aux alentours ou à distribuer des lettres à quelques PNJ importants (à croire que les facteurs, même numériques, sont des feignasses). Toutefois, certaines missions sortent clairement du lot. Ainsi, vous assisterez à ce fameux dialogue de Warcraft III Frozen Throne où Arthas ordonne à ses hommes de brûler leurs navires pour les forcer à rester sur Norfendre. Puis, quelques quêtes plus tard, vous visiterez la grotte où le futur Roi Liche a découvert Deuillegivre et apprendrez le destin de Muradin (qui se porte plutôt bien, merci pour lui). Échos directs à d'anciens jeux de la série, ces quêtes renforcent l'immersion au cœur de la mythologie Warcraft et évitent le train-train habituel. Toujours pour casser la routine, saluons l'une des plus grandes nouveautés de cette extension : les quêtes véhiculées. Le temps d'une mission, votre avatar peut prendre le contrôle d'un char d'assaut, une mitraillette ou un avion à moteur pour faire un carnage. Peu importe votre classe car les dégâts dépendent de votre véhicule et non pas de vos sorts. À noter que des quêtes journalières sont

40 réputations au rang exalté, et ce titre est à vous !



Eh non, il n'y a pas de trésor au pied de cet arc-en-ciel !



OF THE LICH KING

accessibles dès le premier jour. Vous pouvez donc bombarder des pirates à bord d'un zeppelin pour gagner un peu d'expérience, et refaire cette quête quelques semaines plus tard au niveau 80 pour amasser cette fois-ci, une dizaine de pièces d'or.

Délit d'orgueil

Comme dans le Seigneur des Anneaux Online et Warhammer Online, Wrath of the Lich King propose un système de hauts faits. Qu'est-ce qu'un haut fait ? Un petit exploit personnel. Par exemple, il vous sera demandé de faire un saut de 65 mètres sans mourir, ou de lire certains livres cachés aux quatre coins du monde dans des bibliothèques oubliées de tous. Bien entendu, WotLK propose également des objectifs plus « sérieux » comme finir intégralement les quêtes d'une zone ou tuer le boss d'un donjon. Des hauts faits, il y en a des tonnes. À l'heure actuelle, chacun d'eux est consigné et rapporte des points, mais personne ne sait quelle sera leur utilité. En attendant, pour les plus chevronnés, ces hauts faits permettent d'évaluer d'un coup d'œil ce qu'il reste à accomplir en exploration, quêtes, réputations, donjons ou PvP. Quand vous finissez une catégorie, votre avatar gagne un titre honorifique. Il peut par exemple porter le doux sobriquet d'« Exalté » pour peu que vous soyez exalté par 40 factions, ou celui de Maître de Guerre si vous avez accompli tous les objectifs de la section Joueur contre Joueur.

Tentative de corruption

La nouveauté la plus intéressante de cette extension reste l'apparition d'une nouvelle classe dite héroïque : le chevalier de la mort. Si vous avez un de vos personnages niveau 70, vous avez le droit de créer un chevalier de la mort de n'importe quelle race. Que vous vouliez une gnomette à couettes ou un tauren pour jouer à celui qui a la plus longue (des épées bien entendu), toutes les fantaisies sont permises. Sitôt créé, le perso est déjà niveau 55 et débute son aventure dans une zone encore inconnue des Maleterres de l'Est située derrière la Main de Tyr.





On accédera au nouveau Naxxramas avec sa monture volante, en entrant par la base de la pyramide.

Dès votre arrivée, cette zone gardée par la Croisade Ecarlate subit une attaque des chevaliers de la mort du Fléau. Car oui, en effet, au début vous bossez pour Arthas, et ce sont les futurs boss de Naxxramas qui vous enseignent l'art d'être méchant. Au hasard de quêtes un poil immorales, vous rencontrez même un ami d'enfance qui travaille pour l'Aube d'Argent. Il a beau y aller de son « Luke, ne te laisse pas gagner par le côté obscur de la Force », rien à faire, l'emprise du Roi Liche est trop forte. Pourtant, vous le savez, les chevaliers de la mort sont des « gentils ». Ce changement de camp, votre perso va le vivre durant une attaque sur la Chapelle de l'Espoir de la Lumière et c'est Tirion Fordring, détenteur de Porte-Cendres et ennemi d'Arthas, qui vous libère. La classe. La qualité et le déroulement épique de cette quête finale justifient à eux seuls ma prédiction digne de Paco Rabanne : un chevalier de la mort par compte sera créé. J'ai dit.

Encore du pain sur la planche

À l'heure où j'écris ces lignes, il reste encore beaucoup d'instances à débugger. On ne peut pas découvrir par exemple les instances héroïques ou de raids, ni les nouveautés prévues en JcJ. Mais ce qui est pour le moment disponible sur la bêta laisse à penser que Blizzard a bel et bien sorti l'artillerie lourde pour rester en tête du marché des MMO. Patientons jusqu'à la fin de l'année pour confirmer tout ça. En attendant, n'hésitez pas à lire et relire la stratégie de Kil'Jaeden dans ce même numéro pour finir Burning Crusade dans les temps !

Tbf

L'Alliance pourra rejoindre Norfendre par bateau directement depuis la capitale.







Jouer à la souris et au clavier se révèle bien plus instinctif que ce que l'on croit. Mais ne vous attendez pas à des possibilités de jeu faramineuses.



Le rendu de l'herbe s'avère fantastique, et les visages terriblement ressemblants.

FIFA 09

GENRE
Une souris dans les godasses

ÉDITEUR
EA Sports

DÉVELOPPEUR
Electronic Arts / Canada

SORTIE PRÉVUE
3 Octobre 2008

Résumé de la situation du football vidéoludique fin 2008 : alors que FIFA a regagné récemment le cœur des joueurs console à force de graphismes fantastiques, de gameplay monstrueux et de modes de jeu bien pensés, le bon geek PC, lui, reste droit et préfère toujours PES. On ne peut que lui donner raison, car depuis longtemps, et sans état d'âme aucun, Electronic Arts balance des adaptations de sa version PS2 sur nos bécanes. Autrement dit, un jeu de foot sans identité réelle, aux graphismes datés, où l'on peut observer 22 joueurs de même taille, mal modélisés, frappant dans un cuir dont la physique rappelle vaguement les ballons de plages vendus dans les stations-service.
Eh bien figurez-vous qu'aujourd'hui, tout ça, c'est fini ! Bon, en fait non, pas complètement, mais je voulais faire un lancement un peu sensationnel, car le cru 2009 fait preuve d'une audace que l'on ne peut que saluer : proposer une jouabilité au clavier et à la souris ; ou comment, d'une manière fort habile, EA Sports veut rendre un jeu de foot accessible au plus grand nombre.

Les frappes partant à une vitesse ahurissante, le gardien doit faire preuve de réflexes à la Ed Warner.



Indépendance ratée

Faites chauffer les souris haut de gamme, c'est parti pour des « headshot » avec Ronaldinho dans dust_2, pour la construction de tours de défense avec Wayne Rooney, qui vous répondra « prêt à travailler » lorsque vous cliquerez dessus, ou pour du joyeux farming avec l'ami Frank Ribéry. Je plaisante, détendez-vous.
Le nouveau mode de contrôle offert vous permettra de vivre les rencontres de football virtuel de la même manière que d'habitude. Si on préférera toujours jouer au pad pour des sensations optimales, les deux nouvelles façons de manœuvrer les membres de votre équipe se révèlent plus que satisfaisantes. Vous pouvez diriger un milliardaire en short avec les touches du clavier et opérer les actions classiques comme le tir, la passe ou le tacle à l'aide des boutons de la souris. L'autre possibilité est d'assigner aussi les mouvements à la souris, le joueur le plus près de la balle suivant alors la direction du curseur à l'écran. Un modus operandi que les joueurs de PES sur Wii connaissent bien. À la différence que FIFA 09 sur PC n'a pas des allures de RTS mal fini. Bref. Dans tous les cas, on apprécie l'intuitivité des commandes. Les passes lobées, en pressant plus longuement, ou les passes en profondeur, en plaçant le curseur devant le

coéquipier, dans sa course, sortent on ne peut plus naturellement après quelques minutes d'entraînement. Même les différentes feintes et dribbles s'exécutent sans trop de problèmes. Une vraie prouesse.
Alors, après ça, vous vous attendez à ce que je vous parle de la réalisation, annoncée par les développeurs comme rivalisant avec celle des versions PlayStation 3 et Xbox 360. Je vais donc profiter de ces colonnes pour dénoncer rapidement un très vilain mensonge. Ou bien il faudra m'expliquer comment, avec un nouveau moteur, l'équipe de programmation s'est débrouillée pour que l'on retrouve non seulement les mêmes animations que d'habitude, mais aussi la même physique de balle ratée, et des footballeurs partageant encore une fois des mensurations identiques. Effectivement, cela paraît plus joli, grâce à des textures beaucoup plus riches et polies. Les visages des joueurs ne sont en aucune mesure comparables à ceux des années précédentes, et la pelouse transpire la véracité. Reste que ces améliorations demeurent minimes et n'ont aucun impact sur l'expérience. Vous comprendrez que les quelques mouvements supplémentaires, les collisions un peu mieux gérées et la protection de balle autrement plus efficace qu'avant ne pèsent pas lourd à la vue d'un Lionel Messi du même gabarit que David Trezeguet et de 22 acteurs bougeant comme des pantins désarticulés à quelques centimètres du sol.



L'incroyable secret des Argentins découvert : ils font tous la même taille et ont tous un cou large.

Terrain garni

Ceci étant dit, si vous adhérez à un football qui ne se prend pas au sérieux (la vitesse de jeu est ajustable et les frappes partent à Mach 3), FIFA 09 offrira de quoi vous amuser durant de longues heures. Vous commencerez avec le Manager Mode, une aventure d'entraîneur assez riche, où l'on peut paramétrer son effectif avec beaucoup d'assiduité. Le Deviens Un Pro, mode individuel, hérite, lui, d'une caméra dynamique plongeante et permet de tenter une carrière solitaire durant quatre saisons. Immersif au possible. Restent, hors ligne, des challenges à relever, à base de scenarii improbables et, avec une connexion Internet bien rodée, des championnats en ligne et le retour des ligues interactives, qui permettent de jouer avec le club de son cœur les jours de vrai match. Ajoutez à cela une mise à jour des effectifs surveillée, un widget qui permet d'avoir en permanence l'œil sur l'actualité sportive ou vos statistiques personnelles pour dire qu'il y a de quoi manger. Au final, si on peut s'attendre à un titre aussi moyen que ses prédécesseurs sur bon nombre d'aspects, on peut dire qu'il ouvrira la porte au football virtuel de manière inattendue, avec sa maniabilité adaptée. Lorsque l'on voit le succès de Trackmania, par exemple, on se dit que FIFA s'est peut-être engouffré dans le même créneau du jeu simple et fun. Mais en l'état, y mettrait-on le prix fort ? Difficile de répondre par l'affirmative.

Plume



Le mode Deviens Un Pro dispose enfin de la caméra des consoles new gen. Et du coup, ça rend bien.



Vous rêvez de devenir le prochain Mourinho ? Le Manager Mode, plutôt riche, devrait vous botter.



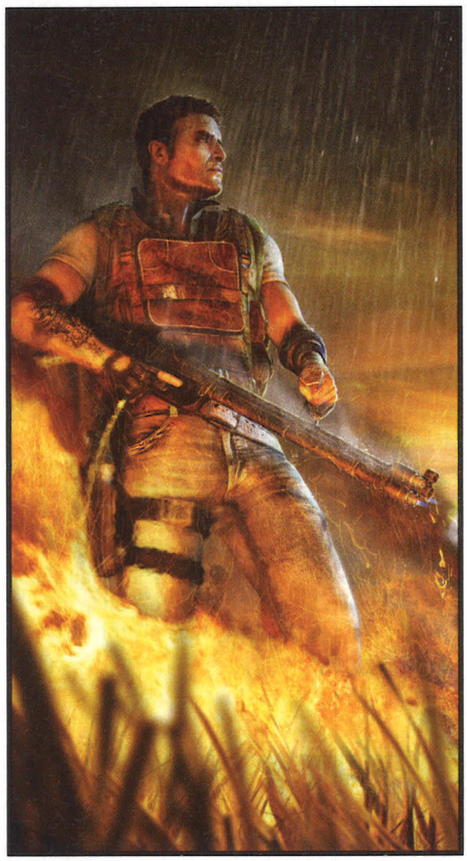
FARCRY 2

LE MULTIJOUEUR AU PEIGNE FIN

PAR SUNDIN

À n'en pas douter, Far Cry 2 sera le FPS de la rentrée, et offrira une épopée incroyable, belle, excitante, à consommer sans modération. Néanmoins, les joueurs aguerris le savent, plus que le solo, c'est le multi qui fait la différence entre un bon jeu et un incontournable. À quelle catégorie appartiendra Far Cry 2 ? Après un entretien avec les équipes d'Ubisoft Montréal, nous avons pris quatre pages pour y répondre.

Call of Duty 4 et Crysis, tous deux sortis l'an dernier, sont deux FPS incroyables, beaux, excitants et tout le tralala. Mais malgré leur statut commun, incontesté, de « gros jeu qui poutre », il existe entre eux une différence, fondamentale, qui tend d'ailleurs à s'agrandir : Call of Duty 4 est de plus en plus joué en multi alors que Crysis peine plus que jamais à convaincre. Demandez à un mordu du FPS lequel des deux il emporterait s'il se retrouvait seul sur une île déserte ? Pour Far Cry 2, l'équation est donc simple : s'il veut faire partie du gotha et ratisser large, il devra offrir un multi ambitieux, de qualité, avec du suivi et des enjeux motivants. Nos échanges avec les équipes en charge du titre laissent à penser que ce sera le cas.

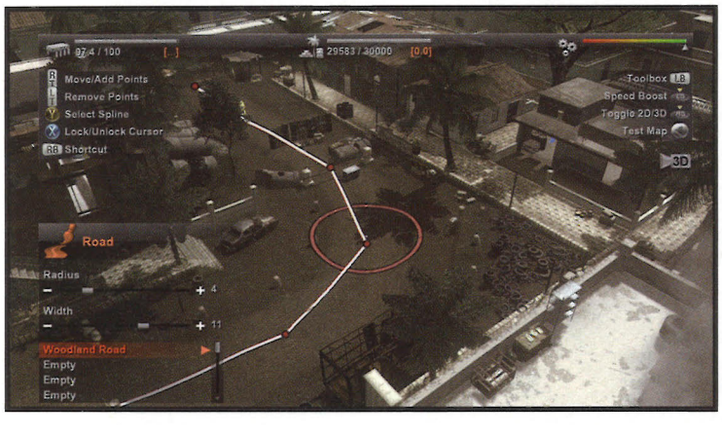




QUEL PROJET ?

On s'en doute, bâtir un multi qui tient la route doit demander un investissement au moins aussi grand que pour monter une aventure solo : des hommes, du temps, de l'argent. Avant, pendant et après. Ne pas se tromper, c'est en premier lieu se poser les bonnes questions : quelle importance accorde-t-on au multijoueur ? Pour qui le faire ? Et que peut-il apporter ? À cette dernière interrogation, plusieurs réponses : une durée de vie allongée, une vitrine médiatique, via d'éventuelles compétitions, et accessoirement, la gloire, les femmes et l'amour des fans du premier Far Cry.

Mais un bon multi, je radote, c'est un multi qui n'a pas été imposé, « parce qu'il fallait le faire », mais qui a été voulu et longuement réfléchi en amont. Pour les dév canadiens, « avoir une large communauté de joueurs faisait clairement partie de l'objectif ». Pour ne pas se louper, ils ont fait appel à quelques compétiteurs émérites « pour voir ce qu'il manquait » et ont fixé une équipe à plein-temps sur le sujet, « autant les designers de niveaux que les artistes et les programmeurs ».





Le fameux éditeur de carte, a priori très bon.





Autres signes à même de confirmer qu'Ubisoft ne prend pas le multi à la légère : la présence d'un éditeur de carte et de divers outils qui seront mis à disposition de la communauté. Le premier se veut être un « catalyseur », qui permettra d'attirer une large communauté de créateurs.



Du feu, de la poussière, des vieilles jeeps toutes pourries et des flingues flambant neufs, tous les ingrédients sont réunis pour prendre un max de plaisir.

A priori extrêmement complet, puissant et facile à prendre en main, il ressemblera en tous points à celui utilisé par les dévs pour créer les cartes officielles. Selon eux, il « n'aurait même aucun équivalent sur le marché ». Quant aux « divers outils », il semble que l'on parle ici d'une interface où les joueurs voteront pour les meilleures créations et pourront rechercher une carte selon les critères de leur choix.

QUELLE PHILOSOPHIE ?

Les bases sont posées, le projet est né. Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, il faut réfléchir un peu : qu'est-ce qui marche ? Pourquoi, comment et avec quoi ? Bref, un truc qui vous casse la tête mais qui doit être fait. Un mal nécessaire, comme le dit toujours notre cher Savonfou après un énième renvoi de papier. Naturellement, Ubi Montréal n'y a pas coupé. Et a rapidement dressé un constat tout simple : « Nous avons remarqué que la



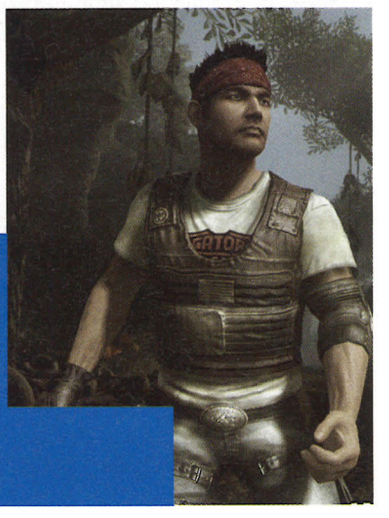
AU MENU DU MULTI, QUATRE MODES DE JEU, POUVANT ACCUEILLIR JUSQU'À 16 JOUEURS :

Dans le mode **Deathmatch**, tous les joueurs doivent dézinguer tout ce qui bouge. Pas de prise de tête possible, et aucune limite de respawn.

Dans le mode **Team Deathmatch**, qui n'est rien d'autre qu'un Deathmatch par équipe, tous les joueurs doivent dézinguer tout ce qui n'est pas de leur équipe. Pas de limite de respawn non plus. Notons tout de même la présence du « Buddy Rescue », emprunté du mode solo et permettant de ranimer un coéquipier mort au combat, ce qui va sans aucun doute épicer encore un peu plus les affrontements.

Le mode **Capture the Diamond** est un Capture the Flag à deux drapeaux. Deux équipes en lice donc, qui doivent chacune capturer le diamant de leurs adversaires, tout en protégeant le leur.

Le mode **Uprising** est un peu le dessert du chef, dont il est d'ailleurs très fier. On reste dans une bastonnade entre deux équipes, mais avec quelques subtilités au programme. Dans chacune des équipes, un capitaine est choisi, au hasard. Accrochez-vous bien, seul ce capitaine a la capacité de prendre les points stratégiques disséminés sur la carte, au nombre de trois. Inutile de vous préciser que contrôler ces points est une condition sine qua non pour remporter la mise. Et comme si c'était pas déjà compliqué, il faudra les contrôler simultanément et éliminer le capitaine de l'équipe ennemie. C'est pas un peu trop tordu, ça ?





plupart des shooters qui réussissent bien en multijoueur possèdent des modes de jeu relativement basiques. Quand un mode est complexe, la prise en main est plus difficile, et il faut plusieurs parties pour prendre du plaisir. Les joueurs veulent de l'action, rapidement, et des règles simples. C'est vraiment l'optique que nous avons prise après avoir tergiversé pendant plusieurs mois. Au final, nous nous sommes mis d'accord sur trois modes de jeu très standard et un mode de jeu innovant, mais qui contient des règles et des conditions de victoire basiques. » Comment ne pas être d'accord avec eux? Le mode Power Struggle de Crysis par exemple, prometteur sur le papier mais trop complexe sur le terrain, a beaucoup déçu. Pour autant, Crysis est un excellent jeu qui possède aussi son mode standard pour les « 2 de quotient intellectuel », alors quoi? Il doit bien y avoir des ingrédients, plus anodins, qui font la différence à un





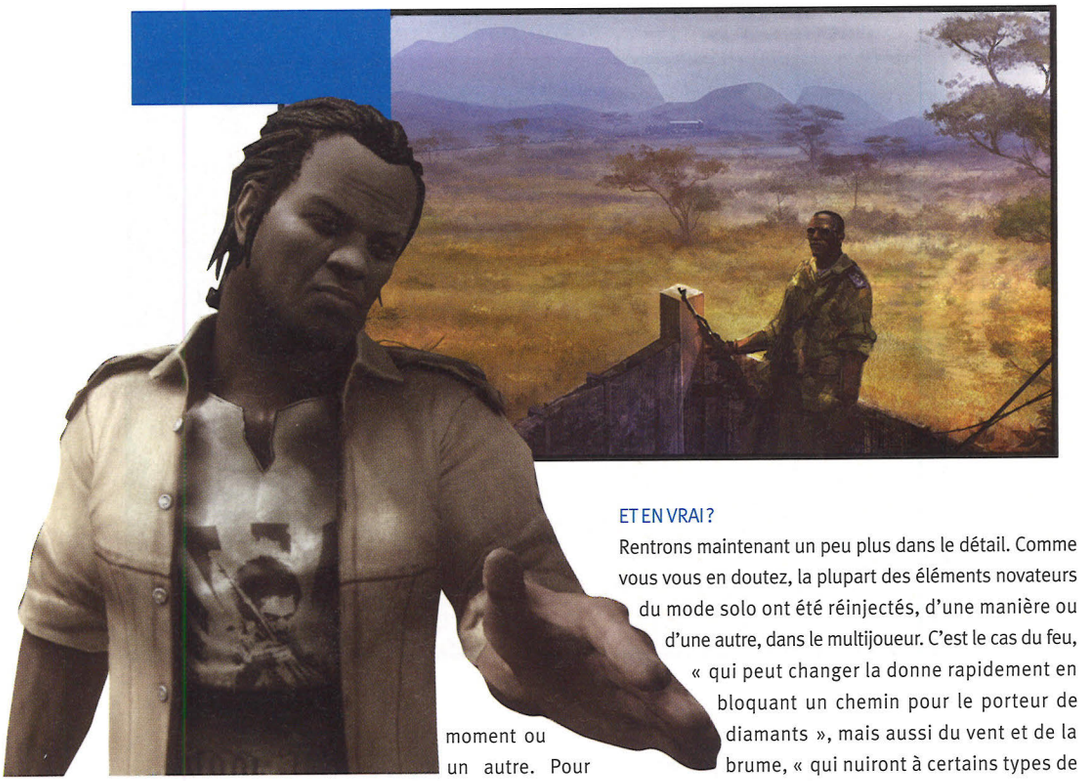
6 CLASSES, 6 PHILOSOPHIES

Pas une, pas deux, pas trois, pas quatre, pas… cinq mais six classes différentes seront proposées en multi.

- Le **Commando** est un adepte des armes d'assaut de portée moyenne.
- Le **Sharpshooter**, un peu plus peureux, privilégie les armes à longue portée. Comme on dit dans le jargon, c'est le sniper.
- Le **Guerilla** est très bon dans les combats rapprochés et se sert à merveille des fusils à pompe.
- Le **Rebel**, très taquin, adore les armes explosives et le lance-flammes.
- Le **Gunner** aime beaucoup les armes lourdes, et de ce fait, il est particulièrement efficace pour défendre les diamants ou un point de contrôle dans le mode Uprising.
- Le **Saboteur** est le petit malin de la bande. Il possède les armes les plus silencieuses et peut même poser des pièges explosifs en toute discrétion.



Comme en solo, voitures, bateaux et deltaplanes seront de la partie.



moment ou un autre. Pour Ubisoft Montréal, le FPS de Crytek se serait un peu perdu « en voulant utiliser les vastes étendues du mode solo pour son multijoueur. ». Toujours selon eux, seule la série Battlefield a su faire de ces relatifs inconvénients (grandes cartes et prise en main délicate) un avantage. Pour les Canadiens, la clé de la réussite se situe dans l'intensité du combat, dans les petits périmètres, exigus, où le moindre faux pas vous destine à une mort certaine. Pas de carte immense comme dans le mode solo donc (qui devrait d'ailleurs avoisiner les 50 kilomètres), mais des petits espaces de 640 x 640 mètres. Action, intensité, promiscuité, voilà donc ce qui devrait être les maître-mots de l'aventure multi de Far Cry 2.



ET EN VRAI ?

Rentrons maintenant un peu plus dans le détail. Comme vous vous en doutez, la plupart des éléments novateurs du mode solo ont été réinjectés, d'une manière ou d'une autre, dans le multijoueur. C'est le cas du feu, « qui peut changer la donne rapidement en bloquant un chemin pour le porteur de diamants », mais aussi du vent et de la brume, « qui nuiront à certains types de joueurs par moments ». Notons à ce propos que la même carte peut être jouée de jour comme de nuit, et ce, avec des conditions météorologiques différentes. Un élément loin d'être anodin comme nous l'expliquent les Canadiens : « Ceci peut donner l'impression au joueur qu'il a joué quatre ou cinq cartes différentes car il doit adapter sa stratégie en conséquence. Un exemple avec le Saboteur qui prendra toute sa dimension la nuit grâce à sa discrétion, mais qui sera pénalisé le jour par une puissance de feu moindre que celle de ses collègues. » Le multi reprend également à son compte le concept du « Buddy Rescue » (voir encadré), qui donnera sans aucun doute lieu à des situations inédites (et un peu ridicules ?). Enfin, on se doit de vous parler du système d'expérience et de récompenses, qui ambitionne ni plus ni moins de séduire à la fois les débutants et les spécialistes. En gros, le problème était de trouver un système qui puisse procurer un plaisir immédiat mais offrant également un challenge à long terme. Explications sur la solution choisie : « Notre économie est basée sur des diamants. Chaque action dans le jeu donne des points. Après un certain nombre de points, une sorte de maître de jeu offre un diamant au joueur méritant, lui permettant d'acquérir, probablement, de nouvelles armes. Dans les Player Matches (comprendre parties amicales), les diamants seront distribués très rapidement pour que le joueur puisse expérimenter les armes et les classes disponibles. À la fin de chaque session, qui peut inclure plusieurs matchs, les comptes seront remis à zéro pour l'ensemble des compétiteurs ». Sur les matchs qui comptent pour le classement officiel, les « Ranked Matches », la progression sera plus lente et plus persistante – sans plus de précision.



Les matchs comptant pour le classement ne pourront être joués que sur les cartes officielles, ceci pour éviter les habituelles tentatives de triche.

PROMETTEUR… MAIS ?

Au final, que dire ? En premier lieu, que les équipes d'Ubisoft prennent au sérieux le mode multi, même si ce n'est pas forcément leur premier argument pour vendre Far Cry 2. Même si, aussi, on sent chez eux un peu de retenue dans leurs propos (on n'a pas eu droit aux fanfaronnades habituelles « notre mode multi est révolutionnaire et va tout déchirer »). Sans doute ont-ils été quelque peu échaudés par le peu de succès de leur concurrent Crysis. A priori, ils ont fait ce qu'il fallait pour que ça marche : une équipe à plein-temps sur le sujet et une réflexion sur « la bonne recette d'un bon mode multi », en ne se mettant à dos aucun type de joueurs au départ, du moins, c'est ce qui est dit sur le papier. Confirmation ferme et définitive dans les prochaines semaines, et si tel est le cas, on ne manquera pas de vous concocter une bonne aide de jeu des familles !

❐

ANECDOTIQUE

Bah ! On ne pourra pas humilier les joueurs console en multi - Far Cry 2 est également prévu sur Xbox 360 et PS3. Les Canadiens justifient cela par le fait que chaque plateforme est indépendante et possède des contraintes techniques différentes. Moi, je pense plutôt qu'ils avaient trop peur que l'on dérouille ces pauvres joueurs console mais bon, c'est juste mon avis…



JE DOIS LE SIGNALER. NOUS DEVONS LE SIGNALER. IL FAUT LE SIGNALER ! HORMIS ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI (ET ENCORE, IL N'EST SORTI QUE SUR PS2 IL Y A PLUS D'UN AN), TOUS LES JEUX TESTÉS CE MOIS-CI SONT DES « EXCLUSIVITÉS » PC. DES EXPÉRIENCES AUX ANTIPODES, DE QUALITÉ, QUI NOUS VIENNENT DE PARTOUT : UKRAINE POUR S.T.A.L.K.E.R. : CLEAR SKY, FRANCE POUR NIKOPOL OU ÉTATS-UNIS POUR SPACE SIEGE. ALORS CERTES, VOUS ALLEZ DEVOIR ATTENDRE ENCORE UN PEU AVANT DE GOÛTER AU(X) MEILLEUR(S) (WRATH OF THE LICH KING, STARCRAFT II, DAWN OF WAR II), MAIS APRÈS UN ÉTÉ FAMÉLIQUE, IL EST BIEN AGRÉABLE DE RETROUVER DU BON JEU, D'AUTANT PLUS QUAND IL NOUS EST EXCLUSIVEMENT DESTINÉ !

Sundin



JEU DU MOIS

S.T.A.L.K.E.R. : CLEAR SKY

ÉDITEUR DEEP SILVER
DÉVELOPPEUR GSC GAME WORLD/UKRAINE

QUELLE AMBIANCE ! MACAREL ! FAN DE CHICHOUNE ! TU N'AS PAS ÉTRAMÉ LE GIGOT ET LE CHIEN L'A CHOPÉ ! BOUDIOU, ÇA COMMENCE À ÊTRE PLUS TRÈS DRÔLE LÀ ! HUMM… ERFFF… ARRGGG… VOILÀ, JE REPRENDS MON ACCENT NORMAL (ENFIN, DU SUD) ET JE VOUS EXPLIQUE POURQUOI LA PRÉQUELLE DE SHADOW OF CHERNOBYL EST NOTRE JEU DU MOIS, EN QUATRE POINTS : 1 – UNE AMBIANCE EXTRAORDINAIRE. 2 – DES GRAPHISMES REMIS AU GOÛT DU JOUR. 3 – DES NOUVELLES ZONES QUI POUTRENT. 4 – UN MÉLANGE FPS/RPG QUI FONCTIONNE MIEUX QUE JAMAIS. BREF, UNE SUITE (INDÉPENDANTE) QUE VOUS DEVEZ ACHETER ABSOLUMENT.

Liberté d'expression



BON, ALORS, CE WII FIT ? JE MONTE SUR LA BALANCE, ON ME PARLE COMME SI J'AVAIS 2 ANS ET DEMI ET ME PROPOSE UNE PETITE DESCENTE À SKI. JE DÉVALE LA PENTE À TOUTE VITESSE, EN PASSANT LA LIGNE D'ARRIVÉE JE BASCULE EN AVANT DE JOIE ET MANQUE ME FRACASSER LA TÊTE DANS LE MUR DU SALON. C'EST QUAND MÊME SUPER DANGEREUX, LE SPORT.

Le jeu du moment
BRAID
Le jeu attendu
FALLOUT 3



LISEZ D'ABORD LE PETIT LAÏUS DE LUCKY, PUIS REVENEZ. VOILÀ, MAINTENANT, NOUS POUVONS NOUS COMPRENDRE, ET VOUS SAVEZ QUE DANS LES RARES MOMENTS OÙ NOUS NE SOMMES PAS EN TRAIN DE JOUER… ENFIN, DE TESTER, NOUS SOMMES LÀ-BAS, DANS CE BOUT DE CHILI EN PLEIN PARIS, À DISCUTER DE TOUT ET DE RIEN. TUTTLE Y EST PASSÉ, SAVONFOU Y EST PASSÉ, LUCKY Y EST PASSÉ, SEUL YAVIN RÉSISTE ENCORE. MAIS POUR COMBIEN DE TEMPS ?

Le jeu du moment
CRYSIS CON CARNE
Le jeu attendu
DIABLO III



CE MOIS-CI, JE PROFITE DE CE PETIT ESPACE DE LIBERTÉ D'EXPRESSION POUR VOUS PARLER DE HORDES. THE OUEB GAYME DANS LE VENT. DÉJÀ QUATRE VILLES QUE JE TENTE DE DÉFENDRE CONTRE LES NUÉES DE ZOMBIES NOCTURNES, ET AUCUNE N'A PERDURÉ PLUS DE TROIS JOURS. UNE EXPÉRIENCE À NE PAS RATER SI VOUS ÊTES CRUELLEMENT EN MANQUE DE JEUX OÙ LE MOT « COOPÉRATION » SIGNIFIE ENCORE QUELQUE CHOSE.

Le jeu du moment
WWW.HORDES.FR
Le jeu attendu
EMPIRE TOTAL WAR

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



Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION



Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Age of Conan : Hyborian Adventures
Funcom/Funcom

JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

Oblivion
2k Games/Bethesda

So blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Un soir, pendant une maintenance des serveurs de Warhammer Online, Sund:n m'a fait découvrir ce bar qu'il nomme « le Chilien ». Puis insidieusement, il m'y a traîné de plus en plus souvent. Aujourd'hui, ce barman nous adore. Enfin, il ne nous offre jamais un verre, mais on perd tellement d'argent chez lui qu'il vient de se payer une nouvelle caisse. Toujours est-il qu'on a plus de sous pour changer nos PC, vos dons sont donc les bienvenus.

Le jeu du moment
Warhammer Online
Le jeu attendu
Warhammer Online



Comment ça, le Top Rédac ? Non mais c'est que j'ai ma valise à préparer là. Entre l'Intel Developper Forum et le Nvision, les deux papes du matos ont décidé de me faire faire quelques kilomètres. Du coup, vous pensez bien qu'il faut que j'affûte les questions saignantes et autres préparations d'interviews poignantes. Tout ça, histoire de vous rapporter des informations qui ne sont pas emm... Non mais voyons, c'était pour la rime !

Le jeu du moment
Mass Effect
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



Je reviens juste d'aller visiter mes cousines loutres de mer. Saviez-vous que c'est Charles Lucien Bonaparte en 1838 qui nous a collé ce nom de « loutre » sur le dos ? Enfin c'est ce qu'on dit... Mais de quoi il se mêle celui-là ! Et puis, il paraît aussi qu'on est en voie de disparation... Alors unissons-nous, mes sœurs, et accrochons-nous à nos postes dans ce monde de brutes inhumaines.

Le jeu du moment
Loutres de mer
Le jeu attendu
Diablo III





Une émission radioactive pour un Stalker non abrité, c'est la mort.

Cet effet de flou fait partie des nouveautés très glamour de Clear Sky.

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

SUITE RADIOACTIVE

PUBLIC AVERTI | INTERNET 32 | LOCAL IP/IPX 32

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Deep Silver
DÉVELOPPEUR GSC Game World/Ukraine
TEXTE ET VOIX en français

L'AN DERNIER, J'AI EU LE COUP DE FOUDRE POUR SHADOW OF CHERNOBYL, SÉDUIT PAR LE CHARME POST-APOCALYPTIQUE D'UNE ZONE RAVAGÉE PAR LES RADIATIONS. MAIS DES PASSIONS NE DURENT QU'UN TEMPS. AVEC CLEAR SKY, S.T.A.L.K.E.R. ET MOI VENONS D'ENTAMER UNE PHASE MOINS INTENSE MAIS DURABLE.



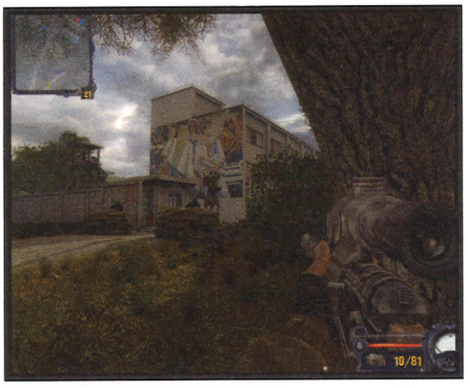
Je ne reconnais plus le camp des Stalkers que j'ai quitté deux jours auparavant. La nuit dernière, tout a changé. À mon retour, leur chef m'explique que les mutants sont passés à l'attaque sans raison apparente. Ils ont balayé les troupes en faction dans tous les postes avancés du coin avant de disparaître. Une véritable aubaine pour les hordes de bandits qui rôdent dans les parages. De tous les clans qui hantent la Zone, ce sont les pires. On peut taxer les gars de la Liberté ou du Devoir de fanatisme. On peut rire des mielleux idéaux scientifiques du Firmament. Mais au moins ces types-là se battent pour construire quelque chose. Ces charognards de bandits ne croient en rien. Piller, c'est tout ce qui les intéresse. En une nuit seulement, ils ont repris le contrôle de presque toute la décharge. Pour les Stalkers, je ne vaux pas mieux qu'eux, mais bon, je suis un mercenaire réglo, et même si je me cogne de leur sort, je servirai leur cause en échange d'un joli paquet de pognon. Voilà pourquoi je me retrouve avec dix de leurs hommes derrière une carcasse de train, prêt à mener l'assaut sur un campement fortifié. J'allais donner l'ordre de monter au front quand ma vue s'est brouillée. Juste une seconde. J'attrape mon radar, recherche une éventuelle anomalie… rien. Encore un flash. Bref. Intense. Je sais ce qui se trame. Je dois attirer les bandits hors de leurs murs. Je sors mon sniper, flingue un garde à 200 mètres, et aussitôt il pleut des soldats. Ils sont 20, peut-être 30. Les murs dégorgent du bandit comme une fourmilière. Encore un flash. J'ordonne à mes hommes de se planquer au fond du tunnel ferroviaire tandis que la troupe avance sur nous. Trop tard pour eux. Le ciel devient gris. Vire au rouge vif en une seconde et là, c'est le clash. Une émission irradie toute la Zone. Une putain de vague radioactive qui flingue net tout ce qui n'est pas à l'abri. De notre planque, on peut apercevoir tous les bandits s'effondrer sous la vague verte des radiations. Finalement ma tâche aura été simple. Remarquez, on ne m'appelle pas le Balafré pour rien. Dans ce foutu Tchernobyl, j'ai survécu à tout. Et la chance a toujours été avec moi.



Alors qu'est-ce que tu me bricoles de beau sur ma pétoire ?

Un peu de technique

Sous son capot, Clear Sky cache presque le même moteur que son aîné. Du coup, aujourd'hui, le soft tourne plutôt pas mal sur un PC milieu de gamme. Cela dit, si votre matos le permet, le jeu exploite DirectX 10 pour la gestion des lumières et le lissage des textures. Dernier détail : notre version test comportait un nombre conséquent de petits bugs. Guettez la sortie des patchs...



Ah le camp du Devoir ! Ici je vais pouvoir dormir sur mes deux oreilles.

Un air de famille

Tout juste un an et demi après un S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl salué par la critique, GSC Game World nous propose un nouveau voyage au cœur de la Zone. J'avais un doute sur ce Clear Sky. Pour moi, refaire un S.T.A.L.K.E.R. c'est comme refaire un BioShock ou donner une suite à n'importe quel jeu où l'ambiance prime sur tout le reste. Est-ce que ça ne va pas sentir méchamment le réchauffé ? Pourtant, j'ai replongé quasi immédiatement. L'univers post-apocalyptique de la Zone fascine. L'aventure débute dans les marais où se cache la faction Clear Sky (traduit par Firmament dans le jeu). Tout de suite j'ai retrouvé dans ces paysages dévastés la même patte graphique qui faisait le charme du premier opus. Mon flingue vise atrocement mal évidemment, les badauds se réchauffent autour d'une guitare et d'un feu... je suis dans la Zone, enfin, une nouvelle Zone dont la moitié des régions est inédite. Leur



J'aime beaucoup le mobilier. Vous me donnerez le nom de votre décorateur ?



Nouveauté inutile, on peut flinguer les oiseaux.

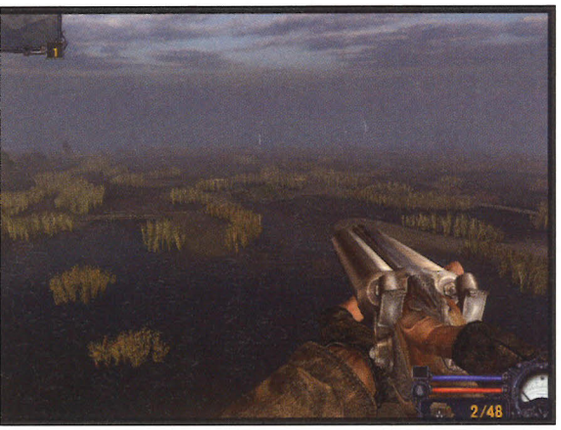
« apparition » s'explique grâce aux émissions, des vagues radioactives qui balayent le décor sur leur passage, ouvrent et ferment des chemins au gré de leurs caprices. Niveau design, GSC a fait un bel effort. Si certaines nouvelles contrées ne marqueront pas les esprits, d'autres s'avèrent particulièrement réussies. Et franchement, le camp du Devoir par beau temps mérite le détour. Mais l'un des principaux atouts de cette suite réside dans la redécouverte d'un univers familier. D'un point de vue scénaristique, Clear Sky se situe avant son prédécesseur, et tout de suite au sortir du Marais, le joueur retombe sur la première région de Shadow of Chernobyl. Il faut un petit moment pour se rendre compte que ce coin est le même. La topographie n'a pas changé certes, mais les bâtisses jadis délabrées sont indemnes. Très vite, on se rend compte qu'il y a beaucoup plus de monde dans la Zone, et l'on comprend que le dénouement de cette aventure va conduire à un gigantesque cataclysme. Des factions vont disparaître, des murs vont voler en éclat...
Pour qui a déjà joué à S.T.A.L.K.E.R. l'évidence saute aux yeux : tout ce qu'on voit là va être détruit. Pourquoi ? Comment ? Si je croyais d'abord que réutiliser la moitié des décors de l'ancien jeu était une preuve flagrante de paresse, je me rends compte maintenant qu'un monde entièrement nouveau aurait été beaucoup plus fade, limite absurde. Plus encore que tous les discours, c'est bien le décor qui m'a harponné à cette aventure.

Vrai faux add-on

Si je m'étends largement sur l'atmosphère du jeu, c'est qu'à part ça, presque rien n'a changé. En à peine plus d'un an, vous vous doutez bien que nos amis ukrainiens



Déprime pas, ma prof de musique aussi louchait... elle n'en est pas morte.

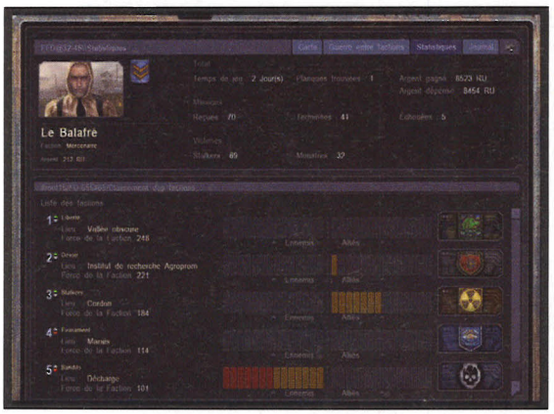


Quel charmant petit bourbier !

n'ont pas développé un moteur flambant neuf. Mis à part de chouettes effets de lumière, il n'y a rien de vraiment inédit à se mettre sous les yeux. Côté FPS pur non plus, pas d'énormes changements. Enfin, signalons tout de même que les balles gèrent mieux les impacts avec le décor. Désormais, elles traversent les matériaux friables ou ricochent... pas de quoi fouetter un chat.

D'un point de vue gameplay, idem, pas de gros bouleversements. Le jeu est toujours divisé en diverses zones, gère un cycle jour/nuit et ne vous épargnera aucun respawn des ennemis à chaque changement de régions. Nous sommes en terrain connu. Pourtant GSC avait de bonnes idées pour enrichir ce titre. Un des développeurs m'avait promis il y a quelque temps, un aspect RPG plus poussé qu'auparavant. Selon lui, le joueur serait fortement impliqué dans les luttes interfactions avec à la clef des phases de gestions de troupes et une guerre de territoire avec des objectifs à capturer. OK, j'ai dû prendre part à ces guerres. Déjà parce qu'un avant-poste attaqué sollicite toujours le joueur s'il est à portée. Parfois même, des dirigeants de camps me confient des troupes, mais je n'ai jamais réussi à leur donner un ordre concluant. Ils me suivent bêtement et font feu à tout va. Malgré tout, ces phases pimentent la partie et rapportent un argent qui est devenu indispensable. Dans S.T.A.L.K.E.R., trouver un bon flingue était un miracle. Désormais, même une arme peu fiable peut devenir potable grâce aux mécaniciens. Des petits génies qui peuvent booster vos pétoires moyennant finance. Voilà la bonne idée de ce Clear Sky. Voilà le truc qui manquait au premier jeu. Cependant, vous reconnaîtrez que niveau nouveautés, nous n'avons pas été gâtés. En fait, ce Clear Sky est si proche de son prédécesseur qu'il aurait fait un parfait add-on. Mais non, c'est stand alone avec en sus une belle panoplie de bugs. Pas forcément gênants mais en tout cas nombreux. Si j'étais tatillon, je trouverais mille défauts à ce soft, mais je ne vous mentirai pas : la pesante magie de Tchernobyl est toujours là, intacte, renouvelée et ça, ça n'a pas de prix.

Lucky



J'ai plus franchement la cote avec les bandits.

En Deux Mots

UN MOTEUR QUASI IDENTIQUE À CELUI DU PREMIER S.T.A.L.K.E.R., DES NOUVEAUTÉS GAMEPLAY PAS TOUJOURS TRÈS CONVAINCANTES... SANS EN ÊTRE UN, CE CLEAR SKY A TOUT DU BÊTE ADD-ON. UN VILAIN DÉFAUT RATTRAPÉ PAR UN SCÉNARIO ET UNE MISE EN SCÈNE EFFICACES, AINSI QU'UN JUSTE ÉQUILIBRE ACTION/RPG, QUI REPLONGE AVEC BRIO LE JOUEUR DANS LES INTRIGUES DE LA ZONE. ALORS S'IL FLOTTE DANS L'AIR UN SENTIMENT DE DÉJÀ VU, CELUI-CI S'EFFACE DEVANT LA MAGIE D'UN TCHERNOBYL POST-APOCALYPTIQUE TOUJOURS AUSSI PRENANT.

- ✚ Scénario intrigant
- ✚ L'ambiance glauque de la Zone
- ✚ Les mécaniciens
- ✖ Buggé

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

mes magazines favoris.fr

Profitez
des meilleures réductions
sur votre abonnement



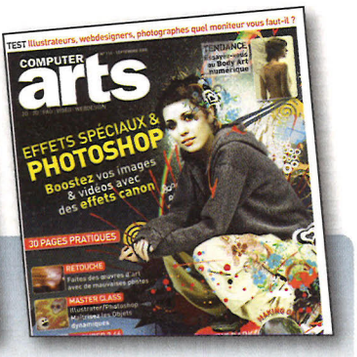
50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



22 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS



47 % D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE

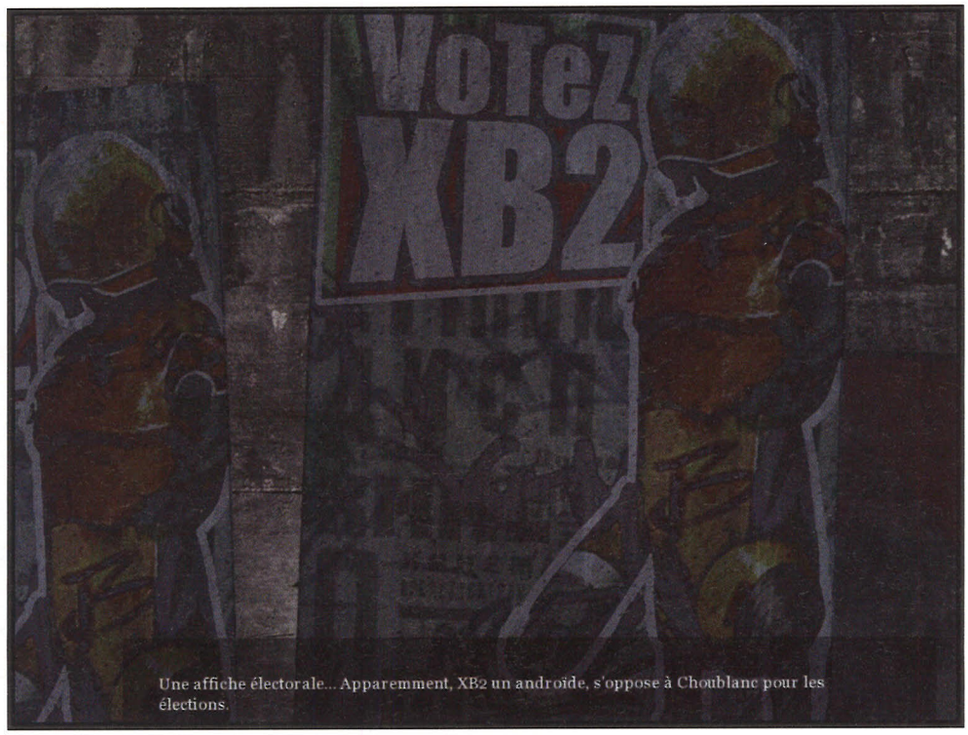


31 % D'ÉCONOMIE

l'adresse favorite de vos magazines favoris

mes magazines favoris.fr

ALLIANT LA MYSTIQUE À L'ANTICIPATION, NIKOPOL PRÉSENTE UN PARIS DES ANNÉES 2020 EXTRAORDINAIRE, OÙ SE MÊLENT DIEUX ÉGYPTIENS ET DICTATURE MODERNE. UN UNIVERS UNIQUE, DÉFINITIVEMENT ORIGINAL, QUI S'ADRESSE SURTOUT, ON VA LE VOIR, AUX AMATEURS ÉCLAIRÉS DE LA BANDE DESSINÉE DU MÊME NOM...



Une affiche électorale... Apparemment, XB2 un androïde, s'oppose à Choublanc pour les élections.

Un androïde candidat à la présidence... Mmh, il se passe des choses bizarres pendant cette élection...

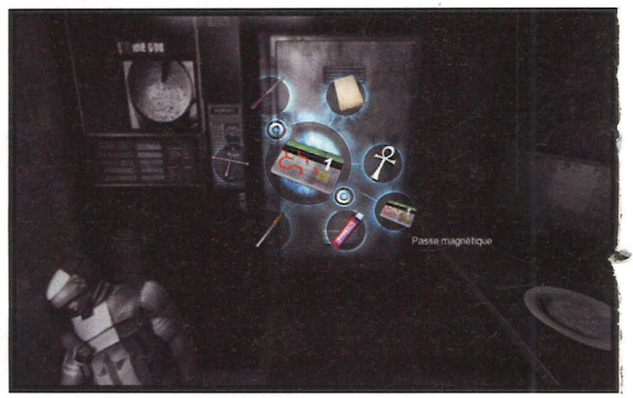
Nikopol La Foire aux Immortels

JE POINTE OU JE CLIQUE ?

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **505 Games**
DÉVELOPPEUR **White Birds Productions/France**
TEXTE ET VOIX **en français**

Jean-Ferdinand Choublanc. Le nom fait sourire, mais les méthodes fascistes du dictateur de Paris n'amusent guère, entre contrôle effréné de la population et police de la pensée. En 2023, la ville est désormais divisée en deux arrondissements : un central, dans lequel l'élite vit, bien protégée, et l'autre extérieur, dans lequel la populace, illettrée, malade, survit tant bien que mal à différentes mutations et épidémies. Un Mur de Berlin nouvelle époque, agrémenté de capteurs lasers capables de vous désintégrer et surveillé par des gardes aux tenues de cosmonautes.
Un triste décor, reflet des conséquences de deux guerres nucléaires, dans lequel vous incarnez Alcide Nikopol, membre d'une confrérie opposée au pouvoir en place. Ce dernier va voir son destin bouleversé par le crash soudain d'une capsule spatiale restée 30 ans en orbite, et dans laquelle se trouve une bonne part de son héritage ADN...



L'interface radiale allie clarté et efficacité, et permet de gérer un inventaire limité mais bien suffisant.

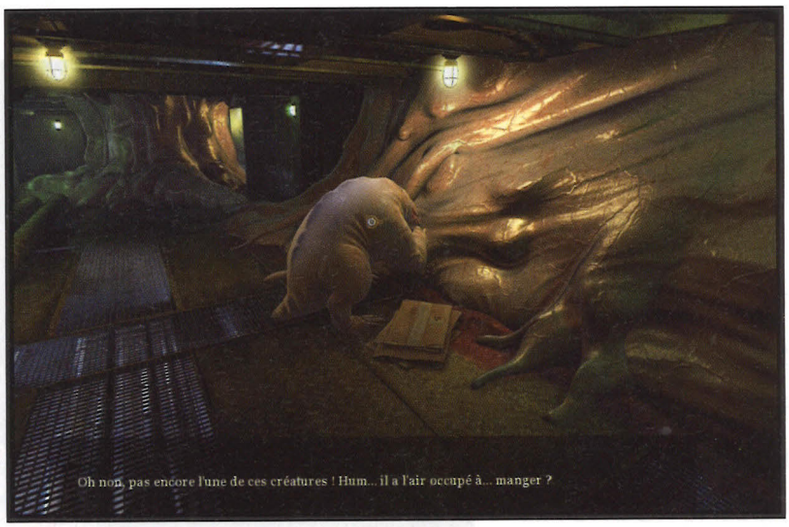

Les cinématiques présentent un Alcide Nikopol au visage assez différent du personnage de la BD.

Horus, Anubis et les autres

L'univers post-apocalyptique d'Enki Bilal se révélerait somme toute plutôt classique s'il ne faisait intervenir – idée ô combien audacieuse – des dieux égyptiens. Ces derniers, apparus dans une pyramide volante, cherchent à obtenir auprès du pouvoir choublanquiste une quantité suffisante de carburant pour pouvoir alimenter leur « vaisseau » et repartir. Un mélange de mythologie et de science-fiction d'une rare incohérence, mais qu'importe : il se dégage de ce tout improbable une atmosphère à nulle autre pareille, qui fonctionne parfaitement. Et puis il faut dire que graphiquement le jeu fait dans l'aventure haut de gamme : depuis l'appartement délabré dans lequel vous faites

Un peu de technique

Techniquement parlant, pas grand-chose à dire sur Nikopol, le jeu gérant un déplacement « case par case » et proposant des décors fixes. On signalera tout de même l'absence du support 16/10e (bandes noires sur le côté), les animations assez pauvres des (rares) personnages que l'on croise et des micro-saccades lorsqu'on bouge très lentement le pointeur (sur notre version en tout cas). Rien de bien grave...



En 2023, la Tour Montparnasse est habitée par une espèce d'immense pieuvre extra-terrestre qui occupe plusieurs étages. La vue est moins sympa...

vos premiers pas jusqu'aux tréfonds d'un grand magasin devenu cimetière, d'un « poste frontière » surprotégé à une Tour Montparnasse transformée en bunker, tous les décors sont d'une qualité qui force le respect, et fourmillent de détails. Une excellente chose qui permet de profiter à plein de la vue 360° proposée ici, à la manière de la plupart des click & play « historiques » (Atlantis, The Secrets of Da Vinci...).

Facile à jouer, et c'est tant mieux

Volontairement accessible, Nikopol intègre un inventaire « radial » qui vous présente, sous forme de roue, tous les objets que vous portez d'un simple clic droit de souris. Recliquez sur le même bouton pour le fermer, ou bien sélectionner l'objet qui vous intéresse avec le clic gauche. Enfantin. Nikopol ne proposant aucun « mix » d'objets (contrairement à un jeu comme Secret Files : Tunguska, où les associations tordues étaient légion), et se débarrassant pour vous des éléments de votre inventaire devenus obsolètes, vous ne passerez jamais beaucoup de temps à essayer de deviner quel objet peut bien servir à tel ou tel endroit. La réponse, la plupart du temps, est évidente, et l'inventaire jamais très encombré. Dans le fond – à quelques énigmes près, et pas toujours très bien pensées d'ailleurs – Nikopol est un jeu un peu facile et assez court. En même temps, rappelons qu'il ne couvre que le premier volet d'une trilogie, La Foire aux Immortels précédant les albums La Femme Piège et Froid Équateur, que l'on espère bien voir adaptés eux aussi plus tard...

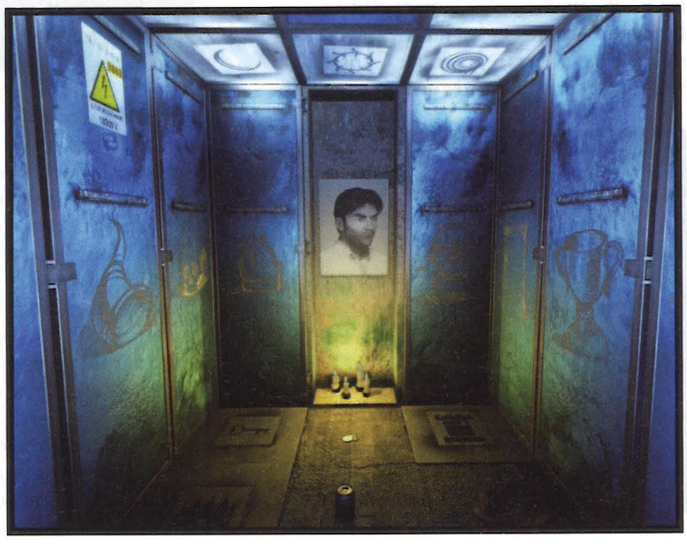
On aurait aimé plus

Dépaysant et agréable, Nikopol bénéficie d'un soin évident à plusieurs niveaux, avec par exemple l'excellent doublage du héros, ici joué par Damien Boisseau (voix officielle de Matt Damon, Edward Norton... et de Brian Basco dans Runaway !). Le problème est que chacune des qualités du jeu, ou presque, a son revers : les décors sont superbes mais les cinématiques franchement moins convaincantes, si la voix du héros se révèle réussie ce n'est pas le cas de tous les personnages, certaines énigmes sont bien trouvées mais d'autres n'ont franchement guère d'intérêt (ou on les résout sans vraiment bien comprendre, ce qui est dommage)... Bref, rien de catastrophique, dans le fond, puisque l'on ne s'ennuie jamais vraiment, l'ambiance restant toujours assez exceptionnelle, mais tout cela modère forcément un peu notre enthousiasme. Vivement, en tout cas, l'arrivée de Jill, femme tourmentée aux cheveux bleus, dans cet univers atypique...

Chris

Réservé aux fans ?

En bon professionnel, j'ai relu La trilogie Nikopol avant de m'attaquer à ce test, histoire d'avoir l'univers de Bilal bien en tête, et pouvoir apprécier ce que cette adaptation vidéoludique apportait vraiment. Je vous avoue que j'ai bien fait car si jeu et BD partagent un univers commun, il n'est pas, mais alors pas du tout traité de la même manière. Tandis que la B.D. s'intéresse principalement à Alcide Nikopol père, et s'appesantit sur le rôle de Choublanc et les manipulations d'Horus, le jeu, lui, adopte un point de vue complètement différent et s'intéresse presque uniquement au fils Nikopol, ici seul héros de l'aventure. Un parti pris tout à fait respectable mais attention : s'essayer à La Foire aux Immortels sans rien connaître de l'album, c'est passer à côté d'énormément de choses : l'importance propagandiste des matchs de hockey ultra-violents (simplement évoqués au travers d'articles de journaux dans le jeu), la vision décadente d'une population parisienne asservie et dégénérée (le jeu est très vide à ce niveau-là), certaines frasques divines... On peut toutefois également souligner la réciprocité et affirmer que le jeu, désormais, apporte lui aussi une vraie richesse à la B.D.



Voilà la pièce où se déroule une des principales énigmes du jeu, avec des symboles à placer aux bons endroits. Classique, mais quand c'est bien fait...

En Deux Mots

AVENTURE EXCEPTIONNELLE PAR SON ORIGINALITÉ, LA FOIRE AUX IMMORTELS RÉUSSIT À SE MONTRER À LA HAUTEUR DE LA BANDE DESSINÉE DONT IL S'INSPIRE, CE QUI N'EST PAS PEU DIRE. LA NOTE SANCTIONNE TOUTEFOIS UN INTÉRÊT PAS TOUJOURS ÉVIDENT SUR LA LONGUEUR, ET UNE DURÉE DE VIE UN CHOUÏA COURTE, QUI NE FRÔLERA LES DIX HEURES QU'AVEC LES JOUEURS LES PLUS LENTS.

- + Univers décalé intéressant
- + Décors d'une qualité rare
- + Interface radiale pratique
- − Un peu court
- − Énigmes d'intérêt (très) variable
- − Mieux vaut connaître la B.D.

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

CONSCIENT QU'IL AVAIT GRILLÉ DES MILLIERS DE NOS NEURONES AVEC SUPREME COMMANDER, CHRIS TAYLOR SE SENTAIT UN PEU COUPABLE. IL A DONC MIS AU POINT UN HACK & SLASH FUTURISTE DONT MÊME UN DÉCERVELÉ POURRAIT VENIR À BOUT.



Malgré le moteur graphique vieillot, on a parfois droit à de jolis effets. Illustration ici même avec la Tempête électrique.

PUBLIC AVERTI | INTERNET 4 | LOCAL IP/IPX 4

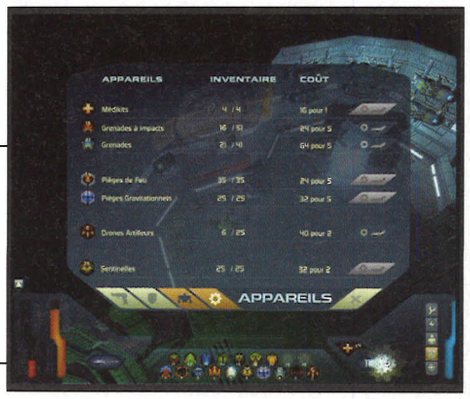
CONFIG MINIMUM CPU 2,6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Sega
DÉVELOPPEUR Gas Powered Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Space Siege

TAYLORESQUE

Malgré sa paternité célèbre et un univers bien plus original que ceux qui nous sont servis depuis une bonne décennie, Space Siege avait tout, ou presque, pour décevoir : un nom moisi, une ascendance peu reluisante (Dungeon Siege, estampillé du même studio), un manque patent d'idées nouvelles, un seul héros non personnalisable, des possibilités d'évolution limitées, un moteur graphique daté ou encore, un seul et unique environnement. Autant d'arguments qui m'ont fait hurler à l'apostat et clamer à plusieurs reprises que Chris Taylor était tombé sur la tête après un Supreme Commander certes imbuvable, mais nettement plus couillu. Aujourd'hui, après avoir nettoyé de fond en comble l'Armstrong, le vaisseau qui sert de terrain de jeu à Space Siege, force est de constater que j'avais peut-être mis la charrue avant les bœufs, ou que j'avais peut-être vendu la peau du Chris avant de l'avoir tué, bref, que je m'étais peut-être un peu trop avancé…





Les stations de travail, points de sauvegardes et supermarchés du coin, pullulent dans l'Armstrong. On peut y acheter diverses améliorations pour Walker et HR-V, mais aussi booster ses armes et acquérir une tripotée de gadgets : sentinelles, grenades et trousses du soin.

En chair et en métal

Chris Taylor nous l'avait confié dans les locaux de son éditeur l'an dernier : Space Siege n'a pas la prétention de séduire les « core » et autres éminents spécialistes du hack & slash. Ceci doit expliquer (et justifier ?) que les mécaniques de jeu soient très simplifiées. En fait, heureusement, de gros efforts ont été fournis ailleurs, et en particulier sur la narration. Car une fois n'est pas coutume, c'est l'histoire qui constitue le véritable ciment de la progression, bien plus que l'évolution du héros ou la recherche d'armes et d'items. Avec Space Siege, on tient enfin une destinée qui nous prend aux tripes et qui, de surcroît, peut emprunter une forme radicalement différente en fonction de nos choix. Soyons néanmoins honnêtes, le scénar ne casse pas trois pattes à un canard, ni même deux : l'épopée se situe autour de la fin du XXII[e] siècle,



Une vingtaine de capacités pour autant de compétences pourront être débloquées au cours de l'aventure, offrant à Seth Walker une palette de coups assez variée pour se dépêtrer de n'importe quelle situation.



Pas (ou très peu) de loot sur les carcasses ennemies, juste quelques pièces mécaniques qui serviront à acheter munitions et autres kits roboratifs.

Space Siege n'a pas la prétention de séduire les éminents spécialistes du hack & slash.

et une fois de plus, l'humanité est menacée par on ne sait quelle civilisation alien. Vous incarnez alors on ne sait quel membre d'on ne sait quelle unité de forces spéciales qui doit buter on ne sait combien de bébêtes assoiffées de tripailles humaines. Joie ! Mais parallèlement à cette mission salvatrice, placée sous le signe du dérouillage total, vous allez devoir décider, petit à petit, de vos moyens d'action – et par la même occasion, en filigrane, du sort de l'humanité – en choisissant, ou non, de greffer divers implants cybernétiques sur le corps de Walker. Ces modifications, en plus de bouleverser vos caractéristiques et vous ouvrir à diverses techniques de combat, vont changer profondément vos relations avec les PNJ. Voilà une très bonne idée qui aurait gagné à être davantage travaillée : on tombe un peu trop rapidement dans quelque chose de très manichéen et les dés sont pipés si vous découvrez que ce sont vos choix éthiques qui déterminent la difficulté du jeu. En effet, opter pour la voie cybernétique, et les nombreux bonus qui vont avec, facilite grandement l'aventure. Ceux qui cherchent un challenge plus corsé seront donc en quelque sorte « condamnés » à faire fi des bras, yeux et autres cerveaux de métal. Il n'empêche – et l'on espère que bien d'autres titres reprendront l'idée – que Space Siege est « rejouable » pour sa partie narrative, et non plus, comme toujours (?), pour le profil des différentes classes de personnage.

Nono ? Non, HR-V !

« La solitude est une tempête de silence qui arrache toutes nos branches mortes », disait Khalil Gibran. Quoi ? Vous ne connaissez pas Khalil Gibran ? Poète né au Liban en 1883, il se dirigea rapidem... Mais bref, je suis plutôt ici pour parler du robot qui vous prêtera un coup de main, avec le sourire, pendant tout votre périple dans l'Armstrong. Un précieux secours bien calibré, ni trop faible et ni trop fort, ni trop bête et ni trop intelligent. Comme Seth Walker, il pourra également être amélioré (dégâts, armure, santé, résistances diverses) lors de chaque passage dans une station de travail. Et comme Seth Walker, on regrettera de ne pouvoir en aucun cas le personnaliser.

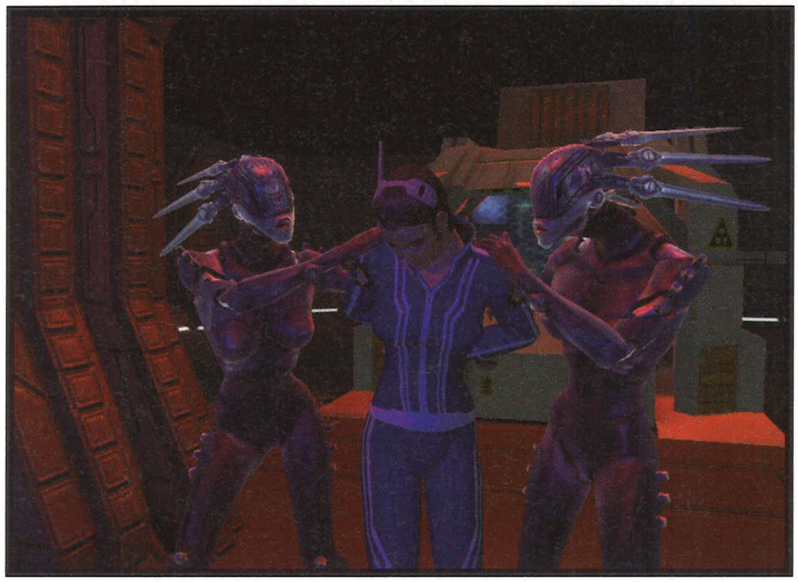




Je ne sais pas ce que j'ai bouffé à midi mais je me sens un peu lourd là...

Hit & Fun

Alors, oui, le soft manque cruellement d'ambition. Les environnements sont exclusivement faits de minces couloirs et de couleurs monotones, l'évolution de Walker se cantonne à deux arborescences seulement (combat et ingénierie),



Avec un cerveau cybernétique, tout y passe chez Seth Walker : les aliens, les mutants et même ses ex.



C'est l'histoire qui constitue le véritable ciment de la progression, bien plus que l'évolution du personnage ou la recherche d'armes et d'items.

Un peu de technique

Même toutes options graphiques activées, Space Siege n'est pas très beau. Peu importe, on l'a dit, l'intérêt du titre ne réside pas dans ses graphismes. Et cela lui confère en plus l'avantage d'être jouable sur la plupart des machines correctes.



le loot se résume à une dizaine d'armes et aux quelques implants cybernétiques, et le bestiaire alien n'est pas des plus éclectiques. Rajoutez à cela une campagne solo beaucoup trop courte et vous êtes définitivement frustré.
Reste que le titre de Taylor offre une épopée tout à fait agréable, doté d'une prise en main intuitive, d'un univers original et d'une atmosphère étouffante, à faire sans réfléchir, juste pour se défouler. La seule interrogation concerne aujourd'hui ce qui nous est réservé dans la partie multi, qui pour l'heure n'a pas pu être testée, mais qui semblait assez prometteuse aux dires de son géniteur, avec la possibilité de jouer en coopération, jusqu'à 4, dans une aventure exclusive et entièrement pensée pour le multi.

Sundin





En Deux Mots

SANS PRÉTENTION, SPACE SIEGE REMPLIT LA MISSION QU'IL S'ÉTAIT SANS DOUTE FIXÉE : DIVERTIR LE PLUS GRAND NOMBRE, DU DÉBUT À LA FIN. AU-DELÀ DES INNOMBRABLES PETITS DÉFAUTS ET RACCOURCIS, QUI DISENT ÊTRE ASSUMÉS, ON REGRETTERA SURTOUT LA DURÉE DE VIE ET LE PEU DE VARIÉTÉ DANS LE MODE SOLO. ON ATTEND DONC BEAUCOUP DU MULTI.

- + Une vraie importance du scénar
- + Prise en main immédiate
- + Univers original
- − Durée de vie trop courte
- − Pas super-beau

5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Quelques unités sortent du lot au niveau du design, c'est le cas de ces grosses bêtes de pierre dont je ne me souviens absolument plus le nom.

WorldShift

YAOURT BULGARE

TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL 6 IP/IPX

CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Playlogic International**
DÉVELOPPEUR **Black Sea Studios/Bulgarie**
TEXTE ET VOIX **en français**

C'est l'histoire – purement fictive – d'une équipe de développeurs bulgares ambitionnant de sortir un titre génial. En premier lieu, ils choisirent le genre : la stratégie en temps réel. Puis ils réfléchirent à l'univers. Conscients qu'il fallait se démarquer de l'âpre concurrence, ils s'accordèrent sur un monde à la sauce fantasy, saupoudré quelque peu d'éléments futuristes. L'originalité n'était pas franchement de mise mais qu'importe, avec ses couleurs éclatantes et ses environnements pittoresques, le bébé était drôlement séduisant. Fiers de leur boulot, les Bulgares planchèrent ensuite sur le scénario et les acteurs du jeu. C'est Lubomir le premier, bien imbibé, qui lança en rigolant : « aliens ! ». Rada renchérit juste après avec un « humanité en danger ! » des plus inédits. Blagueur de première, Ivan conclut avec un fabuleux « mutants ». Sans même s'en apercevoir, nos chers Bulgares tenaient leurs trois factions. Il ne restait plus qu'à trouver une belle petite histoire pour garrotter les 18 missions prévues pour la campagne solo. Cette tâche fut confiée à Igor, le pizzaïolo un peu alcoolique qui livrait nos amis tous les midis.

LUBOMIR ? – DA, STEFANOV ? – J'AI VU QU'IL N'Y AVAIT AUCUN AUTRE STR EN PRÉVISION CET ÉTÉ. DIS À TES ÉQUIPES DE FAIRE CE QU'IL FAUT. – MAIS STEFANOV, LE JEU N'EST PAS TERMINÉ ! – FAIS CE QUE JE TE DIS OU JE VIOLE TON CHIEN UNE FOIS DE PLUS.

Un peu de technique

Séduire sans être trop gourmand, voilà une des qualités du titre de Black Sea Studios. En même temps, il n'y a jamais 150 unités à l'écran, et les effets visuels ne cassent pas la baraque. Rah, mais pourquoi je suis si négatif aujourd'hui ?



Stratégique ? Non, énigmatique…

Pleins d'enthousiasme et de bonnes idées, les Bulgares rêvèrent d'une communauté de joueurs immense, avec des milliers de parties et des serveurs à la limite de l'implosion. Pour forc… euh… motiver les joueurs à enchaîner les batailles, ils conçurent un système de récompenses à long terme, avec des bonifications et améliorations à distiller entre chaque partie. Une fabuleuse idée que personne n'avait eue dans les trois dernières semaines. Ils finirent, enfin, par créer le concept du « on te dit par où aller, mais on te dit absolument pas ce qu'il faut faire, et en plus les unités sont mal équilibrées », concept très connu et largement usité dans les jeux à deux roubles. Et puis, un jour, WorldShift sortit en magasin. Depuis, nous n'avons jamais plus entendu parler de leurs auteurs…

Sundin





Esthétiquement parlant, avouez que ça poutre !

En Deux Mots

AGRÉABLE À L'ŒIL GRÂCE À UNE BELLE RÉALISATION ET UN UNIVERS SÉDUISANT, WORLDSHIFT L'EST BEAUCOUP MOINS AU TOUCHER, LA FAUTE À UN GAMEPLAY MAL FICHU ET À UN CRUEL MANQUE D'IDÉES.

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	3

+ Univers séduisant
− Rien de bien nouveau
− Parfois trop facile…
− Et parfois trop difficile…

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Koei Company Limited**
DÉVELOPPEUR **Koei Company Limited/Japon**
TEXTE ET VOIX **en anglais**

UN JEU TOTALEMENT INCONNU DANS UNE SIMPLE ENVELOPPE, ACCOMPAGNÉ D'UNE NOTE RÉDIGÉE PAR UN CHARGÉ DE RELATION PRESSE AYANT SÛREMENT ÉTÉ POÈTE DANS UNE VIE ANTÉRIEURE. TOUT CELA RESSEMBLAIT FORT À UN GROS NANAR DE PLUS. UNE BELLE ERREUR DE JUGEMENT.

Un peu de technique

Pas de plantage ni de bug repéré au cours de ce test. Le jeu se lance automatiquement en mode fenêtré, mais un petit tour dans les options permettra de rétablir le plein écran par défaut.





La Chine et sa géopolitique complexe... En gros là, tout le monde me déteste, un peu comme à la rédac quoi...



Les officiers peuvent se provoquer en duel, ce qui donne alors accès à un mini-jeu, pas forcément intéressant d'ailleurs.

Romance of the Three Kingdoms XI

FINE ESQUISSE À L'ENCRE DE CHINE

Bien droit sur son cheval blanc, Romance of the Three Kingdoms jaillit au secours du wargamer occidental (bonjour le néologisme), blasé par les batailles de chars et les accents allemands. Dans la Chine du roman de Luo Guanzhong, les seigneurs de guerre partagent leur temps entre se balader entre les racines des Banyan et tenter de pendre leurs voisins par les roustons afin de devenir Empereur, ou au moins, de mourir en essayant. Globalement, les habitués de wargame se baladeront en terrain connu, mais ils seront sans doute déroutés par les graphismes, tout droit sortis d'une estampe chinoise, et par la musique aigrelette qui habille le tout. Les décors donnent l'impression pas désagréable d'être faits de papier de riz surlignés à l'encre de Chine (ndSundin : qu'est-ce qu'il a fumé encore celui-là ?). Les régiments s'y meuvent comme les marionnettes d'un théâtre d'ombre. Au milieu de tout cela, des guerriers pétris d'honneur s'affrontent dans le rugissement des armes, le tout ponctué d'effets visuels légers mais suffisants pour y souffler un vent épique et rafraîchissant...

Respecte le petit personnel !

Ce qui s'impose d'entrée de jeu ? L'importance des officiers. Véritables clefs de voûte, ils supervisent la moindre de vos tâches, depuis le commerce jusqu'au déplacement d'une unité en passant par le simple travail de police ou de construction. Il vaut mieux veiller sur ces petits anges car si trop d'entre eux venaient à mourir, être faits prisonnier ou à déserter, ce serait la paralysie totale. D'autant plus que c'est eux, également, qui sont chargés de recruter les nouveaux diplômés. Les combats suivent l'inusable loi du pierre-papier-ciseaux : la cavalerie bat les épéistes qui écrasent les lanciers qui eux-mêmes transpercent les cavaliers. Chaque unité occupe une case et peut attaquer – ou soutenir une attaque – les occupants des cases voisines, mais également troubler l'adversaire au moyen de quelques coups spéciaux bien sentis. Classique mais... très difficile, ce qui est d'ailleurs, pour nous, un des principaux et seuls gros défauts du titre. Sur ce, je vais vous laisser, j'ai un milliard d'habitants à unifier, qu'ils le veuillent ou non.

Savonfou



Ouuéééééé !!!

En Deux Mots

EN DÉPIT DE SA DIFFICULTÉ, **ROTTK** NE LASSE PAS, MÊME AU BOUT DE PLUSIEURS DIZAINES D'HEURES DE JEU. SON STYLE GRAPHIQUE AINSI QUE CERTAINS DE SES MÉCANISMES RAVIRONT LE FAN DE WARGAME EN MAL D'EXOTISME.

- + Graphismes dépaysants
- + Dynamique
- + Classique mais efficace
- − Très difficile

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Le troll qui tombe du pont... un très grand moment de doublage.



Simon le Sorcier 4

LE COME-BACK DE TROP

En Proie au Chaos

A L'ÉCOLE DES SORCIERS, SI HARRY POTTER ÉTAIT UN GÉNIE, SIMON ÉTAIT UN CANCRE DE LA PLUS BELLE ESPÈCE. PAS DE BOULE DE FEU DANS SA MANCHE. PAS DE LAPIN DANS SON CHAPEAU. RIEN. JE DOUTE MÊME QU'IL AIT SU FAIRE SES LACETS.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Playlogic International
DÉVELOPPEUR Silver Style Entertainment/ Allemagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

STOP doublage pourri

Il n'y a pas si longtemps, j'ai vu Michelle Torr chez Michel Drucker. L'idole des foules d'hier est aujourd'hui contrainte de chanter dans des supermarchés de quartier pour manger à sa faim et se payer les lifting qui vont bien. Vraiment, la déchéance, c'est moche. Simon 4, c'est un peu la même tisane. Depuis le calamiteux Simon 3D, je croyais le magicien mort. Son retour me fait de la peine. Où sont passés son humour et sa fougue ? Mystère. Après six ans d'absence et un changement de développeur, on le dirait tout droit sorti de prison. Bla-bla inutiles et interminables, blagues qui tombent à plat, persos souples comme des fers à repasser… on reconnaît tout de suite l'école allemande du jeu d'aventure. Pourtant, on sent que Silver Style a fait de son mieux, mais dans ce monde cruel, faire de son mieux ne suffit pas toujours. Alors bien sûr, le Royaume Magique est plus beau que jamais, mais aussi plus triste. Silver Style a confondu décor bancal sympa à la Day of the Tentacle avec décor sans perspective fadasse.

Un peu de technique

Pas grand-chose à dire côté technique. Déjà sorti il y a plus d'un an outre-Rhin, En Proie au Chaos est un point & click peu gourmand. D'ailleurs, je le soupçonne de tourner sur à peu près n'importe quoi à un framerate plus que décent.

Des murs qui donnent l'impression qu'ils vont se casser la gueule, ça aurait pu donner un effet sympa, mais c'est raté.

En panne de magie

Bon, arrêtons le tir. En proie au Chaos n'est pas un si mauvais jeu en soi. Le scénario grotesque et certains persos sont parfaitement dans la lignée de la série, notamment le loup alcoolique ou le Petit Chaperon Rouge amateur de trash métal. Les énigmes, bien qu'ultra linéaires, se goupillent aussi plutôt pas mal. Le truc, c'est que ce Simon 4 n'a pas le dixième de classe qu'avaient Simon 1 ou 2 dans les années 90, et ça, ça me rend aigri. Encore avec un retour modeste, même en demi-teinte, j'aurais pu passer l'éponge. Mais non. Bien souvent, En Proie au Chaos revendique être le meilleur jeu de la série, alors qu'il manque de punch, de magie, de délire… et accessoirement, d'une localisation de qualité. C'est fou comme à partir de répliques pas trop mauvaises les doubleurs parviennent à rendre les dialogues pénibles. Un tour de force qui en devient parfois risible. Aujourd'hui, j'ai l'impression que Simon vient de mourir une seconde fois. Espérons au moins que ce soit bien la dernière…

Lucky



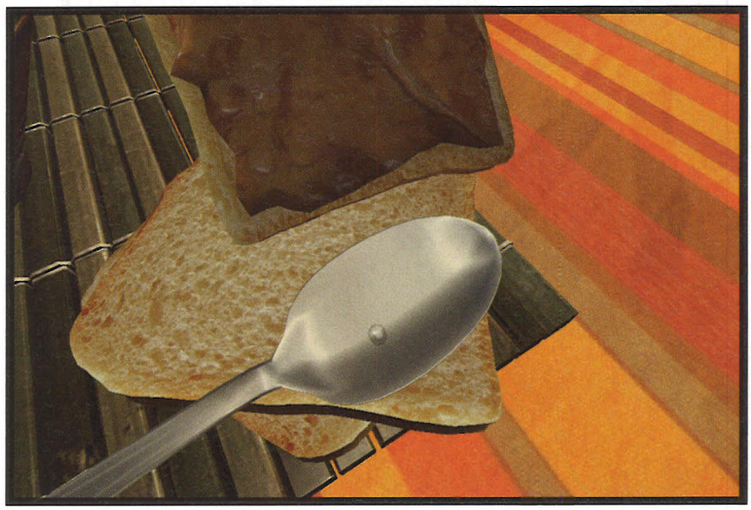
Certaines situations sont quand même superbes e stupidité.

En Deux Mots

SANS ÊTRE UN MAUVAIS JEU D'AVENTURE, EN PROIE AU CHAOS NE REND PAS GRÂCE À LA SÉRIE SIMON. UN JEU UN BRIN FADE OÙ LA FOLIE FAIT CRUELLEMENT DÉFAUT ET OÙ LE COMIQUE DE SITUATION SOUFFRE D'UNE RÉALISATION DÉSUÈTE.

- + Personnages secondaires réussis
- + Scénario bien ficelé
- − Doublages
- − Humour souvent poussif

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Rapprochez-vous des fruits (pomme, orange) pour hydrater votre goutte, et évitez à tout prix les objets absorbants, comme les tranches de pain de mie ou la farine !



I-Fluid

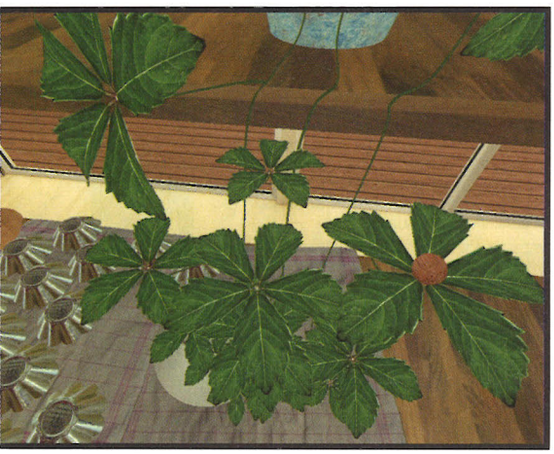
PÉTARD (UN PEU) MOUILLÉ

VOUS AIMEZ LES PROBLÈMES MATHÉMATIQUES INSOLUBLES ? MONTER LES COLS DU TOUR DE FRANCE EN NE BUVANT QUE DE L'EAU DE SOURCE ? DISCUTER DU COMMUNISME AVEC SAVONFOU ? BREF, VOUS FAIRE MAL À EN PLEURER TOUTES LES LARMES DE VOTRE CORPS ? ALORS ON A PEUT-ÊTRE UN PETIT TRUC POUR VOUS…

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **Exkee**
DÉVELOPPEUR **Exkee/France**
TEXTE ET VOIX **en français**

Voici la satanée plante que vous devrez escalader. Bon courage…



A mis masos, bonsoir. Je vous écris actuellement du dispensaire dans lequel on m'a interné pour une grave crise de nerfs la semaine dernière. La raison ? Avoir passé un peu trop de temps sur I-Fluid, une production où vous incarnez une goutte d'eau perdue dans une cuisine – notez qu'il faut déjà être un poil timbré pour s'amuser à ce genre de chose. Le but ? Trouver comment aller d'un point A à un point B, ou plus ponctuellement, trouver comment pousser un objet, généralement mille fois plus lourd que vous, d'un point A vers un point B.
Bref, l'heure est grave. Se sentir mal pour avoir été bloqué par une tranche de pain de mie, ça la fout mal. Et encore, dois-je vous parler de cette guêpe géante, ou même, de cette immense plante qui m'a coûté une bonne après-midi d'escalade ? I-Fluid ne pardonne rien. Il m'a fait péter une durite.

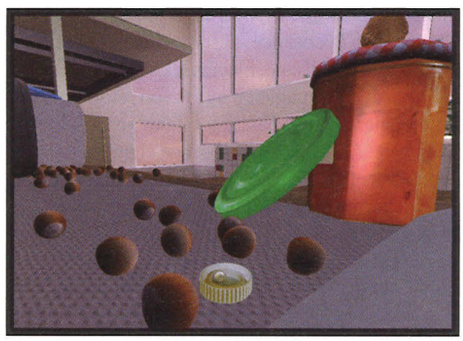
Une goutte… puis des larmes…

Le titre d'Exkee est une expérience traumatisante. Parfois même, un chemin de croix. Patience, dextérité et courage, beaucoup de courage, I-Fluid requiert un peu de tout ça. Les possibilités de la goutte, qui s'étoffent au fil des missions de quelques capacités spéciales (s'accrocher aux murs, sauter, contrôler divers objets, etc.), se résument à quatre touches de clavier : haut, bas, droite, gauche. Simple. Efficace. Précis. Quant aux décors, même s'ils se ressemblent un peu tous, ils ont été préparés avec amour ; tout comme la gestion de la physique d'ailleurs, souvent criante de réalisme. À l'arrivée : un sentiment de fragilité, celui d'être oublié dans un monde « gulliveresque » truffé de pièges infâmes (torchons, plaques électriques, insectes teigneux). Là, I-Fluid est une réussite.
Un petit jeu sympa, donc, de ceux qui nous régalent à la pause-café… mais malheureusement pas exempt de bugs, et souffrant autant d'une difficulté mal calibrée que d'une toute petite durée de vie.
Des écueils qui n'auraient pas été insurmontables si I-Fluid était gratuit. Malheureusement, encore, l'aventure se paye 20 euros. Trop cher.

Sundin

Un peu de technique

Difficile à croire, mais I-Fluid est un tantinet gourmand pour peu que vous aimiez les belles textures et les effets en tout genre. Prévoyez donc un PC récent (avec 1 Go de Ram au moins) pour en profiter pleinement.



En Deux Mots

MALGRÉ UNE IDÉE DE DÉPART SÉDUISANTE ET UNE RÉALISATION TOUT À FAIT HONNÊTE, LA PILULE (À 20 EUROS) A DU MAL À PASSER ; LA FAUTE NOTAMMENT À UNE DURÉE DE VIE FAIBLARDE, À DES ENVIRONNEMENTS REDONDANTS ET À UNE BANDE-SON EXÉCRABLE.

- + Fun (au début)
- + Textures soignées
- − Vite ennuyeux
- − Bande-son soporifique

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT



Le système pierre-feuille-ciseau employé ici étant peu permissif, la difficulté globale s'en trouve largement rehaussée et découragera les joueurs les moins motivés.

XIII Century

PLUTÔT LA GLOIRE

Death or Glory

ORIFLAMMES AU VENT, UN NOUVEAU JEU DE STRATÉGIE MÉDIÉVALE DÉPLOIE SES ATOUTS SUR LE CHAMP DE BATAILLE. MAIS SE POSER EN RIVAL DE MEDIEVAL II : TOTAL WAR N'EST PAS TÂCHE AISÉE, ET LE COMBAT EST LOIN D'ÊTRE GAGNÉ…

Pas de gestion ni de diplomatie dans XIII Century : Death or Glory. Les différends s'y règlent à grands coups d'épée. Déployées immédiatement sur le terrain, les centaines d'unités se font face, chaque catégorie d'armes ayant des qualités et des faiblesses bien marquées ainsi qu'une place précise dans la chaîne alimentaire. Réalisme historique et tactique oblige, le moindre faux pas se paye cher. La chevalerie française, reine du champ de bataille à l'époque, doit piteusement battre en retraite face à des lanciers soutenus par des archers en hauteur, mais fera, à l'inverse, un véritable carnage en prenant ces mêmes troupes à revers. Connaître les capacités de ses hommes et savoir les ménager : tout l'art des grands stratèges !

C'est bon pour le moral…

Dans le chaos de la bataille, le moral est également un paramètre essentiel. En rang serré, soutenu par la proximité d'un chef expérimenté, un détachement de fantassins posté dans un défilé pourra tenir tête à un groupe de taille bien supérieure. Mais si les alliés proches battent en retraite ou si le commandant vient à mourir, cette assurance disparaît et la fuite devient inévitable…
Une fois la ligne de front adverse effondrée, un peu de méthode peut assurer la victoire. Mais alors qu'il reprend à son compte un domaine particulièrement bien maîtrisé par Medieval II : Total War, délaissant l'aspect gestion de ce dernier pour se focaliser sur les seules batailles historiques, XIII Century ne remplit son contrat qu'à moitié. S'il emprunte à son concurrent direct de nombreuses bonnes idées – et propose également des innovations bien senties : positions de caméra mémorisables, paramètres dynamiques de combat consultables, plusieurs configurations automatisées pour le placement des armées – il reste globalement beaucoup moins esthétique, malgré un terrain joliment détaillé, et les grandes batailles historiques proposées sont régulièrement parasitées par des problèmes de pathfinding et d'intelligence artificielle poussive. Dommage.

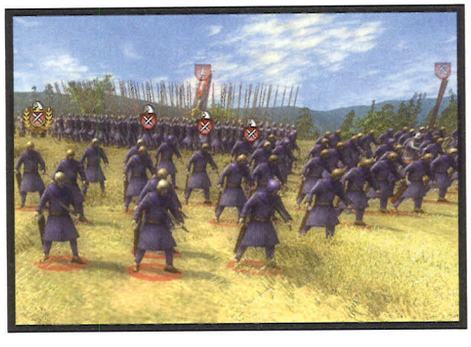
Elgarion

PUBLIC AVERTI | INTERNET 4 | LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Unicorn Games Studio/Russie
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

Relativement peu gourmand en ressources, XIII Century : Death or Glory propose les options graphiques de base qui n'influeront pas sur des saccades rares mais notables. Testé sur un Core 2 Duo équipé d'une 8800 GTX, le jeu conserve une stabilité et un framerate constants.



Placement idéal pour les archers : en hauteur, et protégés des charges de cavalerie par des piquiers.



Cavalerie contre piquiers : une erreur terrible pour les troupes montées qui ne survivront pas à l'engagement.

TIPS JEU — L'ordre « Tenir la position » est primordial en défense pour éviter qu'une unité indisciplinée ne se mette à charger l'ennemi sans attendre les ordres.

En Deux Mots

À LA FOIS PLUS TECHNIQUE ET MOINS ESTHÉTIQUE QUE SON PRESTIGIEUX CONCURRENT, XIII CENTURY PROPOSE UN CHALLENGE RELEVÉ QUI NE SATISFERA QUE LES JOUEURS LES PLUS OBSTINÉS.

- \+ Fidélité historique
- \+ Terrain détaillé et influent
- − Une intelligence artificielle décevante
- − Une difficulté qui rebutera les néophytes

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Un dimanche à la campagne, tranquille.

GTR Evolution

TROP GRAND PRIX

QUAND ON EST DOUÉ DANS UN DOMAINE, AUTANT Y ALLER À FOND JUSQU'À ATTEINDRE LA PERFECTION. TELLE POURRAIT ÊTRE LA DEVISE DES PETITS GARS DE SIMBIN QUI PRENNENT TOUT DE MÊME UN GROS RISQUE : CELUI DE LASSER.

TOUT PUBLIC | 24 INTERNET | LOCAL 24 IP/IPX

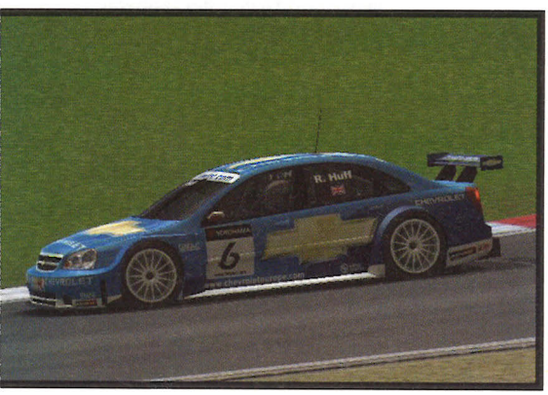
CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Simbin/Suède
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Le nombre de catégories jouables est tout bonnement hallucinant.

Un peu de technique

Aujourd'hui, on n'a plus le droit d'avoir un jeu moche qui tourne mal sur une config modeste. C'est probablement pour ça que GTR Evolution tourne assez bien sur un Core 2 Duo équipé d'une 8600 GT et d'à peine 1 Go de Ram. On ne vous promet pas le grand soir visuel, mais ce sera à peu près fluide.



Les Chevrolet, ce n'est quand même plus ce que c'était.

En matière de course auto, l'important, c'est de passer la ligne en première position. Depuis quelques années, les développeurs suédois de Simbin sont en permanence en tête du championnat du monde des meilleures simulations, et pour cause, ils sont pratiquement seuls en piste ! L'avantage de cette situation, c'est que nos amis scandinaves sont en mesure de concevoir leurs titres tranquillement et sans trop de pression, l'inconvénient c'est que l'absence de concurrence n'a jamais favorisé l'innovation. Du coup, depuis l'illustre série GTR (et une mystérieuse scission au sein de l'équipe), on a droit à d'excellents titres mais qui, à la manière d'un bolide lancé à pleine vitesse, tournent un peu en rond. Si je vous raconte tout ça en préambule, c'est essentiellement pour vous mettre en garde : GTR Evolution ne révolutionne pas grand-chose, voire rien du tout, mais dispose de quelques bons atouts pour séduire les pilotes en herbe, aussi bien ceux qui ont déjà écumé toutes les pistes de Race 07 que ceux qui désirent s'initier au monde assez particulier de la simulation automobile.

Keskidi ?

Histoire de bien cadrer les choses, précisons tout de même que GTR Evolution sera disponible en deux versions distinctes : la première est un jeu complet traditionnel incluant tout le contenu de l'excellent Race 07 quand la seconde se présente sous forme d'extension pour le même Race 07. Le procédé a bien évidemment pour avantage de ne pas refourguer un jeu complet aux possesseurs du premier jeu. Bien vu l'aveugle ? On verra ça plus tard. L'important, c'est le contenu de ces ajouts, et il consiste en l'apport d'un maximum de voitures de catégorie GT, bien plus (à mon avis en tout cas) sexy et puissantes que les mollassonnes bagnoles concourant en championnat WTCC (World Touring Car Championship). On revient donc à ce que nous proposaient les deux premiers épisodes de GTR mais, car il y en a un, cette fois sans la licence officielle FIA ! En substance, on peut donc piloter la plupart des voitures sans pour autant pouvoir prendre part au championnat officiel. Histoire d'être complet, on notera la présence de 49 voitures (dans 5 catégories) susceptibles d'aller transformer leur pilote en marmelade sur une vingtaine de circuits.

Grand public ?

Ouf ! Maintenant que toutes les caractéristiques du jeu ont été bien étalées et détaillées, on peut aborder le plus important : le pilotage. Là non plus, pas de



TIPS JEU

Une bonne méthode pour se familiariser avec les simulations est de commencer avec toutes les aides à la conduite activées et, tour après tour, les désactiver une par une jusqu'à tourner à plein régime sans aucune assistance.

révolution ni même d'évolution vu que le gameplay n'a pas bougé d'un iota. On reste sur un mix arcade et simulation avec un petit penchant pour ce dernier. C'est-à-dire que même si le joueur opte pour une conduite fort peu réaliste, il ne pourra pas pour autant bondir comme un furieux sur tous les vibreurs afin de couper les chicanes en traversant le gazon à 300 à l'heure. Les fautes de conduite et les agressions caractérisées restent sévèrement sanctionnées ! Autant vous dire que les amateurs de Need for Speed et autres Race Driver GRID peuvent passer leur chemin. Seuls survivront les vrais pilotes, capables d'écumer un tracé pendant des heures entières afin d'en connaître toutes les subtilités et les moindres recoins. Du coup, on cherche un peu l'utilité de ces modes, soi-disant axées arcade, étant donné que pratiquement personne ne les utilisera, à part peut-être lors des premières parties, histoire de se familiariser avec la bête. On peut d'ailleurs déplorer une nouvelle fois l'absence d'une véritable école de conduite tout comme celle d'un bon gros mode carrière obligeant à gravir les échelons un par un avant d'atteindre les plus hautes sphères de la course auto, les femmes, et le pognon.

Et en multi ?

Classement mondial, téléchargement de voitures « ghost » et de réglages divers, on peut dire que le multi de GTR Evo est plutôt complet. Le plus dur, comme toujours avec ce genre de jeu un peu pointu, c'est de trouver des potes prêts à venir vous gratter le pare-chocs en ligne.



Encore quelques secondes avant le feu vert...

Viens là que je te casse ton rétroviseur !



À vous de choisir

Du côté des choses qui fâchent, on déplorera une absence totale d'évolutions techniques, mais comme il s'agit d'une extension, il est assez difficile de le reprocher. Reste que le moteur 3D désormais très daté, les modèles physiques donnant toujours une trop grande impression de légèreté aux voitures et l'intelligence artificielle tout juste capable du minimum syndical ne font pas vraiment honneur à un titre publié en 2008. Alors, à qui s'adresse vraiment GTR Evolution ? Si vous possédez déjà Race 07, autant vous dire que l'ajout ne se justifie pas vraiment à moins que vous désiriez absolument piloter des voitures de catégorie GT (et ça peut se comprendre) dans votre jeu favori. Si vous ne possédez rien du tout et voulez un titre plutôt réaliste et plutôt bien foutu malgré ses défauts, le dernier bébé de Simbin est fait pour vous. Maintenant, vous pouvez aussi jeter un coup d'œil du côté de l'incroyable rFactor (www.rfactor.net) au contenu moins riche en version de base mais bien moins onéreux et surtout complété par une myriade de mods divers et variés. C'est un peu plus prise de tête alors on ne vous en voudra pas si vous optez pour GTR Evolution qui reste tout de même un très bon titre.

Yavin



Si vous trouvez ça moche, dites-vous que toutes les options sont à fond.

En Deux Mots

VENDU SOUS FORME SOIT D'EXTENSION, SOIT DE JEU COMPLET, GTR EVOLUTION NE FAIT QU'AMÉLIORER LÉGÈREMENT RACE 07 EN LUI ADJOIGNANT UNE TRIPOTÉE DE NOUVELLES VOITURES ET QUELQUES MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES. PAS DE QUOI FOUETTER UN CHAT MÊME SI, SANS RÉELLE CONCURRENCE, LE TITRE RESTE EXCELLENT MALGRÉ SON PRIX UN POIL ÉLEVÉ (45 EUROS POUR LA VERSION COMPLÈTE, UNE TRENTAINE POUR L'EXTENSION).

- + Le pilotage plutôt réaliste
- + Une durée de vie colossale
- + Le multijoueur
- − Peu d'évolutions
- − Un moteur 3D ancestral
- − L'intelligence artificielle

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



« Quand Savonfou fâché, lui toujours faire ça, sahib. » Il faut un temps fou pour parvenir à mettre la Bombe A au point, mais elle est capable de raser les deux tiers de la carte en un seul coup.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1024 Mo de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Buka Entertainment
DÉVELOPPEUR Lesta Studio/Russie
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX Selon la faction

Aggression Reign Over Europe

EMBRAYE BIDASSE, ÇA FUME !

LES JEUX RUSSES SORTIS CES DERNIERS TEMPS MÉRITENT PLUS UNE ASSIGNATION À COMPARAÎTRE QU'UN ARTICLE DANS VOTRE JOYSTICK ADORÉ. AGGRESSION PEUT-IL BRISER CETTE TENDANCE ? MA FOI, PEUT-ÊTRE BIEN...

Il y a quelques années, mon très sexy professeur d'économie (mon dieu que les seins de cette femme étaient énormes) m'expliquait que les deux guerres mondiales ne faisaient qu'un seul et même conflit. À croire que les Russes de Lesta ont dû suivre les mêmes cours que moi puisque leur STR couvre l'ensemble des deux batailles, de 1910 à 1945.
Commençons par ce qui fâche : Aggression est un véritable catalogue de bugs ! J'y ai retrouvé avec grand plaisir les grands classiques, comme le terrifiant « bouton d'interface fantôme » ou le plantage inexpliqué « fallait sauvegarder, tâcheron ! », mais aussi des petites nouveautés, comme le coup des unités invisibles. Vous savez ce que l'on ressent quand on se fait tirer dessus par un ennemi que le programme refuse de nous montrer ? C'est pire que lorsque ce sadique de Sundin me tire les tétons en me susurrant à l'oreille de me déguiser en Lleyton Hewitt (ndSundin : je ne connais pas cette personne).

Tapis de Bombes

Chaque territoire européen produit des ressources de trois types. Les deux premières, l'Éducation et l'Industrie, servent à la construction de bâtiments, au recrutement et à la recherche technologique tandis que la Qualité de vie, la troisième ressource donc, permet d'annihiler quelque peu les velléités de révolte qui pourraient naître chez vos concitoyens. Les combats sont fortement inspirés de ceux de Sudden Strike. On est même à la limite du plagiat tant les mécanismes de jeu ont été copiés sur la série de Fireglow. Les batailles se gagnent en prenant et en conservant le contrôle de points stratégiques disséminés sur la carte, à l'aide d'une vaste gamme de troupes, des dragons de 1910 jusqu'aux chars lourds des années 40. Les premières parties sont des échecs cuisants mais une fois qu'on a saisi les bases, on progresse vite. On rassemble alors de nouvelles troupes, on se rue à l'attaque et... il faut redémarrer le jeu... Ben oui, ça plante souvent. À ce moment-là du test, à quatre heures du matin et en caleçon, je me suis alors demandé comment Lesta avait-il réussi a sabordé de la sorte, techniquement, un jeu plutôt bon ? Tradition slave ? Délais à respecter ? L'Histoire ne l'a pas retenu.

Savonfou



On leur dit de traverser une rivière, ils pilent sur la rive, incapable de voir le pont pourtant énorme qui se trouve à quatre mètres d'eux.

Un peu de technique

Une horreur ! Quand il ne me renvoie pas sauvagement sur le bureau, Aggression rame comme un canot de naufragés fuyant Céline Dion dès que trois unités ennemies font leur apparition. Jamais ma 8800 GTX n'a été aussi humiliée.



Des personnages spéciaux pourront être recrutés pour vous aider dans votre tâche. Ici le Ministre Stolypin explique aux Moscovites que manger leurs propres excréments est sain pour le corps et pour l'effort de guerre.

En Deux Mots

AVEC UN OU DEUX (GROS) CORRECTIFS, AGGRESSION POURRAIT VALOIR LE COUP DE CLAQUER QUELQUES EUROS, MAIS EN CES TEMPS DE FAIBLE POUVOIR D'ACHAT, JE NE SUIS PAS SÛR QUE CE SOIT UN RISQUE À PRENDRE.

+ Simulation complète et bien ficelée
− Rame
− Plante

3	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

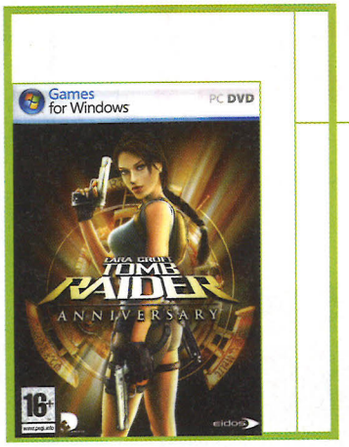
Silverfall

Genre : Tape à l'œil et à l'épée
Infos : 10 euros env. – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte Vidéo 128 Mo – Collection White chez Focus Home Interactive
Note : 6/10 dans Joystick 188



Capiitainnneeee Flammmeee, tu n'eeeees paaaaaas... Non, rien, aucun rapport avec Silverfall, j'avais juste envie de chantonner un petit peu avant d'attaquer cette page de jeux Budget. Et ça commence fort, avec un Silverfall qui passe à 10 euros. Et c'est quoi 10 euros dans une vie ? Hein ? Si on conçoit que le hack & slash de Monte Cristo a déçu sur de nombreux points, on ne peut lui enlever qu'il possède une patte graphique très séduisante (merci au Cel-Shading), un univers onirique (où s'affrontent Nature et Technologie) et un gameplay somme tout efficace (même si, très classique). Bref, en attendant Sacre... euh... Diablo III, voilà un choix tout à fait pertinent.

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



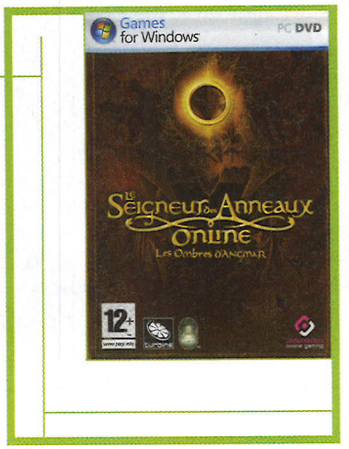
Tomb Raider Anniversary

Genre : Jeune et jolie
Infos : 15 euros env. – CPU 2 GHz + 512 de Ram + Carte vidéo 256 Mo – Chez Eidos
Note : 8/10 dans Joystick 194

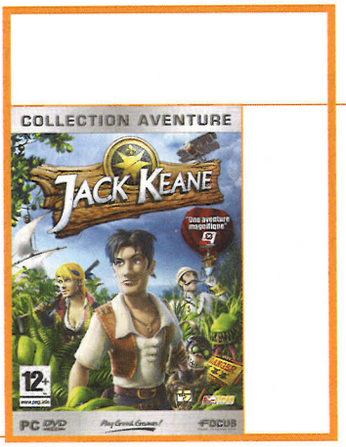
Comme beaucoup, on s'attendait à un gros coup marketing fumeux. Erreur ! C'était un coup de maître, auréolé de notre joli logo Mégastar dans le numéro 194. Et le remake de Crystal Dynamics (qui, comme disait Chris à l'époque, « a su s'approprier l'univers du jeu et son héroïne pour proposer sa propre vision du titre ») le mérite, tant par sa qualité graphique que par sa jouabilité au poil. Vivement la sortie d'Underworld !

Le Seigneur Des Anneaux Online Les Ombres d'Angmar

Genre : Kikoo persistant
Infos : 15 euros env. – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 64 Mo – chez Codemasters
Note : 6/10 dans Joystick 194



Parfois malmené par la critique à sa sortie l'an dernier, Le Seigneur des Anneaux Online, mine de rien, fait son petit bout de chemin, sans regarder ce qui se passe ailleurs. Alors certes, la « Communauté » est encore bien maigre face aux poids lourds du moment, mais qui sait, hein ? Qui sait si Lucky aime les choux de Bruxelles ? En plus, je dois vous préciser que la première grosse extension, intitulée Les Mines de la Moria, devrait sortir d'ici peu. Si ce n'est pas un signe pour s'y mettre ça...



Jack Keane

Genre : Hihihi
Infos : 15 euros env. – CPU 2 GHz + 512 de Ram + Carte vidéo 128 Mo – chez Focus Home Interactive
Note : 6/10 dans Joystick 200

Énigmes coton, humour décalé, graphismes cartoon et couleurs chatoyantes, on se croirait presque revenu au temps du grand Monkey Island avec Jack Keane. Un cran en dessous tout de même : le héros local s'appelle Jack Keane (forcément), un flibustier un peu débile bazardé sur une île mystérieuse pour arrêter un méchant du nom de Docteur T (forcément). Et même si le point & click de Deck 13 manque quelque peu d'ambition et d'originalité, il n'en reste pas moins une aventure agréable. Et plus encore à ce prix.

Quoi de Neuf

par Yavin



Lumix LX3

Si un constructeur n'a plus grand-chose à prouver en matière d'appareils photo numériques compact, c'est bien Panasonic ! Le Japonais, plutôt que de poursuivre une absurde et parfois surréaliste course aux pixels, préfère, avec son nouveau Lumix, privilégier l'amélioration de sa gamme. Ainsi, succédant à l'excellent LX2, le nouveau-né en améliore la sensibilité de 40 % et permet de prendre des clichés en 3200 ISO dans la résolution la plus élevée et sans trop détruire l'image à cause du bruit numérique. Sur des résolutions plus basses, il est même possible de monter à 6400 ISO, ce qui permettra la prise de vue dans des endroits particulièrement obscurs comme un tunnel, une grotte ou la rédac en hiver. Avec son objectif grand-angle de chez Leica, son bel écran 3 pouces et la possibilité de débrayer l'engin pour passer en mode entièrement manuel, nul doute que ce bel engin ravira tous les photographes en herbe.

Fabricant : Panasonic
Site Web : **www.panasonic.fr**
Prix : Environ 499 euros



E71

Allez savoir pourquoi, malgré l'omniprésence médiatique de l'iPhone d'Apple, les autres constructeurs ne jettent pas l'éponge et continuent le développement de nouveaux terminaux. Du côté du finlandais Nokia, on nous propose ce E71, descendant de l'excellent (bien qu'un peu trop imposant) E61i. Concrètement, on prend un peu les mêmes et on recommence, mais dans une coque de taille plus modeste, ce qui va faire du bien à nos poches déformées par l'ancien modèle. Les amateurs de vrai petit clavier seront aux anges car celui-ci répond parfaitement bien même si les touches ayant été rapprochées, les erreurs de frappe seront aussi plus nombreuses chez tous nos lecteurs munis de gros doigts boudinés. Pour le reste, la totale : système d'exploitation Symbian, lecture de MP3, WiFi, 3G et tout le tralala habituel. Un bien bel objet destiné aux pros, quoiqu'un peu lourd à trimballer.

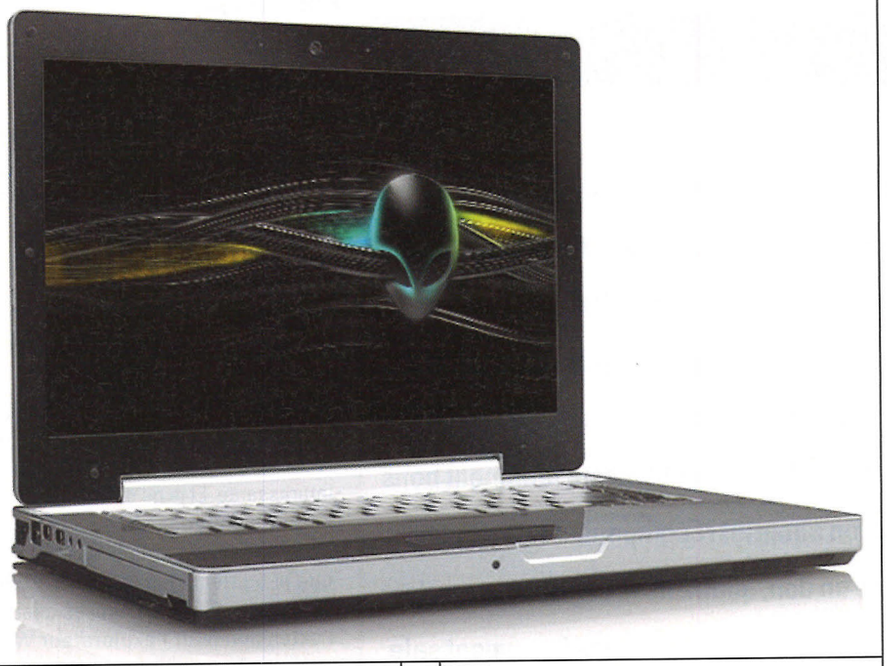
Fabricant : Nokia
Site Web : **www.nokia.fr**
Prix : Environ 400 euros



ClearChat PC Wireless

Quel bonheur que de pouvoir se lever et aller se chercher une glace au chocolat blanc sans embarquer tout le PC avec soi pour cause de tête dans la lune. C'est le gros avantage des casques sans fil, et ce modèle ne déroge (évidemment) pas à la règle. Grâce à lui, vous pourrez vous promener dans un rayon de dix mètres autour de la machine tout en restant proche des gens que vous passez votre temps à insulter sur Internet. Bien entendu, vous pouvez aussi écouter de la musique, mais c'est beaucoup moins amusant car je ne sais pas si vous avez remarqué mais on a beau traiter Tokio Hotel de tous les noms pendant qu'ils déversent leur soupe dans nos oreilles, ce n'est malheureusement pas ça qui les arrête.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS



Area-51 M15x

Le design Alienware, certains aiment, d'autres détestent, et rares sont ceux qui n'émettent pas d'avis sur le look de ces machines souvent surpuissantes.
Le constructeur américain relance donc le débat avec son dernier rejeton. Doté d'un processeur Intel Core 2 Extreme, d'un chipset graphique 8800 M GTX de Nvidia (pour la configuration la plus puissante), d'un disque dur de 250 Go capable de tournicoter à 7200 tours/minute ou d'un 64 Go en SSD, de WiFi, lecteur Blu-Ray et d'un écran 15,4 pouces affichant une résolution de 1920x1200, ce modèle s'adresse évidemment à une clientèle particulièrement exigeante question puissance. En revanche, il faudra, avant toute acquisition, passer quelques après-midi à la salle de muscu parce qu'avec pas moins de 3,18 kilos sur la balance, on ne parle plus vraiment d'un poids plume.

FABRICANT : ALIENWARE
SITE WEB : **WWW.ALIENWARE.FR**
PRIX : À PARTIR DE 1256 EUROS



PureFi Dream

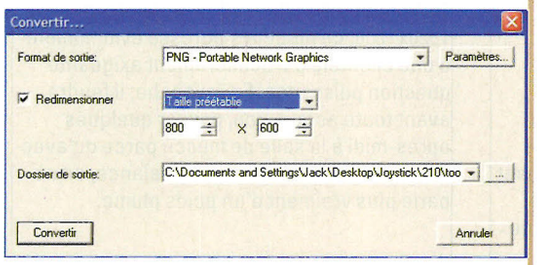
Ce n'est pas une grande première, les Suisses de Logitech sont plutôt doués en matière de son. Alors quand ils nous proposent un nouveau kit d'enceintes pour iPod et iPhone, on regarde (et écoute !) avec la plus grande attention. Pas de grosse surprise avec ce nouveau modèle si ce n'est son côté ultra-tendance qui fait que, lorsqu'on passe la main au-dessus des touches de commandes, ces dernières s'illuminent dans un très bel effet digne des meilleures séries de science-fiction. Plutôt joli, robuste et cossu, il ne manquait qu'un prix attractif pour définitivement nous convaincre. Pas de bol, l'engin n'est pas donné mais, d'un autre côté, ça ne rapporterait pas grand-chose au fabricant, alors on passe l'éponge pour cette fois.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.COM**
PRIX : ENVIRON 250 EUROS

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

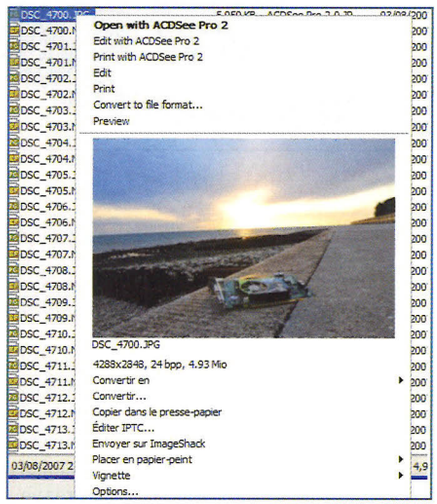
Tel un animal de compagnie, l'utilitaire est fidèle. Il vous donne son affection sans rien demander en retour. Enfin surtout quand il s'agit de logiciels gratuits, comme les perles que l'on vous propose encore ce mois-ci. Certains sont même tellement bons qu'on aimerait récompenser leurs auteurs. Faire un don, quand ils le suggèrent, ce n'est pas forcément sale.



Il faut cliquer sur le Convertir suivi des trois petits points pour pouvoir redimensionner ses images.

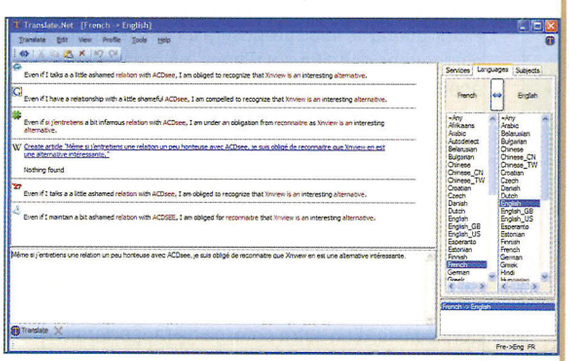
XnView Shell Extension

Même si j'entretiens une relation un peu honteuse avec ACDsee, je suis obligé de reconnaitre que Xnview en est une alternative intéressante. Et je ne dis pas ça parce que son auteur est Français, on ne fait pas les jeux olympiques des utilitaires ici. En attendant que je quitte un jour (peut-être) ACDsee, je peux déjà profiter de choses chouettes avec l'extension pour l'explorateur Windows de XnView. Le concept est assez simple, vous faites un clic droit sur une photo, et vous voyez un tas d'informations. Comme une miniature de la photo, la taille en pixels et la taille en Mo. Pas mal, mais pas inédit. Ce qui est beaucoup mieux, c'est la conversion de formats en un clic. Avec tous les formats les plus courants. D'autres aimeront la possibilité d'envoyer l'image sur ImageShack (hébergeur d'images gratuit). À première vue, on a envie de demander la tête de l'auteur pour ne pas avoir ajouté d'option de redimensionnement. Heureusement pour sa tête, elle est là, elle est juste cachée dans le menu « Convertir... » qui permet de changer la taille de ses images en même temps que le format. Comme l'auteur permet de choisir les options qui vont venir rallonger ses clics droits (il paraît que tout le monde n'a pas un écran 30 pouces sur son bureau ?), sa tête est définitivement sauve. Comme ils aiment dire dans les publicités du petit écran, XnView est peut-être la meilleure extension du monde pour l'explorateur Windows. Sauf que dans notre cas, c'est plus qu'une lointaine possibilité.



En haut, les options proposées par ACDsee, en dessous l'imposant menu de XnView Shell Extension. On peut choisir la taille de la vignette, rassurez-vous. Il faudrait aussi dire à son auteur que le « Mio » n'est pas une unité reconnue par les gens normaux.

- VERSION : 2.40
- ÉDITEUR : Pierre-Emmanuel Gougelet
- LICENCE : Freeware
- URL : www.xnview.com



D'après Monsieur Google, ACDsee est une « petite honteuse » ! À leur place, ça ne m'aurait pas plu...

Translate.Net

Quand je m'ennuie les longues soirées d'hiver, je vais taper des phrases dans les moteurs de traduction français-anglais. Pour voir comment ces tourneurs de langues rament parfois comme des porcs. Je prends un malin plaisir à les comparer d'ailleurs, ce qui nécessite plein de clics et de tapage sur le clavier. Heureusement, Translate.Net est arrivé, un petit logiciel pas forcément très stable, mais qui fait des efforts au fil des versions. Il va chercher en un clic les traductions sur tous les sites. Au-delà des rires provoqués, cela permet aussi de comparer les traductions pour trouver la meilleure, particulièrement pratique quand il s'agit de langages que l'on ne connaît pas du tout. Chouettissime !

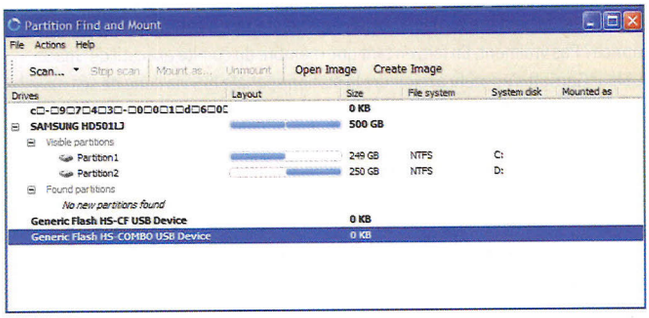
- VERSION : 0.1.3138.11358
- ÉDITEUR : Oleksii Prudkyi
- LICENCE : Freeware
- URL : http://translateclient.googlepages.com/download.en.html

Partition Find and Mount

- VERSION : 2.3
- ÉDITEUR : A-FF Labs
- LICENCE : Freeware
- URL : http://findandmount.com

Certaines personnes ont une obsession pour le rangement. D'habitude cela touche plutôt les demoiselles, même si l'on a de beaux contre-exemples. Les colonnes de Joystick ont accueilli une personne qui ne pouvait pas rester assise dans son canapé si, par malheur, ses télécommandes n'étaient pas toutes alignées correctement sur sa table basse. Ça, c'est pour la vie courante. Dans l'informatique, on s'attend à ce que ce soit sa machine qui gère l'ordre pour soi. Comme se souvenir que l'on a créé deux partitions sur son disque dur. Une proposition qui ne semble pas inconcevable. Malgré tout, la fatalité fait qu'un disque peut perdre sa table de partitions et ne sache plus où elles se trouvent. Un mal contre lequel on avait assez peu de solutions, jusqu'à aujourd'hui. Partition Find and Mount est, surprise, capable de retrouver vos partitions perdues. En allant beaucoup plus loin que les programmes que l'on connaissait jusque-là, il sera votre ami dans les cas les plus désespérés. Une fois la partition retrouvée, il est possible de la « monter », c'est-à-dire de la rendre accessible de nouveau (en lecture uniquement) sous Windows le temps de faire une sauvegarde. Une version gratuite est disponible, avec l'inconvénient de limiter le taux de transfert à 512 Ko par seconde. Il faudra payer 44 dollars pour aller plus vite. Pour des données importantes, ça n'est pas cher payé.

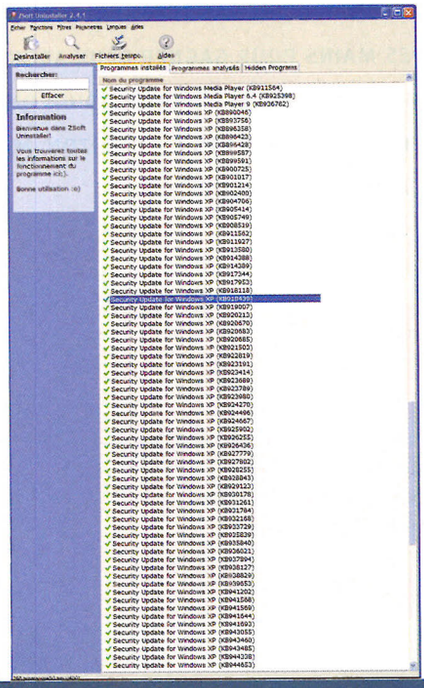
Comme tous les utilitaires du genre qui utilisent des accès de bas niveau, il n'arrive pas à lire correctement les volumes Raid.



Uninstaller

Danemark, contrée magique ! Surtout pour ses logiciels sympathiques comme l'Uninstaller de ZSoft. Comme vous le remarquez avec le titre du logiciel, le Danois va droit au but, ce qui est bien. Uninstaller est un logiciel qui vous permet de remplacer le panneau d'installation/suppression de logiciels de votre Windows préféré. Pourquoi remplacer quelque chose qui ne plante que dans 2 % des cas, me direz-vous ? Parce qu'il fait des choses en plus. Déjà il ne met pas 15 années à vous afficher la liste de vos programmes. Ensuite, il vous permet d'effectuer une recherche. Vu qu'il n'y a aucune logique dans le nom donné aux entrées (certains logiciels sont précédés du nom de leurs éditeurs, d'autres pas), ça n'est pas un mal. Il est capable en prime de surveiller les programmes d'installation pour voir ce qu'ils installent et modifient. Afin de retirer les morceaux qu'ils auraient oubliés. Il détecte les liens morts (programmes désinstallés mais qui restent dans la liste), les malwares, et dispose même d'une recherche de fichiers temporaires, histoire de faire un peu de ménage. Le nombre d'entrées qui sont cachées a d'ailleurs de quoi faire un peu peur. On se lèverait presque tous pour nos amis danois. Mais en fait, non.

- VERSION : 2.4.1
- ÉDITEUR : ZSoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.zsoft.dk



Et dire que je n'ai même pas encore installé le Service Pack 3 sur cette machine...

Top Utilitaires de la rédac

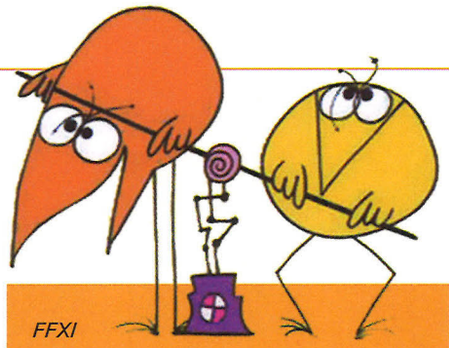
- ***Lecteurs vidéo :***
Gomplayer 2.1.9.3754
Media Player Classic Home Cinema 1.1.604
VLC 0.8.6i
Media Portal 1.0 RC2
- ***Lecteurs audio :***
iTunes 7.7.1
Winamp 5.54
Foobar 2000 0.9.5.5
Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :***
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.16
- ***NewsReader :***
Pan 0.133 (!)
Newsleecher 3.91b2
- ***Pagers Internet :***
Trillian Pro 3.1.10
Miranda 0.7.8
Windows Live Messenger 8.5
- ***Antispams :***
Spamihilator 0.9.9.41
POPFile 1.0.1
- ***Antilourds :***
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.32
ClamWin 0.93.1
Malwarebytes Anti Malware 1.24
Spyware Terminator 2.3.0.487
- ***Downloaders :***
FDM 2.6.792
WinBITS 1.0
- ***Customisation :***
Desktop Sidebar
1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05
- ***Clients FTP :***
FlashFXP 3.7.2.1270
FileZilla 3.1.1
SmartFTP 3.0.1021
- ***Browsers Web :***
Firefox 3.0.2
- ***Browsers d'images :***
ACDsee Pro 2
Xnview 1.94.2
- ***Optimisation système :***
CCleaner 2.10.618
Defraggler 1.02.078
Process Explorer 11.21



Star Trek Online

PYJAMA PARTY ONLINE

Deux semaines avant la convention annuelle Star Trek, le studio Cryptic a annoncé le développement d'un Star Trek Online prévu sur PC et console. Bon, rien n'a été révélé sur le jeu lui-même, mais je ne serais pas surpris d'y voir des hommes en pyjama, des vaisseaux spatiaux, et encore des hommes en pyjamas. Bien sûr, je schématise...



FFXI

ET LES SHADOKS POMPAIENT, POMPAIENT

Un beau matin, Monsieur X a tenté de désabonner son fils de Final Fantasy XI pour lui éviter un échec scolaire certain et une vie faite de drogues et de RMI. Seulement voilà, sur le site officiel du jeu, impossible de résilier son abonnement. Chafouin, Monsieur X est allé voir les autorités locales et depuis en Illinois, tout site de MMO doit clairement indiquer comment le client peut rompre son abonnement. Pendant ce temps-là, en France certains tentent toujours d'annuler leurs prélèvements Hellgate London... Vous avez pensé à la clôture de compte bancaire ?



ÉDITO

AGE OF CONAN N'EST PAS TERMINÉ. TABULA RASA FAIT DES PIEDS ET DES MAINS POUR GAGNER DEUX ABONNÉS. ID SOFTWARE DÉMENT TOUT DÉVELOPPEMENT D'UN QUAKE MMO. IL Y A BIEN QUELQUES TUERIES RTS À L'HORIZON, MAIS CETTE FIN D'ÉTÉ EST CALME. TROP CALME...

Asheron's Call

PAPI FAIT DE LA RÉSISTANCE

Posez votre canne et sortez vos dentiers, Asheron's Call, 8 ans et toutes ses dents, a passé le cap de sa centième mise à jour. Pour l'occasion, le site officiel vient de lancer un « Blog Nostalgie » où divers développeurs du jeu se remémorent quelques anecdotes de son développement. À lire au coin du feu, les pieds dans des pantoufles.

Tabula Rasa

RICHARD DANS LES ÉTOILES

En plus d'être mégalo au-delà des mots, Richard Garriott est connu pour ses excentricités. La dernière en date : Lord British se prépare à partir pour l'espace. Encore un caprice ? Pas vraiment. En fait, en tant que membre du comité exécutif de Space Adventures, Sieur Garriott s'apprête à rejoindre la station spatiale ISS via l'une de ses navettes pour une mission très spéciale. Dans ses bagages, il emporte une carte baptisée Immortality Drive, où certains joueurs de Tabula Rasa pourront écrire un message aux extraterrestres, leur envoyer une sauvegarde de leur perso du jeu, ou mieux, un échantillon de leur ADN. Avec un peu de chance, quand cette carte aura été balancée par-dessus bord et retrouvée par des aliens, ces derniers pourront tranquillement ressusciter l'heureux élu et toute l'humanité. Un coup de pub démentiel pour Tabula Rasa, orchestré par un esprit non moins dément. Ce type est fou.





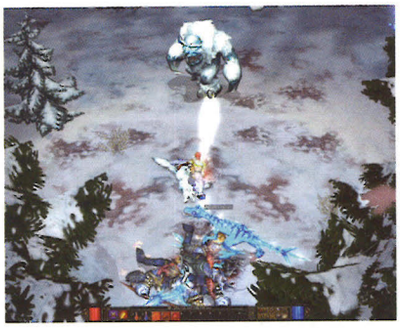


Fury/Blackstar

CLEFS SOUS LES PORTES

En difficulté financière, Auran Games a éteint les serveurs de son MMO Fury après 8 mois d'exploitation, Pendant ce temps-là, Spacetime Studio lui, a dû licencier la moitié de son personnel avant d'annuler le développement de son space opera MMO Blackstar.





Flagship Studios

PRESS START... AGAIN

Les anciens de Flagship Studios l'écrivent tous sur leurs blogs respectifs : malgré l'échec commercial d'Hellgate London et une pluie de posts insultants, malgré la hausse du pétrole et le sinistre et douloureux naufrage de leur boîte, ils ont quand même partagé une bien belle aventure humaine. Mouais... N'empêche que le retentissant flop d'Hellgate London a également fait boire la tasse à l'équipe de Flagship Seattle, innocent développeur de Mythos. Heureuse nouvelle mes frères, ces derniers viennent de refonder un studio baptisé Runic Games. Pour l'instant, aucun projet à l'horizon, mais au moins voilà les vétérans de Flagship à nouveau prêts à vivre une belle histoire commune. Enfin, sauf ceux d'Hellgate... Faut pas pousser non plus.

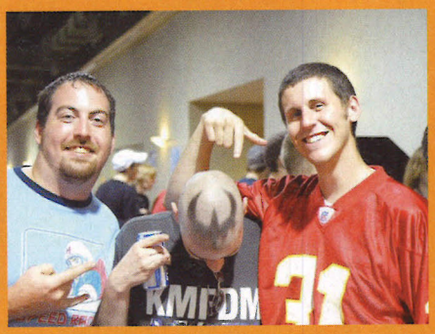
World of Warcraft

SOLUTION FINALE

Depuis un moment déjà, Blizzard lutte contre WOW Glider, un programme tiers qui permet aux joueurs de World of Warcraft de monter des personnages sans avoir à jouer. Seulement voilà, les deux parties ont plus d'un argument convaincant dans leur sac, et petit à petit, l'affaire s'enlise. Aujourd'hui, Blizzard vient d'annoncer avoir trouvé une solution imparable à cet épineux problème. Il suffirait selon lui d'interdire purement et simplement à tous les joueurs de modifier une seule ligne de code du jeu. Si une telle mesure venait à s'appliquer tous les add-on dont les joueurs de WOW sont si



friands deviendraient illégaux, ce qui porterait un coup dur à une communauté de modders très active et au jeu lui-même. Perso, j'dis qu'ils bluffent. Alors, Messieurs, au lieu de chercher à résoudre le conflit par la force, cherchez donc de nouveaux avocats ou laissez couler...





Id Software

QUAKECON S'MARRE !!

Véritable ode à la gloire de John Carmack, la QuakeCon est généralement un moment de choix pour qui veut savoir ce que nous préparent les chacals d'id Software. L'édition 2008 qui s'est achevée le 2 août dernier a bien évidement été ponctuée de phrases choc de notre trash talker préféré, qui a annoncé que l'iPhone menaçait la Nintendo DS et la PSP d'une mort lente et humiliante. En ce qui concerne nos PC adorés, la QuakeCon 2008 a surtout permis d'officialiser la rumeur d'un Doom 4 en préparation et de donner quelques nouvelles de Rage, du prochain Wolfenstein et de Quake Live.
Rage, avec son moteur Tech 5 et ses megatextures, s'annonce toujours aussi impressionnant, même si John Carmack en a profité pour prévenir les possesseurs de Xbox 360 et de PS3 qu'à cause de la faible capacité de stockage du premier et l'architecture complexe du second, le rendu serait sans doute moins bon que sur PC.
Du côté de Quake Live, le Quake III arena façon jeu web, peu de nouvelles si ce n'est que le bêta test comprend désormais 50 000 joueurs ravis, et qu'il faudra quand même une carte 32 Mo pour faire tourner le moulin. Voilà, c'est tout pour aujourd'hui... non non, ne me regardez pas avec ces yeux-là, pas l'ombre d'une trace d'un quelconque Quake V. Allez, rentrez chez vous maintenant !



Bounty Bay Online
MMO bateau?

TU ME TIENS, JE TE TIENS PAR LA BARBICHETTE... HIHIHI ! - O.K., C'EST BON, TU AS GAGNÉ LE DROIT DE CHOISIR CELUI QUE TU VEUX TESTER ! - SUPER ! JE CHOISIS BOUNTY BAY ONLINE, UN MMORPG POUR LES AVENTURIERS QUI N'ONT PAS LE MAL DE MER !



La direction du vent, le stock de nourriture, le nombre de boulets, autant de paramètres à contrôler en mer sous peine de se faire dérouiller par une autre embarcation.

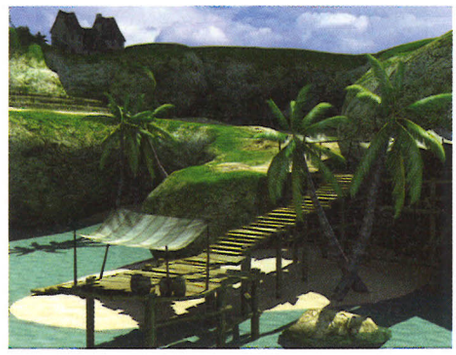
Ne vous méprenez pas, le petit dialogue ci-dessus n'est pas tiré d'une discussion entre deux Nicolas de 13 ans bataillant sur Le Seigneur des Anneaux Online. J'ai un peu honte, mais c'est simplement la conversation que nous avons eue avec Savonfou pour choisir le MMO qui allait nous occuper le week-end, et plus si affinités. Et si j'ai dû mettre mes doigts sur le menton de ce cher collègue (oui...), c'est parce que Bounty Bay Online et Florensia, on ne les connaissait pas, et donc ben, euh, fallait bien en choisir un...



Taper des crabes pour gagner de l'expérience, qu'est-ce qu'on s'éclate !

VOYAGE, VOYAGE

Je sens que mon introduction de folie vous a mis l'eau à la bouche ! Et ça tombe bien, puisque Bounty Bay Online, comme Florensia d'ailleurs, surfent tous deux sur le créneau du monde marin à l'Age de la navigation – thème bien trop utilisé depuis peu, à notre sens – celui où les pirates se font castagner et où le commerce va bon train ! Génial, non ?
Mais revenons à l'essentiel. Pour rappel, Bounty Bay Online n'est autre que la version européenne du MMO Voyage Century Online, sorti il y a déjà un petit bout de temps en Asie, et auréolé, paraît-il, d'un joli succès. Aujourd'hui disponible en version Free 2 Play (et c'est tant mieux), BBO, pour les intimes, dit se distinguer de la masse, notamment, par l'immensité de son univers. Les plus courageux pourront ainsi débarquer dans tous les grands ports mondiaux de l'époque (une soixantaine en tout, d'Athènes à Alexandrie en passant par Londres...), en embrassant, au choix, une carrière de capitaine de navire, de commerçant, de pirate ou de guerrier, sans compter toutes les autres activités (artisanat, agriculture, rapt de petites vieilles) qui pourront faire de vous un grand de ce monde.



ET DONC ?

La théorie, c'est bien, le terrain c'est mieux. Alors que retenir de nos premières pérégrinations dans Bounty Bay Online ? Que l'alternance des phases maritimes (où l'on contrôle sa petite barquounette, vue de haut) et des phases pédestres, très classiques, diversifie agréablement l'expérience. Les phases en bateau, même si je ne connais pas grand-chose aux us et coutumes des chers marins de l'époque... encore que, mon père avait un voilier quand j'étais petit, mais bon, ça change rien, en fait... ont l'air plutôt sympathiques, à la fois accessibles (au niveau des contrôles) et un minimum tatillonnes pour séduire les amateurs. Le graphisme, assez « européen », est correct, sans plus, dans un style très sobre. Quant à l'interface, elle est plutôt bordélique, avec des menus pas franchement séduisants, même si les habitués du MMO trouveront rapidement leurs marques. Bref, BBO ne casse pas des briquettes, mais ça a l'air complet, il y a du monde, et c'est gratuit. Comme la bêta est ouverte à tous, rien ne vous empêche d'aller voir ça par vous-même, en attendant une sortie, prévue d'ici peu, sans plus de précisions.
www.bountybayonline.fr

SUNDIN





Florensia

KAWAI' BORDAGE !

ET DE DEUX ! NON, VOUS NE RÊVEZ PAS, CE NE SONT PAS MOINS DE DEUX MMORPG MARINS FREE TO PLAY QUE VOUS PROPOSE JOYSTICK, MON DIEU, MAIS COMMENT CE MAGAZINE FAIT-IL POUR ÊTRE AUSSI GÉNIAL ?!



Elle est pas mimi, ma petite Lynduela ?

Quand je vois tourner Florensia, je me dis que les Japonais sont des gens curieux. Comment un peuple capable de pondre d'immondes dessins animés pornographiques truffés de tentacules (et Dieu sait si j'en ai vu) peuvent-ils dans le même temps nous offrir une aventure aussi mignonne que Florensia ? Pour résumer, ce jeu badigeonne tous les standards du MMO d'une bonne couche de miel qui en écœurera sans doute certains, mais qui changera de la sombre aigreur qui règne en général dans les productions occidentales.

Parlons un peu mécanique : le jeu se divise en deux parties, une partie terrestre et une partie maritime un peu plus originale. Ces deux aspects sont totalement indépendants, avec deux barres d'expérience, deux arbres de compétence, deux journaux de quêtes, deux fois plus de raisons de ne plus avoir de vie. Sur le plancher des vaches la donne est des plus classiques : on collecte les quêtes, on va bâcher du monstre, et on revient la bouche en cœur pour toucher l'expérience et les items promis par votre commanditaire. L'interface étant, quant à elle, largement inspirée par la concurrence payante, WOW en tête.





Stop à la surpêche !

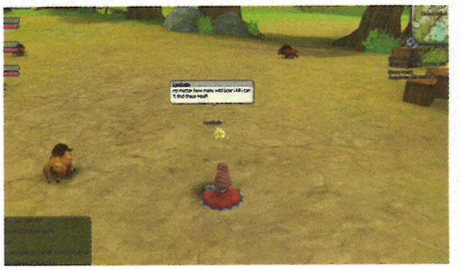
CALE SÈCHE

Pour la partie maritime, c'est un peu plus technique. Si l'on est bien loin d'un Sail Simulator, il faut tenir compte de la direction du vent, de l'inertie du navire et de la force et du moral de l'équipage que vous avez enrôlé sur les quais. D'île en île, on affronte des monstres et des pirates tous issus d'un curieux croisement entre les bestiaires de Dragon Ball et de One Piece, qui vous fournissent or et expérience pour améliorer votre bateau. Car peu importe la puissance de votre personnage, sur mer, c'est l'équipement de votre navire qui fera la différence. À titre d'exemple, certains pouvoirs ne fonctionnent que si vous disposez des munitions adéquates pour les déclencher. Florensia s'annonce comme un MMO honnête, sans génie particulier, mais avec ses quêtes marines, un aspect très kawai, et une prise en main suffisamment simple pour accrocher votre petite sœur à son PC. Au moins, pendant ce temps, elle n'ira pas faire de mauvaises rencontres en boîte.

SAVONFOU



En mer, on ne peut cibler les ennemis que s'ils sont dans les zones grises couvertes par les canons que l'on a installés à bord.





Les docks où l'on assemble ses navires : plus le level est haut, plus les vaisseaux sont imposants.

JETEZ-VOUS À L'EAU !

Si le jeu tourne déjà en Corée et en Asie, la bêta européenne de Florensia est en cours. Il manque encore pas mal de choses au niveau des traductions et des quêtes bas niveau, mais les trois serveurs en ligne sont déjà densément peuplés. Vous pouvez télécharger le client http://fr.florensia-online.com/pages/guides-download, il fait 1,6 Go.

MODS

LA FIN DE L'ÉTÉ, LE RETOUR DE LA GRISAILLE, TOUT ÇA... POUR VOUS FAIRE OUBLIER CES JOURS MOROSES OÙ LES JUPES SE RALLONGENT ET OÙ LE MORAL BAISSE, CE MOIS-CI À L'EXCEPTION DE MEDIAN, ON FAIT DANS LE LÉGER. DÉPOSEZ VOS ARMES, SERVEZ-VOUS UN VERRE ET DÉTENDEZ-VOUS, REPRISE DES CONFLITS LE MOIS PROCHAIN !

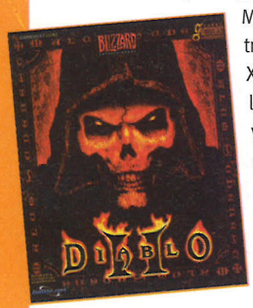




MEDIAN 2008

Vu que Diablo III vient de catapulter une nouvelle fois son grand frère sur le devant de la scène, voici un mod pour occuper vos longues nuits d'insomnie. Les développeurs de Median 2008 payent une vraie cure de jouvence à Diablo II. Ses points forts : moult nouvelles quêtes, monstres et items, mais surtout... un moteur graphique boosté et une refonte totale des compétences de chaque classe. Les oufs' malades responsables de cet add-on annoncent avoir créé pas moins de 210 sorts et techniques. Pour être franc, certaines auraient bien besoin d'un rééquilibrage, mais au lieu de peaufiner ce Median 2008, la team est déjà en train de plancher sur un Median XL (en alpha test à l'heure de ces lignes). Quoi qu'il en soit, voilà un excellent mod qui dépoussière un grand coup ce bon vieux Diablo II.

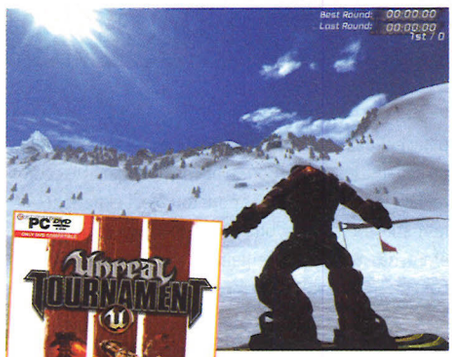
http://modsbylaz.planetdiablo.gamespy.com/

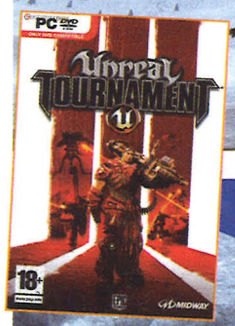


SNOWREAL

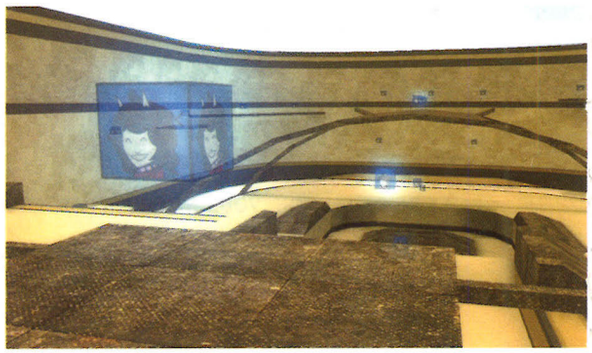
Il arrive que l'on crève encore de chaud en toute fin d'été. Si cela devait vous arriver, jetez-vous sur Snowreal, un mod pour Unreal Tournament 3 dans lequel vous pourrez virtuellement dévaler des montagnes snowboard tout en transpirant pour de vrai devant votre PC. La version 1.1.5 de ce mod propose trois types de partie (course, figure ou libre), mais finalement assez peu de maps. Vraiment le jeu est aussi fun que son manque de contenu est grand. Un vilain défaut que les développeurs de Snowreal (un peu feignants) tentent de palier en offrant gracieusement aux joueurs un éditeur de map sur leur site. Enfin, dernier point, le plus important, la maniabilité est tout à fait honnête avec un clavier/souris, mais encore meilleure avec un pad. Oui je sais, tous les joueurs PC n'ont pas de pad...

http://snowreal.blogspot.com/

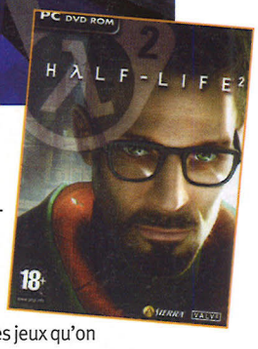












PERFECT STRIDE CONTINUUM

La rubrique Déclaration d'Indépendance en est la preuve, notre truc à nous, c'est de faire tourner sur des PC à 3000 euros des jeux qu'on dirait sortis des années 80. Alors offrons-nous un peu de pixels et de légèreté avec Perfect Stride Continuum. Pas de team play ici, pas de base à capturer, même pas de flingue, juste un graphisme désuet assumé et un petit gameplay sympa. Dans ce mod, votre personnage glisse comme sur un parquet savonneux. Tout le challenge consiste à lui épargner toutes sortes de frottements avec le décor pour qu'il prenne de la vitesse. Une fois lancé, il doit récolter divers artefacts plus ou moins dur à atteindre. Un principe tout simple qui rend terriblement accro.

www.moddb.com/mods/perfect-stride-continuum/downloads/perfect-stride-continuum-version-1-zip

LUCKY

Stargate Worlds

LA LOI DES SÉRIES

SI VOUS ÉTIEZ UNE GRANDE MAISON DE PRODUCTION, EST-CE QUE VOUS CONFIRIEZ L'ADAPTATION EN MMORPG D'UNE DE VOS LICENCES LES PLUS JUTEUSES À UNE SOCIÉTÉ EN COUCHES-CULOTTES N'AYANT PAS ENCORE RÉALISÉ UN SEUL JEU ? C'EST POURTANT CE QU'A FAIT LA MGM EN LAISSANT FIRESKY S'OCCUPER DU DÉVELOPPEMENT DE STARGATE WORLDS. DAN ELGGREN, PRÉSIDENT DU STUDIO DE L'ARIZONA, NOUS ÉCLAIRE UN PEU SUR LA FAÇON DONT ILS ONT EXTRAIT LA SUBSTANTIFIQUE MOELLE D'UNE FRANCHISE QUI NE MANQUE PAS DE FANS.



NeoBokrug, le maître des lieux.





Dan Elggren.



JOYSTICK : COMMENT LA MGM A-T-ELLE ACCEPTÉ DE VOUS CONFIER UNE TELLE LICENCE ?

Dan Elggren : On peut appeler ça un miracle. Cela tient surtout aux relations qui unissent la MGM et une partie des membres fondateurs de FireSky. Ils connaissent la plupart d'entre nous, et savent que nous pouvons faire du bon travail. En plus, ils n'avaient jamais songé à construire un MMORPG avant que nous leur soumettions le projet, nous n'avions donc pas de concurrents.

QUELLE EST VOTRE MARGE DE MANŒUVRE VIS-À-VIS DE L'UNIVERS ?

Elle est extrêmement grande, la MGM étant peu désireuse d'interférer dans notre travail, y compris au niveau du design général. La seule consigne fut de ne pas trop dévier de l'histoire de la série. Lors du lancement, l'univers du MMORPG sera celui de la série lors de la 8e saison (Stargate SG-1 comprend 10 saisons à ce jour ndlr). Nous ne savons pas encore comment nous ferons évoluer le monde ensuite, soit nous suivrons la storyline des saisons suivantes, soit nous nous écrirons une histoire propre au jeu. Il est même possible que l'on insère des éléments des séries dérivées comme Stargate Atlantis.

CONCRÈTEMENT, QU'EST-CE QUE LES DÉVELOPPEMENTS DU BACKGROUND DONT VOUS NOUS PARLEZ VONT APPORTER AU GAMEPLAY ?

De nouvelles zones à explorer et de nouvelles quêtes pour commencer, mais il y aura aussi des modifications profondes du jeu en lui-même. Par exemple, au début, il n'y aura pas de PVP, celui-ci ne sera introduit qu'au bout de quelques mois à l'occasion d'un événement scénaristique : « La Révolte des Jaffas ».

VOUS POUVEZ NOUS PARLER DES FACTIONS ET DES CLASSES DISPONIBLES ?

En plus des classes humaines (l'archéologue, commando, scientifique et soldat), le joueur pourra incarner un Asgard, un spécialiste de la haute technologie capable de fabriquer des drones pour se battre à sa place ou soigner ses équipiers. Le Goa'uld, quant à lui, est le spécialiste de la fourberie, des attaques furtives et du poison. Enfin, le Jaffa sera le champion du tir à longue distance, équipé d'armes énergétiques dévastatrices. Il sera également capable d'encaisser un maximum de dommages et demeurera redoutable au corps-à-corps.

QUID DES FACTIONS ?

Deux factions sont disponibles : les « good guys » de la Stargate Union comprennent les Humains, les Asgards et les rebelles Jaffas, tandis que les « bad guys » du Praxis rassemblent les Goa'uld, les Jaffas Loyalistes et les Humains renégats.

SAVONFOU



World of Warcraft : Burning Crusade

BATTRE KIL'JAEDEN

PEUR DE NE PAS POUVOIR TERMINER BURNING CRUSADE AVANT LA SORTIE DE WRATH OF THE LICH KING ? VOUS EN HURLEZ DE TERREUR LA NUIT ? PAS DE PANIQUE, PIAFVISQUEU DE LA GUILDE THE FALLEN ARRIVE À VOTRE RESCOUSSE POUR TUER LE BOSS DU PUITS DE SOLEIL.



Les trois Mains du Trompeur, une simple mise en bouche.

KIL'JAEDEN EN DEUX MOTS

C'est la dernière rencontre du Plateau du Puits de Soleil. Kil'Jaeden fut choisi par Sargeras. Il est l'un de ses meilleurs et de ses plus doués serviteurs, et fut connu sous le nom de Kil'Jaeden, le Trompeur. Il était un des deux champions choisis pour mener la légion ardente, l'autre étant Archimonde le Profanateur. C'est sous les ordres de Kil'Jaeden que Ner'zhul, puis Gul'dan, condamnèrent les orcs sur de nombreuses générations à la corruption démoniaque. Les deux grandes guerres qui en découlèrent sont en grande partie du fait de Kil'Jaeden !

PRÉPARATION ET PLACEMENT

Vous aurez besoin d'un raid classique : deux tanks (préférablement un druide et un guerrier, mais vous pouvez aussi prendre un paladin protection), un démoniste qui devra tanker et sept soigneurs (notez que les druides et les prêtres sont particulièrement efficaces pour ce combat). Il vous faudra également deux mages réactifs et capables d'assimiler rapidement les mécanismes du combat. Enfin, ne prenez pas plus de cinq DPS en mêlée. Nos conseils ne sont pas des règles absolues, mais ils facilitent le combat. Pour le reste des places, prenez des démonistes, mage, prêtre ombre, etc. Les composants à sélectionner sont classiques. En gros, prenez vos flasques, votre nourriture, vos tambours... tout le nécessaire. Partez aussi au combat avec des potions de résistance à l'ombre, vous en aurez grandement besoin vers la fin du combat.
Au niveau du placement, il est assez précis et doit être respecté sur toute la durée du combat. Regardez nos plans pour situer où doivent se placer les différents joueurs.

APTITUDES SPÉCIALES DE KIL'JAEDEN

Caractéristiques de base : Kil'Jaeden a 13,4 millions de points de vie. Il ne frappe pas en mêlée, mais lance en boucle Fouet de l'âme sur la personne la plus haute dans sa liste d'aggro.

Fouet de l'âme : Sort canalisé qui inflige 3 000 points de dommage toutes les secondes pendant 3 secondes.

Fleurs de feu : Toutes les 20 secondes (ou plus), cinq Fleurs de feu toucheront des membres du raid choisis aléatoirement. Chaque Fleur inflige 2 000 points de dégât toutes les 2 secondes à la cible et à toutes les personnes situées dans un rayon de 10 mètres. Cet effet dure 20 secondes.

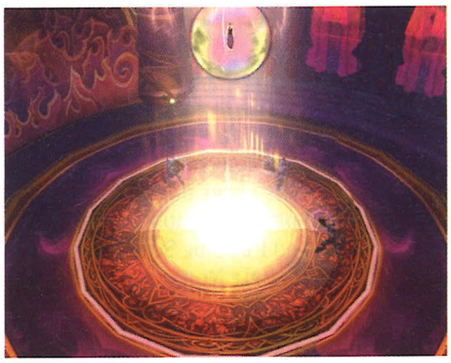
Orbe Bouclier : C'est un orbe qui gravite dans la salle, il a 20 000 points de vie et envoie sur le raid trois Traits de l'ombre par seconde infligeant 1 500 points de dégât chacun.

Fléchettes des flammes : Kil'Jaeden va lancer une pluie de feu sur le raid. Ce débuff a un double effet : il ralentit la vitesse de déplacement des joueurs de 50 % et il inflige 500 points de dégât toutes 2 secondes.

Pointes des ombres : Kil'Jaeden va lancer ce sort canalisé entre chacune des cinq phases du combat. Pendant 28 secondes, il va envoyer des flèches sur les joueurs. Elles infligent 5 800 points de dommage dans un rayon de 10 mètres autour du point d'impact. Elles ont le même genre de trajet et de vitesse que les orbes lancés par le Saccageur du vide, dans le Donjon de la tempête : l'Oeil.

Ténèbres des mille âmes : C'est un sort qui inflige 46 000 points de dégât à tous les membres du raid. C'est ce sort et sa fréquence qui rythment le combat pour en faire quelque chose d'épique.

Météores : Ce sort apparaît lors de la quatrième phase du combat, une minute après l'apparition des Reflets Sinistres. Les Météores infligent 10 000 points de dégât s'ils touchent un joueur.



Bouge pas, Anveena, la cavalerie arrive !

ACTION

Ce combat est long, particulièrement difficile et nécessite un DPS très important. Il se décompose en cinq phases qui se ressemblent beaucoup mais dont la difficulté va crescendo. En effet, le raid devra impérativement atteindre des paliers successifs sous peine de mort immédiate.

• Première phase : la mise en bouche

Pour lancer le combat, vous devrez attaquer trois Mains du Trompeur, des démons situés au milieu de la salle. Les deux tanks principaux se placent sur les côtés de la pièce avec deux soigneurs chacun. Il est important d'assommer le démon du centre pour limiter les dégâts qu'il infligera. Pour tuer les deux dernières Mains du Trompeur, utilisez uniquement les DPS à distance. Une fois cette tâche accomplie, vous rencontrerez Kil'Jaeden après une des plus belles et des plus impressionnantes animations qu'il nous ait été données de voir dans le jeu.

• Deuxième phase : Kil'Jaeden fait son entrée

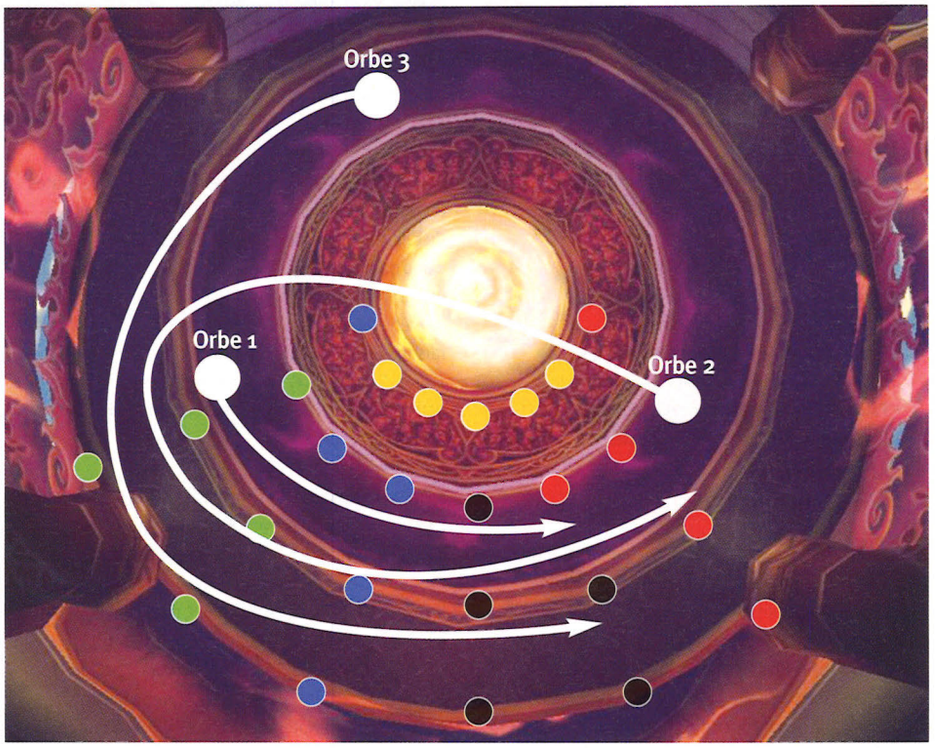
C'est une phase d'observation, sans réelle difficulté, dans laquelle vous découvrirez quasiment l'intégralité des sorts du boss. Le raid profitera de cette étape pour améliorer son placement et s'assurer que tout le monde est bien en place. Au niveau du combat, le démoniste qui tank Kil'Jaeden devra lancer des Douleurs brûlantes durant toute cette phase pour s'assurer une bonne marge d'aggro. Kil'Jaeden, quant à lui, lancera son Fouet de l'âme sur ce démoniste, un sort qui inflige 3 000 points de dégât par seconde pendant 3 secondes. Il est conseillé d'avoir un paladin



Au réveil, Sundin ressemble un peu à ça...
Et après, ça ne s'améliore pas !



Chaque point représente une personne du raid. Chaque couleur représente un groupe du raid. Les points violets et rouges séparés de leur groupe sont les tanks. Le point jaune central est le point de rassemblement du raid pour prendre les souffles. Les groupes de gauche et de droite (vert et rouge) sont majoritairement composés de DPS à distance pour tuer les Orbes bouclier. Les groupes violet et noir sont majoritairement composés de soigneurs.



Les flèches représentent le trajet des différentes Orbes. Orbes 1 est celle qu'on aura en phase 3, Orbe 2 pendant la phase 4 et Orbe 3 pendant la phase 5.



Vous voulez les sentir mes 13 millions de points de vie ?

APTITUDES SPÉCIALES DES REFLETS SINISTRES :

Caractéristiques de base : Chaque reflet a environ 270 000 points de vie et est immunisé à tout type de contrôle.

Effets des Reflets sinistres selon la classe des joueurs

- Rogue : Coups à 1 000 points de dégât et Hémorragie à 3 000.
- Prêtre : Châtiment sacré à 3 000 points de dommage ; Rénovation.
- Chaman : Tape en mêlée à 1 000 points de dégât sur le tank ; Horion de terre à 1 500 points de dommage.
- Démoniste : Trait d'ombre à 3 000 points de dommage et Malédiction d'agonie à 500 toutes les 3 secondes.
- Mage : Boule de feu à 3 000 points de dégât.
- Chasseur : Tir à 2 000 points de dommage ; Coupure d'aile ; Flèches multiples.
- Druide : Éclat lunaire à 1 000 points de dégât, puis 900 toutes les 3 secondes.
- Paladin : Marteaux de justice et Horions sacrés. Il peut être utile que les tanks aient des potions de libre action
- Guerrier : Tourbillon.

ainsi qu'un druide pour soigner votre démoniste. Tous les autres soigneurs sont consacrés au reste du raid.
Par ailleurs, toutes les 30 secondes, Kil'Jaeden lance un Orbe bouclier. C'est une boule sombre qui gravite dans le ciel autour de lui. Elle a 20 000 points de vie et envoie sur le raid trois Traits de l'ombre par seconde infligeant 1 500 points de dégât chacun. Cet Orbe bouclier doit être tué EN PRIORITÉ. Pour ce faire, les groupes vert et rouge de notre plan sont composés principalement de DPS à



« Inutile d'aller te frotter à Kil'Jaeden, vieux, t'es pas prêt ! »

distance. C'est eux qui seront en charge des Orbes bouclier. En plus de ces éléments, le boss lance toutes les 20 secondes cinq Fleurs de feu sur des membres du raid choisis aléatoirement. Chaque Fleur inflige 2 000 points de dégât toutes les 2 secondes à la cible et à toutes les personnes situées dans un rayon de 10 mètres. Cet effet dure 20 secondes. C'est pour cette raison que les joueurs doivent être espacés les uns des autres. Si vous gérez bien ces quelques éléments, assez peu compliqués, vous mettrez rapidement Kil'Jaeden à 85 % de sa vie.

• Troisième phase : les choses sérieuses commencent

Dès que Kil'Jaeden arrive à 85 % de sa barre de vie, il cible un joueur et invoque quatre Reflets Sinistres. Ces monstres sont des clones de la personne ciblée. En fonction de la classe du joueur, ils auront diverses capacités (elles sont détaillées ci-contre).
La personne dont les reflets apparaissent doit se déplacer RAPIDEMENT, sous peine de se faire démembrer promptement. Les deux MTs, quant à eux, sont prêts à charger les images à l'approche des 85 % de la barre de vie du boss. Tous les DPS à distance devront

VOUS POUVEZ RETROUVER CETTE STRAT EN KIOSQUE DANS NOTRE HORS-SÉRIE N°34 (292 PAGES) DÉTAILLANT AUSSI TOUS LES AUTRES BOSS DU PUITS DE SOLEIL AINSI QUE CEUX DU TEMPLE NOIR.

se concentrer sur les Reflets jusqu'à ce qu'ils soient tous morts. Un point important : si des Orbes boucliers apparaissent alors qu'il reste des Reflets sinistres, tuez les Orbes en priorité !
Après avoir fait apparaître les Reflets, Kil'Jaeden va canaliser des Pointes de l'ombre pendant 28 secondes. Ce sort envoie des fléchettes sur les joueurs et inflige 5 800 points de dommage. Toutefois, elles sont facilement évitables par les personnes éloignées du boss. Parallèlement, une des orbes de contrôle va devenir active. Un de vos mages devra se tenir prêt et, dès que Kalecgos crie, il utilisera son Transfert pour pouvoir cliquer et utiliser l'orbe rapidement. Ainsi, il se transformera en dragon bleu et survolera le combat.
Le contrôle du lézard volant, ainsi que la compréhension par le raid de ses sorts, sont fondamentaux pour la réussite de ce combat !
Le dragon possède quatre sorts différents : un sort de transfert identique à celui du mage ; un souffle qui augmente la vitesse d'attaque, d'incantation et de déplacement de 25 % durant 30 secondes ; un deuxième souffle qui rend 2 250 points de vie et de mana ; et un bouclier entourant le dragon qui diminue les dégâts infligés et reçus à l'intérieur de celui-ci de 95 % au prix de 50 % de sa vie.
Dès la fin de la canalisation des Pointes de l'ombre, tout le raid se déplacera au niveau du point jaune central (voir le schéma). Le joueur contrôlant le dragon utilise alors son Transfert pour arriver rapidement au-dessus du raid. Dès qu'il aura fait ses deux souffles (augmentation du DPS et régénération de la vie et de la mana), le raid se replace comme avant.
En outre, dès la troisième phase, il y aura deux Orbes bouclier à gérer en même temps. Elles vont apparaître 50 secondes après l'apparition des Reflets et il faudra les détruire rapidement. De même, Kil'Jaeden continuera de lancer des Fleurs de feu, donc restez bien espacés les uns des autres.
Un nouveau sort va aussi faire son apparition. Il s'agit des Fléchettes de flamme dont la fréquence et le temps de recharge sont semblables aux Fleurs de feu. Ce sort touche différents membres du raid. Il ralentit leur vitesse de déplacement de 50 % pendant 15 secondes et inflige 500 points de dégât toutes les 2 secondes. Cependant, si votre dragon et le raid ont bien fait leur travail, les Fléchettes de flamme ne vous gêneront pas beaucoup.
Les choses se corsent vraiment 45 secondes après la fin de la canalisation des Pointes de l'ombre. Kil'Jaeden lance alors Ténèbres des mille âmes, un sort qui inflige 46 000 points de dégât à tous les membres du raid.

POINTS VITAUX

Vous aurez besoin des Héroïsmes pour passer la quatrième phase. Gardez-les en réserve car vous devriez pouvoir passer les paliers précédents sans en utiliser aucune.

Dès que les Météores tombent, durant la quatrième phase, gardez l'endroit du rassemblement vide entre les Ténèbres. C'est-à-dire sans joueur. Ainsi, vous éviterez de voir tomber un Météore sur tous les membres du raid pile au moment du rassemblement.

À chaque rassemblement, les personnes avec une Fleur de feu doivent attendre que le dragon ait lancé son bouclier pour s'approcher du raid. En effet, ce sort annule la Fleur de feu, ce qui vous empêchera de causer des dommages aux autres membres du raid.

Pour survivre, le joueur contrôlant le dragon devra lancer le Bouclier protecteur pour que les membres du raid se mettent en dessous. Vous ne recevrez ainsi que 2 000 points de dégâts.
Pour avoir un timing efficace, il faut que le raid se regroupe dès le début de l'incantation de ce sort qui dure 8 secondes. Le dragon lance le bouclier quand il ne reste que 4 secondes avant Ténèbres des milles âmes. Quand le bouclier prend fin, le joueur contrôlant le dragon fera les deux souffles, et le raid se replace comme avant.
45 secondes après la première explosion, Kil'Jaeden lance de nouveau Ténèbres des mille âmes. Comme précédemment, le raid se rassemble 4 secondes avant le début de l'incantation du sort. Le dragon fait ses deux souffles puis active son bouclier. Attention toutefois. En activant une deuxième fois son bouclier, le dragon bleu mourra (rappelez-vous que l'utilisation de ce sort consomme 50 % de la vie du lézard). Vous avez désormais 45 secondes pour passer Kil'Jaeden sous les 55 % de sa vie, faute de quoi il vous achèvera avec la prochaine Ténèbres des milles âmes. Si vous y parvenez, vous atteindrez alors la phase suivante.

• Quatrième phase : Bienvenue en enfer !
Vous entrez dans la phase la plus difficile du combat. Les dégâts sur le raid sont énormes, et votre DPS devra être conséquent. Cette phase est identique à la précédente, à ceci près que vous n'aurez plus deux Orbes bouclier à gérer, mais trois à chaque fois !
Elles sont la priorité ABSOLUE en termes de DPS.
Le passage du palier entraîne aussi l'invocation de quatre Reflets sinistres. Gérez-les comme d'habitude.
Notez qu'un nouvel orbe de contrôle sera activé, ce qui vous permettra d'avoir un nouveau dragon.
45 secondes après la fin de la canalisation, Kil'Jaeden va lancer Ténèbres des milles âmes. À ce niveau du combat, les regroupements se font toujours au même endroit.
Tous les autres éléments du combat restent identiques.
Mais un nouveau sort entre en jeu. Précisément 1 minute après l'apparition des Reflets Sinistres, des Météores tombent du ciel. Ils mettent 10 secondes avant de s'écraser au sol et infligent 10 000 points de dégât. Vous devrez donc bouger constamment, ce qui augmentera les dégâts reçus par le raid et diminuera votre DPS.
Les potions de protection contre l'ombre seront utilisées dès que les deuxièmes Ténèbres se seront abattues. Cela limitera considérablement le soin à fournir sur le raid et vous assurera de n'avoir aucun mort durant les 45 secondes suivantes. C'est le laps de temps qu'il vous reste pour descendre Kil'Jaeden sous les 25 % de sa vie.

• Cinquième phase :
Derniers retranchements
À ce stade, vous avez fait le plus dur. Au passage du palier, Kil'Jaeden fait apparaître des Reflets sinistres qu'il faudra tuer rapidement. Durant 1 minute, vous n'aurez plus de Météores à gérer. Il n'y aura plus, non plus, d'Orbes boucliers.
À la place, Kil'Jaeden lance Ténèbres des milles âmes toutes les 25 secondes mais vous aurez deux dragons en même temps pour y faire face. Typiquement, à chaque ténèbre, un des dragons créera un bouclier pendant que l'autre soufflera dans le raid, à tour de rôle.
Si vos dragons ne font pas d'erreurs dans cette phase, vous devriez vaincre Kil'Jaeden sans trop de problèmes et profiter de l'animation de fin. Ouf !

PIAFVISQUEU



Orbe bouclier en vue, une priorité absolue pour le DPS du raid.

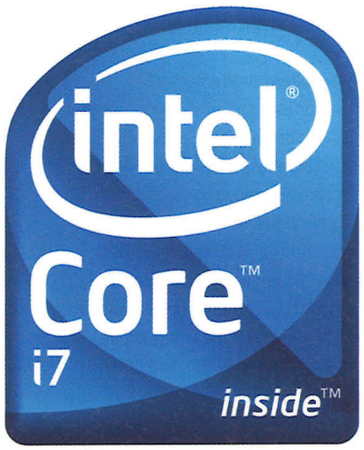


REMERCIEMENTS

Merci à Piafvisqueu et à sa guilde The Fallen sur Ysondre pour nous avoir donné leurs trucs et astuces afin de venir à bout de Kil'Jaeden. Pour les néophytes, cette team est la première à avoir tué le gros démon en France, un bel exploit ! Pour en savoir plus : rendez-vous au www.wow-france.com

Core à Core

Marketing, science bizarre. Prenez Intel, ça fait quelque temps que l'on vous parle de Nehalem, leur nouvelle architecture de processeurs. Ils arriveront à la fin de l'année. Pour ceux qui n'ont pas suivi, ce seront des quad core, avec technologie HyperThreading (donc 8 cœurs virtuels), et qui supporteront trois canaux de mémoire DDR3 (donc trois barrettes pour un fonctionnement optimal). On avait ouvert les paris pour connaître leurs noms. Certains pariaient sur un Core 3, personnellement j'avais misé sur le Core 4. Intel nous a tous trompés puisque ce seront des Core i7 (Core i7 965 pour le modèle à 3.2 GHz). La ressemblance avec une marque de berline allemande est un peu voulue. Notez cependant la différence subtile, BMW place son i derrière et pas devant!



Encore heureux qu'ils n'aient pas ajouté un P avant le i7...

45 nanomètres chez AMD

Ça y est, AMD devrait enfin sortir un peu la tête de l'eau du côté des processeurs. Les Phenom ont vécu des moments difficiles, mais AMD semble avoir bien travaillé sur son 45 nanomètres. Les nouveaux cores « Deneb » ont plusieurs nouveautés, comme 6 Mo de cache de niveau 3. D'après certaines sources, la consommation en charge serait divisée quasiment par deux, ce qui n'est pas un mal. Côté performances, le cache additionnel apporterait une dizaine de pourcents de performances en plus, en moyenne. Reste à voir si AMD arrive à vendre des puces cadencées à 3 GHz ou plus. Les Deneb vont avoir du fil à retordre avec les Core reset. Euh, pardon, les Core i7...



D'où l'expression: beau comme un Phenom...

Edito

Encore un gros mois d'actualité dans le monde du matos avec des tas de processeurs flamboyants et de la carte graphique qui déboîte des genoux. Et comme ça n'était pas encore assez, on a même mis la main sur un processeur qui ne sortira qu'à la fin de l'année. Si ce n'est pas une preuve d'amour, je ne sais pas ce qu'il vous faut!

C_Wiz

À trop forcer T'es parti

Une petite rumeur qui nous vient des contrées lointaines de Taiwan. Nvidia aura tenu un meeting avec les constructeurs de cartes mère pour savoir s'ils devaient continuer ou non à faire des Nforce. On sait déjà que Nvidia ne produira pas de Nforce pour les premiers Core i7 (et cachés), apparemment il se pourrait que le constructeur arrête au-delà et se contente de vendre des puces additionnelles aux constructeurs de cartes mère pour « gérer » le SLIP. On aurait préféré qu'à l'image d'ATI et du Crossfire, ils ouvrent leurs drivers à toutes les plateformes. Cela aurait été tellement plus simple, hein, Monsieur Nvidia?

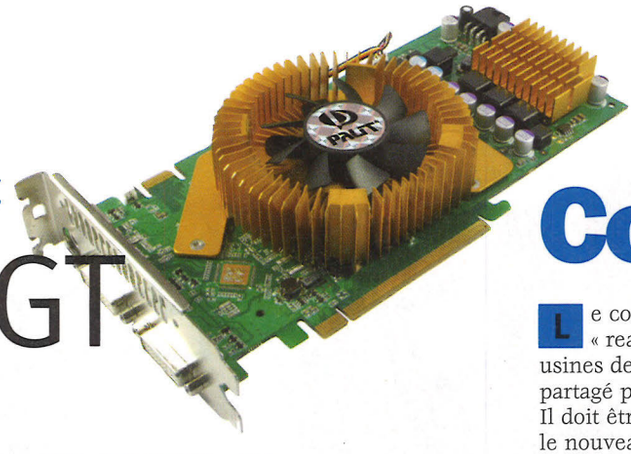


Si les chipsets Nforce ne plaisent plus aux constructeurs de cartes mère, c'est aussi parce que Nvidia propose ses propres cartes sur lesquelles il n'y a plus qu'à coller un autocollant, à ses différents partenaires. C'est le cas ici avec cette carte mère Zotac.

Ça y est, il est parti. Hector Ruiz, le patron d'AMD qui a un peu planté sa boîte ces dernières années a enfin jeté l'éponge. On aimerait bien le consoler, lui dire que le Phenom n'est pas sa faute... mais non, vu que tout est de sa faute. Il est remplacé par Dirk Meyer, l'ancien monsieur technique d'AMD qui a travaillé avant chez DEC sur les Alpha et aussi chez Intel. Il est connu pour être le père de l'Athlon, ce qui montre qu'il n'a pas un mauvais fond. On va lui souhaiter beaucoup de courage pour remettre la machine en route.



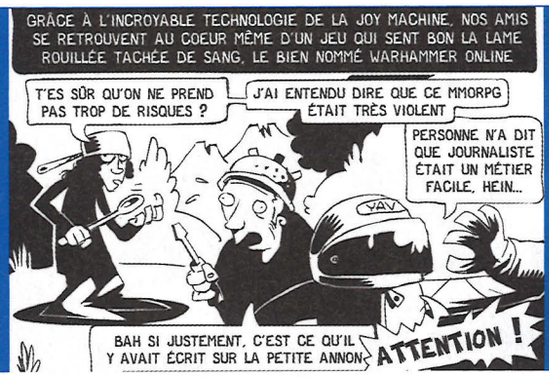
Au revoir Hector. Et on ne te dira pas vraiment merci, à force d'être obsédé par Dell, tu as un peu saccagé le potentiel technique de ta société.



C'est moi ou le radiateur de cette 9800 GT est particulièrement joli ?

9800 GT & 9800 GTX+

Après la claque des Radeon 4850 et 4870 d'ATI, Nvidia réagit en proposant une nouvelle puce. Il s'agit du G92b, la même puce qui équipait toutes les dernières GeForce 8800 et 9800. Seul changement, la finesse de gravure en 55 nm. La 9800 GT reprend les fréquences et les caractéristiques de la 8800 GT, il n'y a donc pas de nouveauté de ce côté. Pour ce qui est de la 9800 GTX+, Nvidia monte un peu les fréquences : 738 MHz pour le processeur et 1836 MHz pour les shaders. Un petit bond sympathique, mais qui arrive un peu tard. Sacré ATI...



Contrefaçon

Le co-fondateur d'AMD (Jerry Sanders) aimait dire « real men have fabs ». Les vrais hommes ont des usines de fabrication de processeur, un sentiment partagé par tous les gens qui possèdent des usines. Il doit être en train de pleurer en ce moment puisque le nouveau patron d'AMD a confirmé ce qu'on vous murmure depuis un an (il faut mettre votre oreille contre les news pour entendre les murmures) : AMD va vendre ses usines. Techniquement, AMD va créer une filiale à laquelle il cédera ses usines. Elle n'appartiendra pas à 100 % au constructeur, ce qui fait qu'on pourra dire que chez AMD, ce ne sont pas à 100 % des vrais hommes. Pour nous sortir le Phenom, il fallait bien un esprit extraterrestre, me direz-vous...



L'usine de Dresde, la principale usine d'AMD devrait donc changer de mains. Triste.

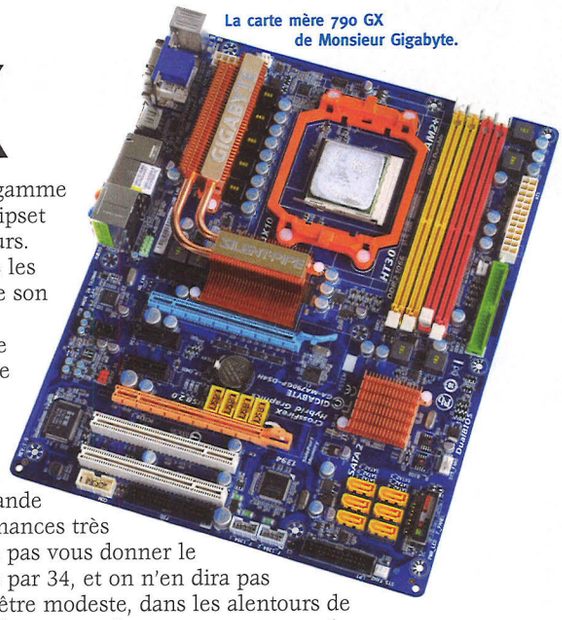
J'aime l'Europe !

En tout cas un peu plus qu'Intel qui doit commencer à en avoir marre de la commission européenne. Bien décidée à piquer de l'argent à Intel, la commission rajoute quelques accusations marrantes, comme le fait que le constructeur aurait conditionné des remises sur ses puces portables et ainsi usé de pratiques anti-concurentielles. Une version de cette pratique a eu lieu en France il y a quelques années où une remise sur volume était consentie, inversement proportionnelle aux commandes de processeurs AMD pour les intégrateurs. Une pratique qui en a inspiré d'autres, mais on ne va pas donner les noms. On ne fait pas dans la délation ici.

Braderie

Pour contrer les belles performances des cartes d'ATI, Nvidia a décidé de brader un peu ses nouvelles cartes haut de gamme. Les GTX 280, dont le prix tournait autour de 550 euros, se trouvent désormais pour 400 euros environ. Soit encore beaucoup d'euros pour les gens qui les comptent. La GTX 260, qui est en compétition avec la 4870 (leurs performances sont proches), voit son prix ramené à 240 euros, soit très près de celui de sa rivale. D'habitude pendant les soldes, ce sont les vieux produits qui sont soldés. Pour une fois que ce sont les nouveautés...

790 GX

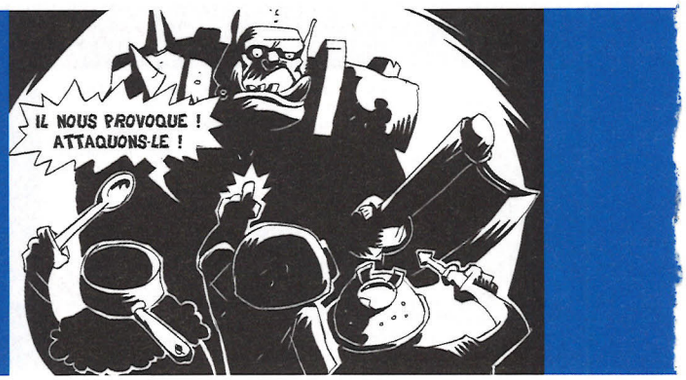

La carte mère 790 GX de Monsieur Gigabyte.

Petit coup de neuf dans la gamme AMD avec un nouveau chipset pour ses cartes mère pour joueurs. Il s'agit du 790 GX qui remplace les 790FX et 780G. La carte, comme son nom ne l'indique pas, inclut un chipset graphique intégré qui ne vous servira à rien. Il est à peine plus rapide que celui du 780G. Dans la théorie, vous pouvez mêler les performances de ce chipset intégré avec une autre carte graphique. Mais cela demande d'acheter des cartes aux performances très très basses dont on n'ose même pas vous donner le nom (leur référence commence par 34, et on n'en dira pas plus).Le prix des cartes devrait être modeste, dans les alentours de 130 euros. Il manque juste un Phenom performant pour mettre dessus...

Bide Bang

L'humilité n'est pas un truc très développé dans l'informatique. Quand Nvidia avait sorti son SLI, il avait utilisé le nom de code de Big Bang, pour montrer que le SLI se place au niveau de la création de l'univers. Nvidia indique aujourd'hui préparer un second Big Bang, ce qui nous fait nous poser des tas de questions. D'après nos vagues notions de physique, pour qu'un second Big Bang ait lieu, il faut que le monde créé avec le premier disparaisse. Nvidia nous annonce-t-il la mort du SLI ? Ou alors c'est quelque chose de plus subtil. Pardon ? Il s'agit juste de nouveaux drivers ? Si même les Big Bang sont dévalués, où va-t-on !?





Bravo SAMSUNG

Quelque part, je n'ai pas envie de les applaudir vu que je viens encore de cramer un de leurs disques durs (dans un RAID 0, sinon ce n'est pas drôle). Mais en fait, le constructeur a décidé de faire un truc sympathique : une garantie 0 pixel mort au déballage. Si vous achetez un LCD de ce constructeur et que vous tombez sur un défaut, vous pouvez le faire échanger contre un autre modèle en contactant directement le SAV de Samsung. D'ailleurs, pour me venger du fait qu'ils m'ont vendu un disque dur défectueux, je vais vous dire que Viewsonic fait la même chose. Bien fait !


Il est mort, mon 500 Go. Il n'avait que 10 mois, si jeune...

C'est un bide

Il y a un truc que je me suis toujours demandé. Quand vous avez une boîte qui a des filiales dans des tas de pays comme Acer, pourquoi est-ce qu'ils ne mènent pas une petite enquête dans tous les pays avant de lancer un produit dont le nom est si ridicule ? Parce que franchement, sortir un écran baptisé X263Wbid... Du coup, pour les punir, pas de vanne. Il s'agit d'un écran 26 pouces avec une résolution de 1920 par 1200. En gros, la résolution d'un 24 pouces, mais un peu plus confortable pour les yeux question lisibilité. La chose coûte moins de 400 euros. À noter que Viewsonic propose aussi un 26 pouces, le VX2640w dont le nom n'est pas ridicule. Il est un poil plus cher, mais dispose d'une entrée HDMI en prime.

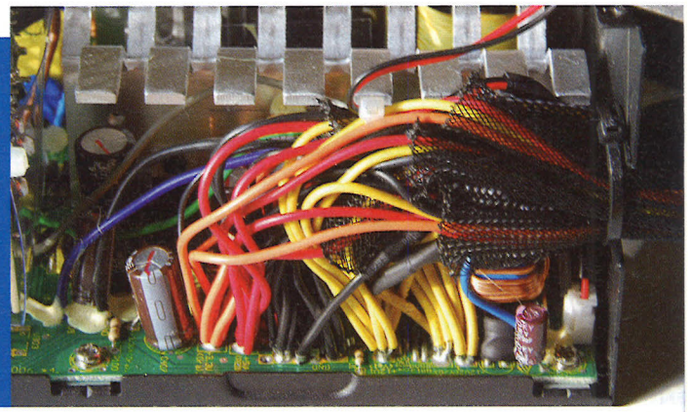


C'est quoi UN BLOC D'ALIMENTATION Grille-PC

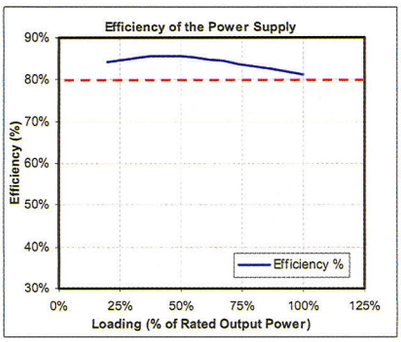


Pour atteindre les 1000 watts, les constructeurs additionnent les différentes tensions utilisées par les machines. Seuls les rails 12 volts comptent vraiment cependant, et si vous calculez ici...

Rien de tel que d'expérimenter par soi-même pour comprendre comment fonctionne quelque chose. Tout petit, j'adorais mettre mes doigts dans les trous, genre les prises de courant. Cela vous marque à vie, et après, vous ne pouvez plus vous empêcher de démonter des blocs d'alimentations...
C_Wiz



Un conseil pour briller en société devant un bloc d'alim, pointez vers le paquet de fils jaunes et exclamez-vous : « Mais ce sont des rails 12 volts virtuels ! ». Effet garanti.



La courbe bleue représente le rendement de l'alimentation en fonction de la puissance utilisée. Prendre une trop grosse alim fait que, machine au repos, vous consommerez plus.

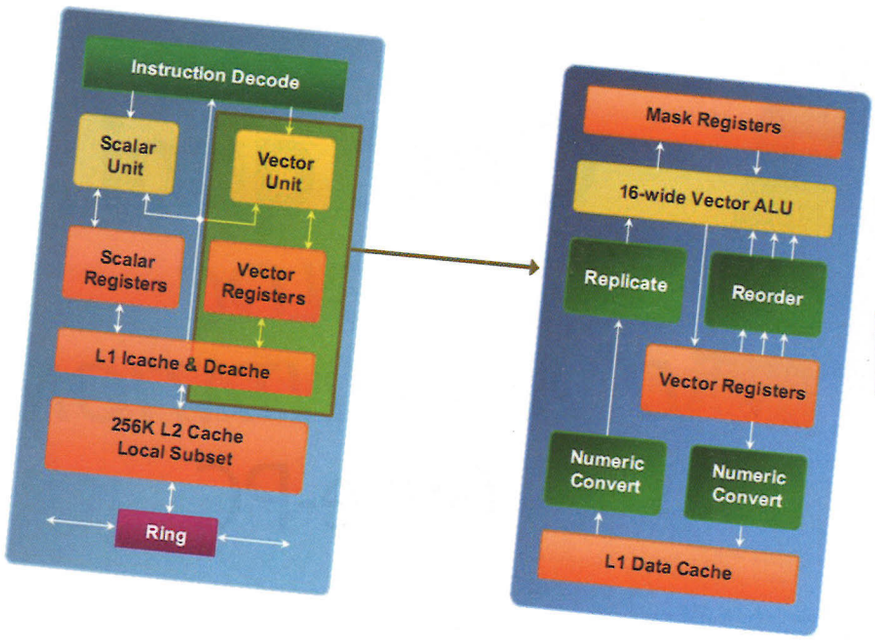
Pas que je souhaite vous empêcher de mettre vos doigts n'importe où, mais on s'est dit qu'il valait mieux qu'on remplisse notre mission de service public en vous expliquant comment marchait une alimentation. C'est mieux pour votre vie, d'après nos avocats. Un bloc d'alimentation, c'est avant tout un boîtier magique qui prend l'électricité de votre prise de courant (220 volts alternatifs dans un paquet de pays, mais ça peut être aussi du 110 volts) pour la transformer en tension utilisable par nos processeurs.

La loi d'Homme

C'est que les composants de nos PC préfèrent des petites tensions. Dans les 12 volts par exemple. Et en tension continue, comme les piles. On pourrait se demander pourquoi monsieur EDF ne transfère pas l'électricité adaptée directement au fonctionnement de nos machines. On me dit dans l'oreille qu'il est plus facile de transporter un courant alternatif, mais à votre place je ne croirais pas les voix qui me parlent dans l'oreille. Si vous saviez ce qu'elles racontent parfois... Il y a bien entendu un petit souci. Convertir des tensions, ça n'est pas gratuit. Il y a des pertes, ce qui fait que votre alimentation va consommer plus à la prise que ce qui est nécessaire. La qualité de la conversion va faire la qualité de votre bloc d'alimentation. Un bon bloc va réussir à utiliser 80 % de la tension originale, c'est ce que l'on appelle le rendement. Il est meilleur à la moitié de la puissance du bloc.

Mais pourquoi ça chauffe ?

Bonne question ! C'est que l'électricité perdue dans la conversion ne disparaît pas par magie. Enfin si, mais la magie, c'est de la chaleur. C'est pour ça qu'on trouve des ventilateurs dans les blocs d'alimentation, pour dégager tout ça. Comme vous l'avez deviné, un bloc ne va prendre à votre prise que ce dont il a besoin, indépendamment des gros chiffres pleins de watts marqués dessus. À quoi bon acheter un bloc plein de watts alors ? Encore une bonne question, la réponse est « à pas grand-chose ». Une machine de guerre (avec le plus gros processeur quad core, la plus grosse des cartes graphiques et un paquet de disques durs) ne dépassera pas les 470 watts à la prise. Et c'est la faute de la Radeon HD 4870 X2.
La réalité, c'est qu'avec une carte mono GPU, on est sous les 400 watts en pointe. Si vous achetez plus gros qu'un bloc 550 watts, vous feriez mieux de jouer au Loto, c'est beaucoup plus utile. Bien entendu, la marque de votre bloc va être importante pour des tas de raisons. Jouer avec de l'électricité, c'est dangereux, et un mauvais bloc peut même griller votre carte mère (ou toute votre machine). Pensez donc à choisir une marque un minimum connue, une petite poignée d'euros jetée là-dedans, c'est moins cher que racheter une nouvelle machine. Sauf si, entre-temps, vous avez gagné au Loto, auquel cas n'hésitez pas à nous faire un don.



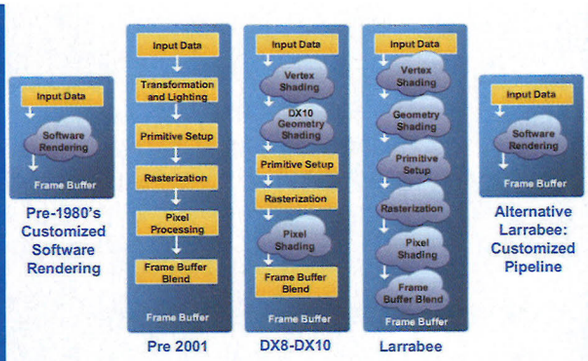
Un « core » de Larrabee (il y en aura 32) ressemble à ça. Vous avez droit à un zoom de l'unité vectorielle, parce que vous êtes sympa.

Intel Larrabee

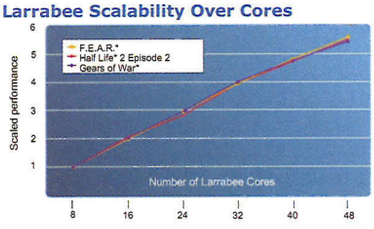
LA FIN DU MONDE!

Il faut se faire une raison, avec toutes les choses moches qui se passent dans notre monde, il est difficile d'être optimiste. Toutes ces guerres de factions, toutes ces misères, ça ne peut pas durer indéfiniment. Ce monde court à sa perte. La bonne nouvelle, c'est qu'il ne s'agit que du monde des cartes graphiques.

C_WIZ



Le concept de Larrabee, c'est de mettre des petits nuages (unités de calculs pleinement programmables) là où il y avait des boîtes jaunes (unités de calculs fixes).



Les performances dans les jeux augmenteront directement en fonction des cœurs. Au-delà de 32 sur ce graphique, la mémoire limite les performances.

C'est en tout cas la vision d'Intel qui veut mettre un coup de pied dans les cartes 3D, en les noyant comme on achève un petit chaton dont personne ne veut. Ils ont un plan, beaucoup d'argent, et de la volonté pour mener à bien leur croisade. Et comme on est sympa, on va vous parler de leur arme magique, le bizarrement nommé Larrabee.

Larrabee: cas

La « grande idée » d'Intel, c'est de revenir à l'époque où il fallait acheter un processeur plus rapide pour mieux faire tourner les jeux. L'époque qui précède les Pentium, quelque chose de pas forcément très sexy, je vous l'accorde. On ne va pas revenir aux jeux en voxel et autres bizarreries qui font mal aux yeux, rassurez-vous. Leur plan, c'est de créer un processeur qui tienne sur une carte PCI Express et qui serve pour faire tourner les graphismes de nos jeux. Un peu comme une carte 3D, sauf qu'elle utilisera un processeur x86 (le « standard » de nos puces de PC). Bien entendu, un processeur classique n'est pas très doué pour calculer des images en 3D. Si vous avez utilisé le test processeur de 3D Mark 2005, vous savez de quoi je parle.
Intel a donc eu l'idée de créer un nouveau processeur taillé pour la 3D. En gros, il s'agit d'un tas de vieux Pentium. Non, ce n'est même pas une blague, imaginez 32 Pentium sur une puce, ça vous fait rêver, hein? Non? Bon, en fait ce ne sont pas vraiment des Pentium à l'ancienne, Intel leur a ajouté une grosse unité de calcul en virgule flottante (la base des calculs 3D). Une très très grosse, capable de faire des tas de calculs en parallèle. Suffisamment pour vous donner quelques teraflops de puissance brute.

Larrabee c'est où, dites ?

À terme, Intel espère vendre l'idée aux programmeurs de développer des jeux en utilisant directement cette espèce de machine multiprocesseurs ultra-rapide. Ils ont des tas d'arguments valables, comme le fait que cela permette de faire du raytracing en temps réel, mais on reviendra là-dessus une autre fois. Pour le court terme, il faut faire tourner des jeux normaux, ceux qui utilisent DirectX et OpenGL.
Pour ça, Intel a un plan (décidément...), créer un programme Larrabee capable de faire tourner ces jeux. Cela paraît un peu compliqué, mais en fait le concept est assez intelligent. Larrabee émulera tous les morceaux d'un GPU DirectX ce qui permettra d'avoir des performances qui ne seront pas limitées dans les jeux par l'architecture de la puce. En prime, cela permet de créer quelque chose d'évolutif puisqu'il suffit de changer le « programme » de rendu pour supporter DirectX 11 par exemple. Si vous n'avez pas encore tout saisi, vous pouvez relire cet article, et vous consoler en vous disant que de toute façon, cela ne sortira pas avant l'année prochaine. On a le temps de vous en reparler. Et vous avez le temps d'économiser.

Intel Core 2 Duo E8600 & Core 2 Quad Q9400

NE ME QUITTE PAS



Pas la peine de faire cette tête-là, puisque je te dis que c'est fini.

Non mais écoute ma puce, deux années de passion c'est déjà bien. Autant se quitter avant qu'on se prenne la tête l'un l'autre. Mais non, je ne me suis pas acoquiné avec le Phenom, c'était juste le temps d'un article, combien de fois faut-il que je te le dise! C'est la fin pour nous, Core 2, fais-toi une raison.

C_Wiz



Autre différence importante entre un Core 2 Quad et un Core 2 Duo, au-delà du nombre de cores, les coins qui sont biseautés! Très tendance.

C'est probablement ma faute, j'aurai dû lui expliquer dès le début qu'entre nous, ça n'irait pas au-delà de deux ans. Même son père, Monsieur Intel, nous l'avait prédit. À l'époque, ça n'allait pas fort pour moi, tout juste sorti d'une histoire qui s'était mal finie avec un Athlon X2. Après m'être perdu dans les bras d'un Pentium D, c'était le coup de foudre.

Les maux bleus

Il faut dire que du jour au lendemain, Intel a oublié certains de ses travers. Fini la vente de processeurs en mettant uniquement en avant la fréquence. D'un coup, on a entendu parler d'efficacité d'architecture, le genre d'arguments que l'on entendait uniquement chez AMD (qui avait jusque-là l'architecture la plus efficace). Notre premier contact avec le Core 2, c'était en 2006 avec un E6300 qui s'était perdu bien avant l'heure dans notre magazine. Tout ça avant que l'on découvre le côté sauvage du X6800 qui a définitivement mis le monde des processeurs d'accord. L'amour, ça vous change un processeur. On a eu droit à l'arrivée des quad cores et d'un bus système à 1333 MHz, deux avancées bienvenues, avant que le fondeur ne fasse passer ses joujoux chez le chirurgien (esthétique). Un passage sous le scalpel du 45 nanomètres plus tard, ils retrouvent une radieuse nouvelle jeunesse. Les fréquences ont un tout petit peu monté officiellement, mais c'est surtout ce que l'on en a fait loin des yeux de Papa Intel. Les joies de l'overclocking au-delà de 4 GHz, c'est l'extase. On en a passé de bons moments grâce à un E4300 ravageur, mais aussi eu quelques petites déconvenues avec le Q9300, un quad core à pas cher qui de ses 2.5 GHz n'atteignait que péniblement les 3.2 GHz après overclocking.
Un Phenom en aurait rêvé, mais au bout d'un an et demi de relation, on devient de plus en plus difficile. Et maintenant, il y a Alanis...

Alanis Core i7

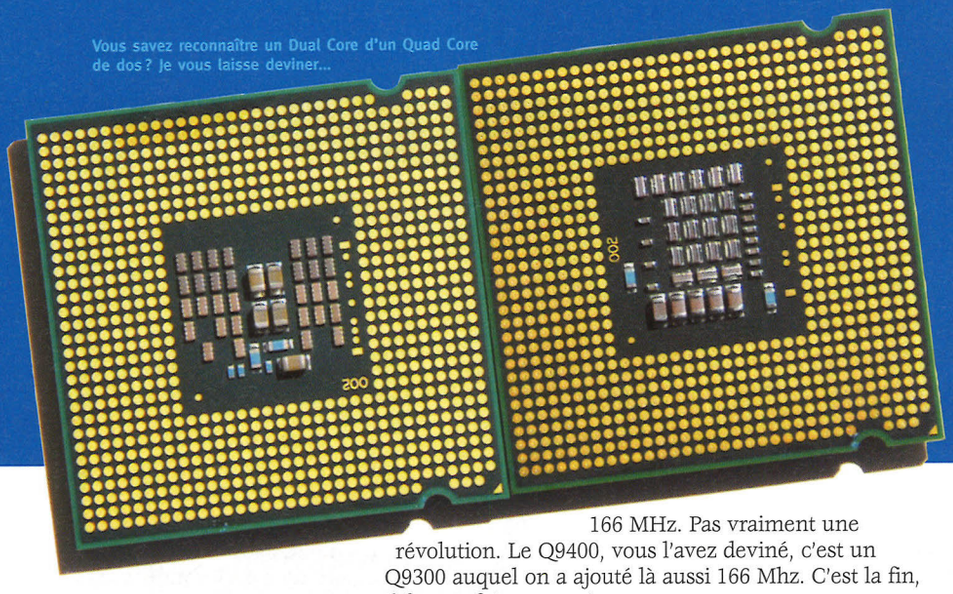
Celle qui fait de nouveau battre nos petits cœurs, c'est la nouvelle architecture d'Intel. Elle s'appelait Nehalem avant de prendre le drôle de nom de Core i7. Un processeur quad core avec hyperthreading (8 cœurs virtuels), un contrôleur mémoire intégré triple canal, et plein d'autres bonnes choses. Résultat: même si on ne les attend pas avant la fin de l'année, et encore, uniquement pour les gens très riches, la flamme du Core 2 semble s'éteindre peu à peu. Avec tout ça, difficile de se passionner pour les deux nouveaux Core 2 qui nous arrivent. Le E8600 reprend les grandes lignes du E8500, avec un bond en avant dans les fréquences de

La gamme Core 2 actuelle

Processeur	Fréquence (MHz)	Cores	Cache (Mo)	FSB (MHz)	TDP (Watts)	Prix (estimé en euros)
QX9770	3.2	4	12	1600	130	1000
Q9650	3.0	4	12	1333	95	500
Q9550	2.83	4	12	1333	95	300
Q9400	2.66	4	6	1333	95	250
E8600	3.33	2	6	1333	65	250
E8500	3.16	2	6	1333	65	180
E8400	3.00	2	6	1333	65	160
E7300	2.66	2	3	1066	65	110



3.33 GHz pour le E8600, on ne fait rien de mieux pour les joueurs (hors overclocking).



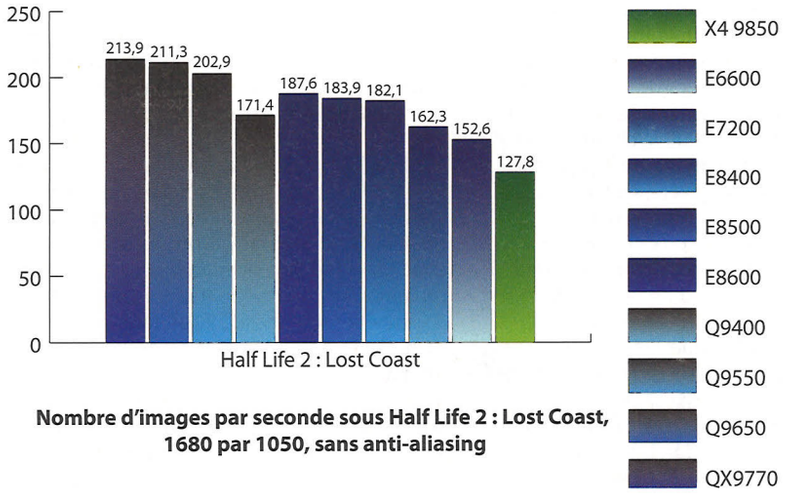
Vous savez reconnaître un Dual Core d'un Quad Core de dos ? Je vous laisse deviner...



166 MHz. Pas vraiment une révolution. Le Q9400, vous l'avez deviné, c'est un Q9300 auquel on a ajouté là aussi 166 Mhz. C'est la fin, il faut se faire une raison.

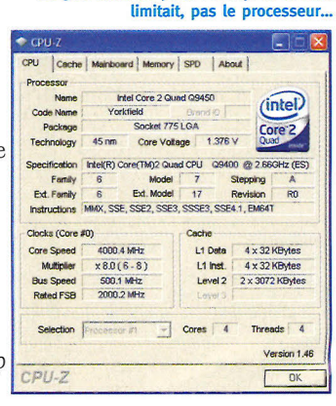
Ca va, ça vient

Quand on regarde les performances des puces à leur fréquence d'origine, autant vous le dire, il n'y a pas la moindre surprise. C'est exactement ce à quoi l'on s'attendait. Par contre, ce que l'on n'avait pas forcément vu, c'est qu'Intel avait encore une petite carte dans son sac pour ce dernier tour d'honneur des Core 2. Un nouveau stepping.Il s'agit du core E0, une nouvelle version de la puce qui règle quelques petits détails. Quand on regarde ce qui est annoncé officiellement, on se dit là encore que l'on est dans le convenu. L'ajout de deux instructions pour que les développeurs se préparent à l'arrivée des Core i7 par exemple. Il y a aussi la suppression des halogènes dans la construction des puces. C'est bon pour l'environnement, et ça ne nous excite toujours pas. Il y a cependant une nouveauté qui n'est pas évoquée dans les documentations d'Intel, et pour cause. Il s'agit de la propension à l'overclocking. On a tout d'abord regardé ce qu'avait le E8600 dans le ventre. Sur une P5Q, honnête carte mère pour l'overclocking (sans atteindre les sommets de la Rampage Extreme que nous vous présentions le mois dernier), on atteint 4.7 GHz. Au lieu de 4.3 avec notre « ancien » E8500. Un petit bond en avant déjà beaucoup plus sympathique !



Nombre d'images par seconde sous Half Life 2 : Lost Coast, 1680 par 1050, sans anti-aliasing

4 GHz avec une fréquence de bus de 500 MHz. Le pire, c'est qu'ici la Ram limitait, pas le processeur...

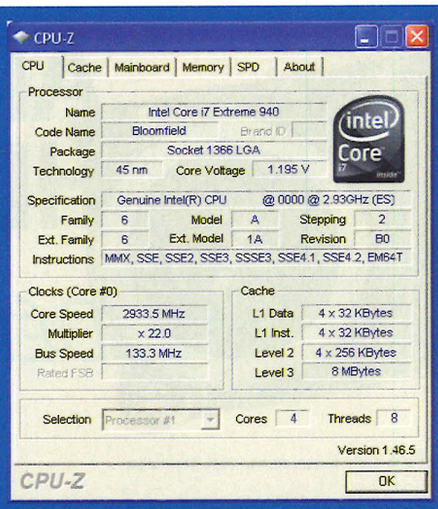


À l'anis

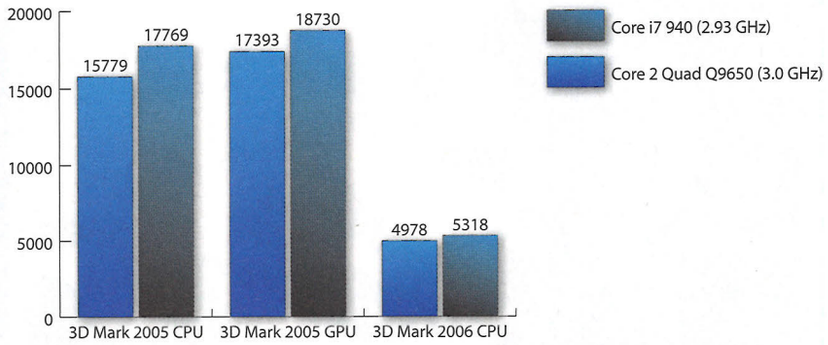
Je ne sais pas pour vous, mais savoir les Core i7 à la fois si proches et si loin de nous, ça a quelque chose de frustrant. Genre très très frustrant, au point que l'on crève un peu d'envie d'avoir des chiffres à se mettre sous la dent pour voir ce que ces nouvelles puces peuvent nous apporter de beau. À quoi bon parler de la beauté des Core i7 si l'on ne peut pas voir ce qu'ils font concrètement ? On est donc parti à la pêche voir si l'on pouvait lever un Core i7 pour vous. Et une fois de plus l'océan Normand (ndyavin : tu compares la Manche à un océan ?) a exaucé nos vœux. Un core i7 940 à 2.93 GHz est arrivé au bout de notre canne à pêche. Tout mignon et tout rectangulaire, on a même trouvé (non sans mal) une carte mère pour le faire tourner. Bon, en fait, pour tout vous dire, j'ai téléphoné à quelqu'un qui a téléphoné à quelqu'un qui a, à son tour, appelé quelqu'un d'autre. La charmante livreuse de DHL est ensuite venue m'apporter le processeur et sa carte mère. On en profitera d'ailleurs pour suggérer à Intel d'utiliser dorénavant DHL à la place d'UPS parce que, désolé de le dire, mais leur livreur me fait beaucoup moins d'effet.

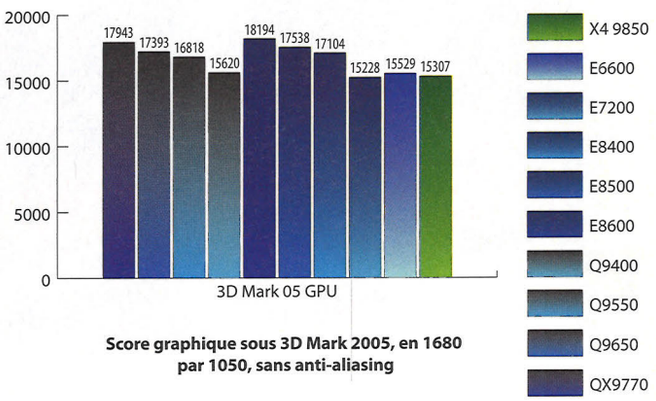
Soyons sérieux un instant : autant être très clairs avec vous, les chiffres que l'on vous présente sont très très « jeunes ». Tout d'abord, nous n'avons pu tester qu'avec deux canaux mémoires activés, le troisième ne fonctionnant pas trop. Ensuite, la mémoire fonctionnait dans des temps assez honteux, DDR3 à 1066 MHz en CAS 10, on n'oserait même pas donner ça à un petit Core 2. Les pilotes du chipset et de la carte mère avaient eux aussi un petit goût d'éventé. Pourquoi j'insiste sur tous ces détails ? Parce qu'à l'image des premiers scores des Core 2 Duo que l'on vous avait montrés il y a deux ans, ceux du Core i7 ci-dessous ne donnent qu'un tout premier aperçu de ces puces.

On vous propose donc les scores processeurs de 3D Mark 2005 et 2006, ainsi que le score GPU de 3D Mark 2005. Je sais, ça ressemble franchement à un amuse-bouche, et ça en est clairement un. Mis face à face à un Core 2 Extreme QX9650 dont la fréquence est assez proche de celle du Core i7 (3 GHz contre 2.93), on obtient 12.7 % de gains dans le score CPU de 3D Mark 2005. Dans celui de 3D Mark 2006, 6.8 % en avant, et pour terminer, 7.7 % dans le score GPU de 3D Mark 2005. Autant dire que c'est plutôt encourageant, surtout quand on prend en compte le fait qu'il nous manque un canal mémoire pour voir les performances réelles de la puce, et le fait que les instructions supplémentaires ne soient pas utilisées par ces benchs clairement anciens. Il y a aussi un tas d'autres petites choses qui ne marchent pas encore, comme un mode turbo qui permet de monter la fréquence des cœurs dans des applications qui n'utilisent pas les quatre. Quelque chose qui risque d'être plutôt sympathique et utile dans la pratique, surtout dans des 3D Mark (et les jeux) ou clairement, la plupart des cœurs font la sieste. Même en éliminant ceux qui feront les forces du Core i7, on trouve déjà de bons gains à fréquence quasi égale. Autant dire que ça promet, on essayera de vous proposer un peu plus de résultats dans notre prochain numéro.



4 GHz avec une fréquence de bus de 500 MHz. Le pire, c'est qu'ici la Ram limitait, pas le processeur...





Score graphique sous 3D Mark 2005, en 1680 par 1050, sans anti-aliasing

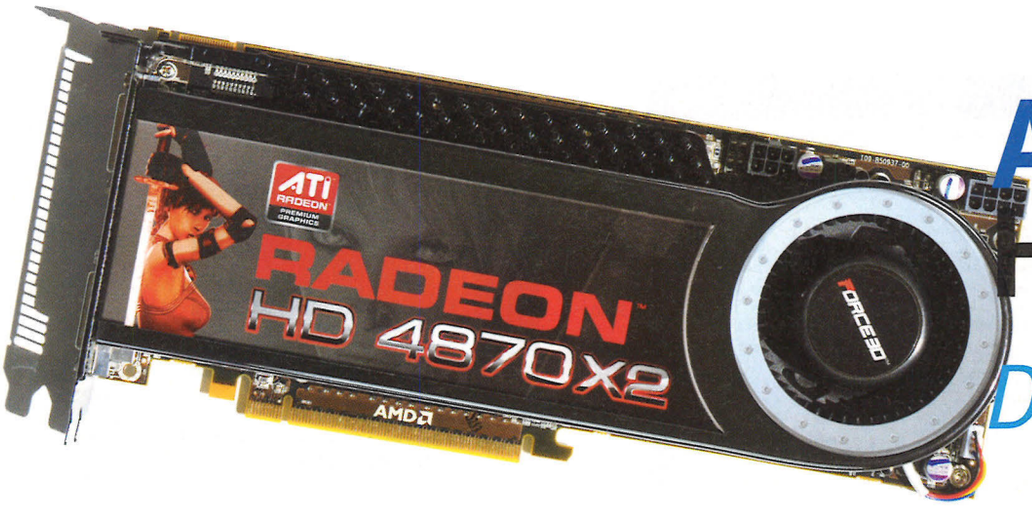
Dernier pas

Vient alors le cas du Q9400. Ce n'est pas un core E0 mais un R0. En fait, ce sont les mêmes sauf que le cache est plus petit. Si vous ne connaissez pas vos Core 2 par cœur, un rappel : les hauts comme le E8600 et les quads qui finissent par « 50 » disposent de 6 Mo de cache de niveau 2 par paire de cœurs, tandis que les processeurs plus abordables comme les E7200 et les Q9300 ne disposent que de 3 Mo par paire de cœurs.

Alors, ce R0 dépasse-t-il les 3.2 GHz ? Oui, puisque l'on a atteint sans trop se forcer les 4 GHz. En partant de 2.66 GHz, il y a carrément de quoi sauter de joie. Si l'on oublie un instant les Core i7, la gamme d'Intel reçoit avec ces nouveaux Core 2 un petit coup de jeune. Parce que bien évidemment, du côté des prix cela tombe aussi. On vous a d'ailleurs fait un petit tableau pour résumer tout ça.

La vraie question se pose pour ceux qui traînent encore un Athlon 64 ou un Pentium 4 et qui se demandent s'ils veulent upgrader. Ce dont on est sur, c'est que l'on a sous les yeux aujourd'hui d'excellentes affaires dans la gamme Core 2. On est également certains que les Core i7 seront sexy, mais il y a aussi un certain nombre d'inconnues. La disponibilité d'un modèle dans votre budget déjà. Ensuite, ce que donnera en pratique la segmentation en deux sockets de leur gamme, pour casser les pattes de ceux qui ne leur donnent pas assez d'argent. Il y a les histoires de gestion de la mémoire aussi, un peu bizarres. Et enfin les rumeurs sur le (non-)fonctionnement de l'overclocking. En amour de processeurs, on sait ce que l'on perd, mais on ne sait pas ce que l'on gagne...





ATI Radeon HD 4870X2

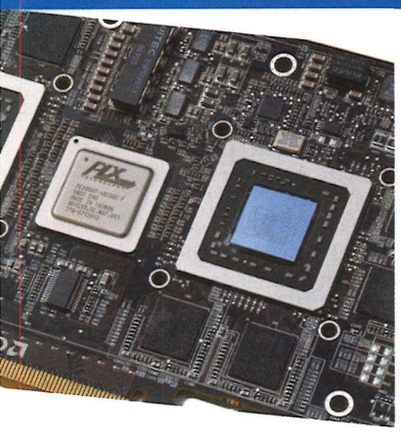
DÉRAISONNABLE

Le ventilateur a le mauvais goût de faire un bruit compliqué pour les oreilles. Pour une carte à 450 euros, c'est dommage.

Quelle bande de coquins, ces petits gars d'AMD. Non contents d'avoir lancé plus haut que prévu leurs Radeon HD 4850 et 4870, il faut qu'ils en rajoutent une couche avec une carte bi-GPU. La bien nommée Radeon HD 4870X2 qui intègre, surprise, deux 4870!

C_WIZ





Les deux GPU et le pont PCI Express au milieu. Oui Yavin, ça ressemble à une tête de bonhomme...

Comme vous le savez, une Radeon HD 4870 titillait déjà franchement le très haut de gamme actuel de Nvidia, la GeForce GTX 280. C'était un poil en dessous d'une dizaine de pourcents, du coup, vous imaginez assez facilement que deux 4870 vont passer allègrement devant. De toute façon, vous êtes de gros curieux et vous avez déjà regardé les graphiques de nos benchmarks. Depuis le temps, je commence à vous connaître...

Un point un!

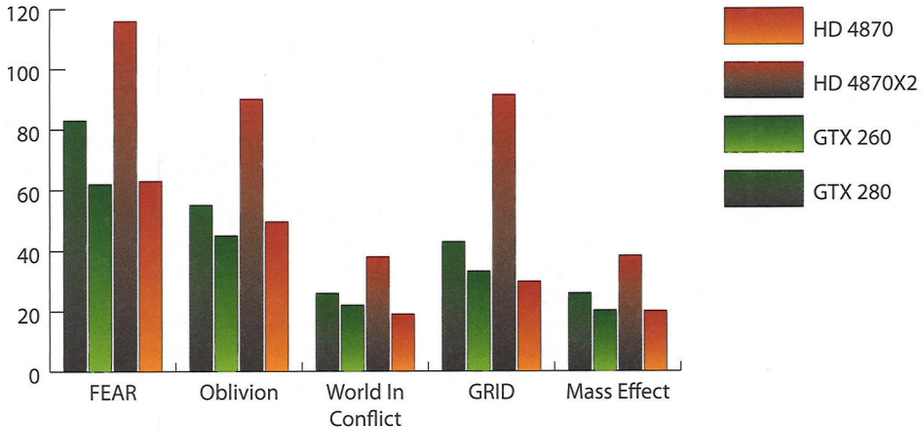
C'est du lourd que nous sort aujourd'hui AMD, et pas qu'au figuré. Sur la balance, la nouvelle venue pèse son poids, une bonne cinquantaine de grammes de plus que l'énorme Radeon HD 3870X2 qui pesait déjà un bon kilo. Autant vous le dire, on a un petit sentiment bizarre en enfonçant la carte dans le slot PCI Express de sa machine, on aurait presque envie de la poser sur le flanc histoire que la carte n'arrache pas tout. Mais à partir du moment où les vis sont correctement fixées du côté de l'équerre PCI, il n'y aura pas de souci. Si vous ne mettez pas des coups de pied dans votre machine toutes les deux minutes, s'entend. Côté longueur, la carte ne fait pas pire que la concurrence. On est au niveau d'encombrement d'une 8800 Ultra ou d'une GeForce GTX 260/280, à savoir 26.8 cm de long. Le chausse-pied n'est pas livré avec la carte. Parlons d'ailleurs de celle que nous a fournie AMD pour ce test. Une carte de référence sur lequel le constructeur a collé un autocollant « Force 3D ». Ne nous méprenez pas, qu'AMD tente de faire de la pub à ses « partenaires » qui vendent les cartes pour eux, à la limite, ça ne nous gêne pas (trop). Par contre, à quoi bon (mal) coller un autocollant d'une marque qui n'est pas vendue en France? Quand on vous dit que certains marketeux sont des truffes.

Deux point zéro!

Avant de vous parler des puces intégrées sur la carte, il nous faut dire un mot sur la manière dont elles sont reliées. C'était le point faible de la Radeon HD 3870X2, carte qui employait la même recette. AMD utilisait à l'époque un pont PCI Express 1.1 pour relier ses deux cartes. Aujourd'hui les choses changent avec la 4870X2 puisque s'il y a toujours un pont PCI Express pour faire l'interface, il est de type 2.0. Cela veut dire dix bons gigas de bande passante entre les deux GPU. AMD va même plus loin puisqu'il a rajouté un second lien direct entre les deux GPU, indépendant du pont. Dans la pratique, il ne semble pas encore servir, ce qui est un peu dommage.

Un point deux!

Si vous lisez les autocollants sur les boîtes de carte 3D (c'est souvent plus intéressant que les boîtes de haricots), vous remarquerez qu'AMD parle de 2 Go de mémoire dans sa carte. Effectivement, il y a littéralement deux gigas de Ram présent sur la carte. Dans la pratique cependant, un giga est réservé à chaque GPU. En clair, si la carte dispose de deux GPU et de deux Go de Ram, dans la pratique pour le système seule la moitié est disponible. C'est le principe des technologies multi GPU comme le Crossfire. Dans la pratique, un peu plus de Ram graphique peut aider dans certains jeux quand on abuse des très hautes résolutions, de beaucoup de textures

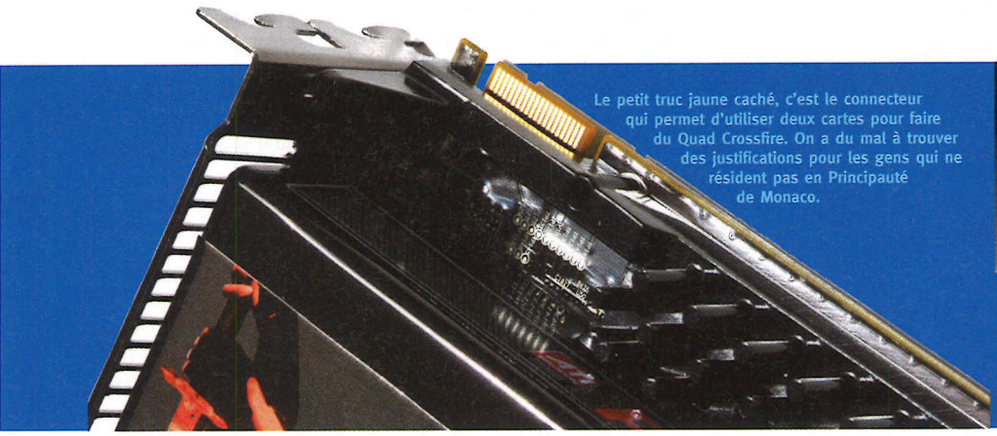


Performances dans les jeux en 2560 par 1600, anti-aliasing 4x, filtrage anisotrope 16x

Dix point un !

Notez également que chez ATI, on continue à faire des GPU utilisant les dernières versions en date de DirectX. Il s'agit donc de DirectX 10.1 qui nécessite Vista (aïe !) en version Service Pack 1 (re-aïe !) pour servir. C'est donc ce que l'on a utilisé pour faire nos tests, et on vous promet que l'on a formaté le disque dur deux fois après.

Côté performances donc, rien à dire en 2560 par 1600, la résolution des écrans 30 pouces sur lesquels la dernière Radeon fait deux fois mieux que sa petite sœur. C'est même parfois beaucoup mieux, comme dans le cas de Race Driver GRID où les 512 Mo de mémoire ne suffisent pas dans cette résolution avec de l'anti-aliasing 4x. Globalement, la X2 propose une telle puissance brute de calcul qu'il n'y a pas de compétition possible avec le reste du plateau.



Le petit truc jaune caché, c'est le connecteur qui permet d'utiliser deux cartes pour faire du Quad Crossfire. On a du mal à trouver des justifications pour les gens qui ne résident pas en Principauté de Monaco.



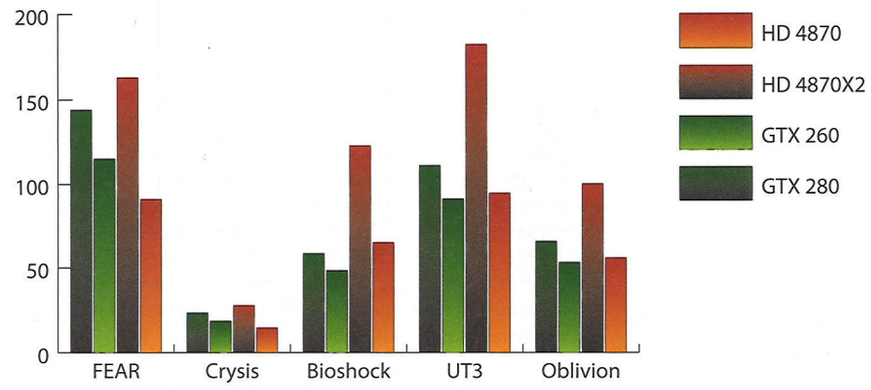
Il vous faudra une alimentation disposant d'un connecteur 4 broches PCI Express (ou 3 connecteurs PCI Express 6 broches). Notre machine de guerre en pointe consommait 475 watts (contre 329 avec une seule 4870).

et de trop d'anti-aliasing. Pas souvent, donc.

Côté fréquences, AMD propose toujours 750 MHz pour ses deux GPU de type RV770, comme sur la 4870 classique. La mémoire est aussi de type GDDR5, cadencée à 1.8 GHz. Pour le reste, c'est du très classique et l'on vous renvoie au numéro précédent où nous testions les 4870 classiques si vous voulez plus de détails sur leur architecture (et comme je ne peux pas m'en empêcher, je vous rappelle juste leurs 160 groupes de 5 unités de calcul).

Quand on regarde ce qui se passe dans les résolutions en dessous, par contre, c'est une autre histoire. Dans un tas de jeux, les gains sont loin d'être aussi massifs sur un écran 24 pouces, et sur un 22 pouces les choses se tassent encore plus. D'un côté parce que le multi GPU favorise toujours plus les hautes résolutions, mais en prime parce que le processeur peut limiter le nombre d'image maximal que l'on peut afficher.

En clair, la carte se tourne les pouces. Cela donne des choses comme un gain de 8.6 % de performances entre une 4870 normale et une X2 sous Unreal Tournament en 1680 par 1050... contre un gain de 92.8% en 2560 par 1600.



Performances sous les jeux en 2560 par 1600, sans anti-aliasing, filtrage anisotrope 16x

Note : Crysis ne tourne ici qu'en 1920 par 1200. Et ce n'est pas bien fluide...

Point pour vous ?

Chez Joystick, on a toujours eu un problème avec les solutions multi GPU. Parce que l'on considère qu'elles ne sont pas faites pour tout le monde. La manière dont les performances sont obtenues sur ces cartes fait que pour obtenir des gains, il faut absolument être dans des situations d'utilisation très précises. En l'occurrence ici, il faut disposer d'un processeur ultra haut de gamme (comme un quad core, c'est l'un des rares cas où ce type de processeur peut servir dans les jeux) et d'un écran 30 pouces. En dessous, ça va certes toujours plus vite qu'une 4870 seule, mais une grosse partie des performances disponibles n'est pas utilisée. Du coup, si votre config ne correspond pas à ce que l'on vous a décrit, gardez votre argent et reportez-vous sur une 4870 seule, ce sera amplement suffisant. En attendant la suite.

top HARD

Avec le tas de nouveaux processeurs qui devraient débarquer d'ici à la fin de l'année, on peut se demander si l'on a envie de changer de machine tout de suite. Et comme j'ai un mauvais fond, je vais vous forcer à lire ces deux pages pour avoir la réponse.

C_WIZ

Le moniteur

En plus des jolis moniteurs qui sont dans ce Top, on remarquera les PLE2403WS de Iiyama et le 2416W d'Acer. Des 24 pouces qui sont disponibles aux alentours de 350 euros selon les arrivages. On trouve aussi chez Samsung un 24 pouces très joli, le T240 qui ressemble plus à une TV qu'à un écran de PC. Il a le bon goût d'intégrer une entrée HDMI ce qui lui permet d'accueillir une console, si vous êtes de ceux qui touchent à ces choses-là. Auquel cas, il faudra qu'on vous rappelle qu'en achetant Joystick, vous vous engagez à envoyer à la rédaction toutes vos consoles.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10°), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10°), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10°), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10°), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10°), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10°), environ 260 euros TTC.

Le processeur

Les Nehalem (Core i7 si vous avez lu nos news) tapent à la porte, mais à moins d'être très riche, il faudra attendre le printemps 2009 pour en voir dans des prix similaires aux Core 2 que l'on a selectionnés pour vous. Mais comme vous avez pu le voir si vous avez lu toutes les pages de ce magazine, les Core i7 enlèvent les fleurs des pots. Si.

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 130 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3 GHz/Socket AM2) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le refroidissement

Si vous aimez vivre dans la banalité, contentez-vous d'acheter votre processeur en version boîte et d'utiliser le radiateur fourni avec. On ne va pas vous convaincre de faire autrement. Si par contre vous aimez faire les choses bien, on vous conseille fortement un radiateur bien massif surplombé d'un ventilateur de 12 cm. Ça ne fait pas de bruit, ça marche parfaitement et ça vous ouvre les portes de l'overclocking.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

Le boîtier

Investir dans un beau boîtier pour son PC, c'est comme payer de la chirurgie esthétique à sa petite amie. On se demande si c'est bien utile de mettre tant, vu la durée de vie assez limitée de l'objet. Et puis finalement, on se dit que tant qu'à regarder un truc pendant des heures, autant que ça ne pique pas les yeux. (ndC_Wiz : Ces propos outrageux envers la gent féminine ont été écrits par Savonfou, n'hésitez pas à écrire à la rédaction pour protester).

Configs 1 et 2 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC.

Le disque dur

110 euros pour un disque d'un téraoctet. Cela fait 220 euros pour deux disques d'un téraoctet. Pas que j'insulte votre capacité à faire des multiplications par deux, mais je souhaitais juste souligner le prix qu'il vous en coûtera pour faire un joli RAID. Qu'il soit de type 0, pour voir vos données partir en fumée quand l'un des deux claquera. Ou de type 1, pour une vague histoire de sécurité. Si vous ne vous mettez pas en danger, la vie ne vaut pas d'être vécue.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

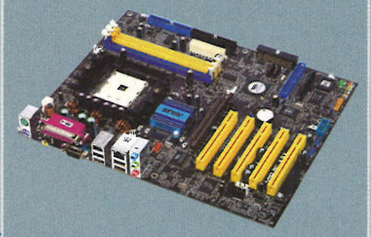
Une statistique effarante montrerait que, globalement, le Blu-Ray fascine autant les gens qu'une feuille d'impôts. À quoi bon gagner la guerre des formats si l'on n'est pas félicité à la fin pour sa victoire ? J'attends encore de voir une parade sur les Champs-Élysées à l'honneur du disque bleu. Et un jour férié. Et 25 numéros de Joystick par an pour fêter le nombre de Go que l'on peut stocker sur chaque couche. Quoi Yavin ? Tu aurais préféré que le HD-DVD gagne parce que l'on n'aurait fait que 15 numéros par an ? Traître !

Configs 1,2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-202 BK (Serial ATA), environ 130 euros TTC.



La carte mère

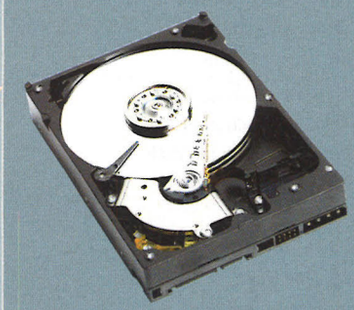
La DDR3 continue à nous faire de l'œil avec ses prix modestes. Cela n'est pas un mal de craquer pour, au contraire, mais il faut prendre le modèle de carte mère adapté. Cela veut dire prendre une P5Q3 Deluxe à la place d'une P5Q Deluxe. Il y a une différence subtile qu'on vous laissera deviner. Chez AMD, on voit arriver des cartes mère en 790GX qui remplacent les 780G. Le Crossfire y est plus rapide d'un cheveu, ce qui n'intéresse personne en fait.



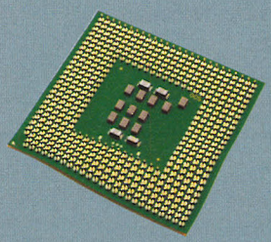
Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 90 euros.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P5Q Deluxe (Intel P45/Socket 775), environ 160 euros, ou Asus.

La RAM

La DDR3 vaincra. Voilà le genre de prédiction que je peux faire tranquille, vu que d'ici quelque temps la DDR2 disparaîtra, comme la DDR1 en son temps. Dites-vous par contre que si vous avez envie de passer plus tard sur un Core i7, il vous faudra trois barrettes de DDR3 pour en profiter pleinement. Pensez donc à choisir une marque connue, on ne sait jamais...

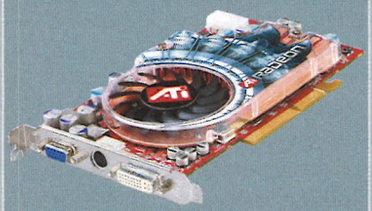


Configs 1, 2 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 100 euros TTC.

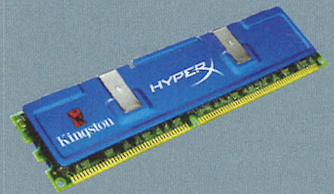


La carte vidéo

Pour savoir si la 4870 X2 mérite vos euros, je vous renvoie à la 48e page du magazine. Comptez jusqu'au 70e mot. Additionnez la somme du rang dans l'alphabet de chacune des lettres, en n'oubliant pas de retrancher 2. Si le nombre obtenu est primaire, vous pouvez acheter la carte les yeux fermés. Et si cette méthode vous semble trop complexe, vous pouvez aussi lire notre test de cette carte. Mais franchement, avouez que c'est moins drôle...



Config 1 : ATI Radeon HD 3870 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 150 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 280 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 512 Mo (PCI Express), environ 240 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 280 1024 Mo (PCI Express), environ 460 euros TTC.



L'alimentation

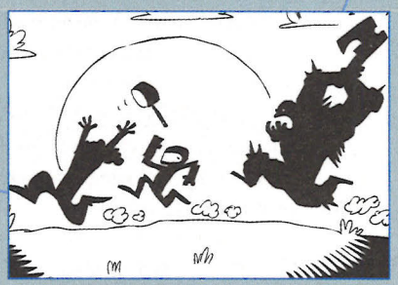
L'alimentation est de très loin le parent pauvre des PC. Parce que l'on préfère mettre plein d'argent dans de la Ram avec des lumières qui clignotent ou un ventilateur avec des lumières qui clignotent. D'ailleurs, je me demande si vous ne faites pas une fixette sur les lumières qui clignotent. N'oubliez pas que la puissance annoncée sur un bloc est la puissance maximale qu'il peut fournir. Un bloc 500 watts ne consommera pas plus qu'un bloc 400 watts sur un même PC.



Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.









Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

AGGRO : Aggro signifie rendre agressif. Après avoir renversé du café sur votre boss vous pouvez dire « j'ai aggro le boss ». « J'ai l'aggro du boss » signifie que toute l'agressivité de votre patron plein de café est tournée vers vous. Terme très employé en MMORPG.

AIMBOT : Logiciel tiers utilisé par des tricheurs. Il prend le contrôle de la visé pour assurer au joueur de ne jamais manquer sa cible.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

BUFF : À ne pas confondre avec un « Bœuf », ni avec un « Beauf », ni même avec l'interjection « bof ». Désigne une amélioration temporaire augmentant significativement les capacités d'un ou de plusieurs personnages.

CAPTURE THE FLAG : Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GAME MECHANICS : Les mécaniques de jeu sont un regroupement de règles offrant un jeu plaisant et intéressant.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GG : Acronyme de « Good Game » et qui se prononce « Gégé ». Utilisé par les joueurs polis en fin de partie pour signifier à l'adversaire que « l'important, c'est de participer ». Peut également être lancé avant la fin de la partie pour narguer l'adversaire.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HUD : Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables : la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

OPENGL : Open Graphic Library de son petit nom. Interface de programmation utilisée pour réaliser des effets 2D et 3D. Ancien concurrent de Direct 3D.

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983)...

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.

RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

RUSH : Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.

SPAWN : Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis.

STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

SUNDIN : Barbu roux, fashion victim et joueur über skillé d'Age of Empires toutes versions confondues. Il porte souvent des pantalons à carreaux, des lunettes ridicules et boit à lui seul la moitié du Yop vendu en France (sans oublier qu'il sort régulièrement son mignon petit sac bleu...).

TANK : Désigne un personnage dont le rôle est d'encaisser un maximum de dégât pour protéger ses compagnons.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...



420 802 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!

NEW! 420 803 Décroche ou sinon...

NEW! 420 804 Jeu de jambes violent!

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: VBEAN VDELIRE... au 81122 *(VMOTO au 81122)*
+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81122



NEW! 420 805 Scarface: Asile politique



NEW! 420 806 Scarface: Le jacuzzi



NEW! 420 807 Acrobaties de fou!



420 808 Tuning et jolies filles!



420 809 Teddy l'ours tueur!



420 810 Manga: Bleach

BRUITAGES MP3

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM.. au **81122**
+850 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3

Ambiance jungle NEW	420 980	Portable pervers	421 001
Bébé qui parle	420 981	Ressort cartoon NEW	421 002
Bébé qui rigole	420 982	Rire démoniaque	421 003
Bébé se marre	420 983	Sirène d'alerte	421 004
Bombardement et D.C.A. NEW	420 984	Sirène de police	421 005
Bruits de poulailler NEW	420 985	Star Wars-Combat au sabre laser	421 006
Bruits érotiques	420 986	Ton téléphone te parle	421 007
Canard enragé NEW	420 987	Ultrasons extraterrestres	421 008
Chant de canari NEW	420 988	Vaches dans l'étable NEW	421 009
Charge de cavalerie NEW	420 989	Vieux téléphone	421 010
Cigales	420 990	Wall-E: Charge batterie NEW	421 011
Eclair et tonnerre	420 991	"Allo! Ici la gendarmerie!"	421 012
Festival de pets	420 992	"Allo" et gazouillis (Bébé) NEW	421 013
Fou rire de bébé	420 993	"Décroche biloute! " (Ch'ti)	421 014
Loup hurlant	420 994	"Décroche ou j'le pète!" (hystérique)	421 015
Message d'aéroport " Un texto..."	420 995	"Décroche!" (Mafieux)	421 016
Mitrailleuse lourde	420 996	"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..."	421 017
Moteur de Ferrari NEW	420 997	"Dicroche mon fils, c'i ta mère"	421 018
Moteur de moto	420 998	"Je réponds pas aux cons..."	421 019
Mouche qui pète	420 999	"Je t'ai déjà appelé... alors décroche!" (Nasillarde) NEW	421 020
Pets	421 000	"Mais décroche!!" (hystérique)	421 021
		"Mais t'attends quoi pour répondre!" NEW	421 022
		"Moi j'ai un texto" (Moqueur)	421 023
		"Quand té va din'ch'nord, tu brais deux fois..." (Ch'ti)	421 024
		"T'as reçu un texto garçon" (Ch'ti)	421 025
		"Wesh ma couille! Bien ou bien?"	421 026
		"Y'a quelqu'un?" et pleurs NEW	421 027

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(le parrain au 81122)*
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au **81122** *(rap au 81122)*
+8500 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB

A fleur de toi	420 811
A la bien	420 812
American boy	420 813
Apologize	420 814
Assassin de la police	420 815
Au coeur de la rue NEW	420 816
Beggin' NEW	420 817
C'est chelou	420 818
Candy shop	420 819
Comme avant NEW	420 820
Dangerous	420 821
Dernière chance	420 822
Disturbia NEW	420 823
Façon Sex	420 824
Ferme les yeux et imagine-toi	420 825
Garçon	420 826
Halla Halla	420 827
Il avait les mots	420 828
J'suis blanc	420 829
Je réalise	420 830
Le poids d'un amour NEW	420 831
Les cités d'or NEW	420 832
Lettre du front	420 833
Lollipop NEW	420 834
Molotov 4	420 835
Nouveau Français	420 836
Par amour	420 837
Parle à ma main	420 838
Run the show	420 839
Scream	420 840
Spaz NEW	420 841
Stronger	420 842
Take a bow NEW	420 843

POP, ROCK

4 minutes	420 844
Allo le monde!	420 845
Grace Kelly	420 846
I kissed a girl NEW	420 847
Love today	420 848
Pass it around NEW	420 849
Relax	420 850
S.O.S. NEW	420 851
Starlight	420 852
Two silver trees NEW	420 853

MÉTAL, HARD ROCK

Back in black	420 854
Eurovision2006-Finlande	420 855
Hell bells	420 856
Highway to hell	420 857
Lonely day	420 858
Nothing else matters	420 859
Psychosocial NEW	420 860
Thunderstruck	420 861
What I've done	420 862

VARIÉTÉS

1977 (A l'envers)	420 863
Adieu Haïti NEW	420 864
Antisocial	420 865
Belle demoiselle	420 866

VARIÉTÉS (suite)

C'est ma terre NEW	420 867
Cherchez le garçon NEW	420 868
Dégénération NEW	420 869
Double je	421 101
Face à la mer	420 870
Hallelujah	420 871
Le soleil bleu	420 872
Les Corons	420 873
Mistral gagnant	420 874
On s'attache	420 888
Rayon de soleil	420 889
Tant besoin de toi	420 890

TOP!

TOP au 81122 : top permanent!

Rayon de soleil	420 875
Now you're gone	420 876
Hot summer night	420 877
Hallelujah..	420 878
Zouglou dance	420 879
No stress	420 880
American boy	420 881
Biloute! Monte l'son!	420 882
C'est chelou	420 883
Wash my world	420 884
Dr House	420 885
NCIS	420 886
Cold Case	420 887

DANCE, ELECTRO

Alive	420 891
Harder better... live 07	420 892
Calabria 2007	420 893
Deflect NEW	420 894
Dolly song (Leva's polka)	420 895
Biloute! Monte l'son!	420 896
Hot summer night NEW	420 897
Ibiza NEW	420 898
No stress	420 899
Now you're gone	420 900
Taken away NEW	420 901
Teardrop	420 902
Temperature	420 903

ZOUK, REGGAE

Collé NEW	420 904
Décalé gwada NEW	420 905
No woman no cry	420 906
Zouglou dance	420 907

ITALIE, LATINO

La Camisa Negra	420 908
Ti amo	420 909

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb	420 910
24h-Musique de Jack Bauer	420 911
24h-Sonnerie CTU	420 912
Agence tous risques	420 913

CINÉ, TV (suite)

Amicalement vôtre	420 914
Batman: The Dark Knight NEW	420 915
Benny Hill	420 916
Bob l'éponge	420 917
Cold Case	420 918
Desperate Housewives	420 919
Dr House	420 920
Dr House (US)-Teardrop	420 921
Dragon Ball GT	420 922
Dragon Ball Z	420 923
Dragon Ball Z-Chala head chala	420 924
Dragon Ball Z-We got power	420 925
Full metal alchemist	420 926
Grey's anatomy	420 927
GTO	420 928
James Bond	420 930
L'exorciste	420 931
La 7ème compagnie	420 932
La panthère rose	420 933
La soupe aux choux	420 934
Le bon, la brute et le truand	420 935
Le Parrain	420 936
Le seigneur des anneaux	420 937
Les aventures de Rabbi Jacob	420 938
Les bronzés font du ski	420 939
Les Experts (CSI)-Miami	420 940
Les frères Scott	420 941
Les Simpson	420 942
Les têtes brûlées	420 943
Midnight Express	420 944
Mission Impossible	420 945
Mission Impossible-TV	420 946
Naruto	420 947
Naruto-Go	420 948
NCIS	420 949
Pirates des Caraïbes 3	420 950
Plus belle la vie	420 951
Prison Break S1	420 952
Pulp Fiction	420 953
Quelque part	420 954
Requiem for a dream	420 955
Resident evil	420 956
Rocky Balboa	420 957
Rocky III-Eye of the tiger	420 958
Scarface	420 959
Sex & the City la série	420 960
Smallville	420 961
Stargate SG-1	420 962
Sweeney Todd	420 963
Tokyo drift	420 964
Top Gun	420 965

PUBS TV

Axe-Bom chicka wahwah	420 966
iTunes-Viva la vida	420 967
MacBook Air	420 968

BRUITAGES, FÊTES

Bali Balo	420 969
J'ai la... qui colle	420 970
Sirène de police américaine	420 971
Sonnerie vieux téléphone	420 972

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Basque	420 973
Hymne Breton	420 974
Hymne Corse	420 975
Hymne France-La Marseillaise	420 976
Hymne Italie	420 977
Hymne Portugal	420 978
L'internationale	420 979

***Tarifs: 0899:** 1,35 € + 0,34 €/mn - **31313:** sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: Votre jeu à 4,5 € (1 sms à 4,5 € ou 3 sms à 1,5 € + prix du sms).

Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à *persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17*, précisez le numéro du 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 votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. **Copyrights:** copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. ©2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, Les Sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux États Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. La roue de la fortune ©2006 Califon Productions, Inc. ©2006 SOE.God Of War ©2007 Sony Online Entertainment LLC. Ratchet&Clank©2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et suppression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). **Persomobiles** est un service **Pixtel** RCS Paris 353 078 140
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! **Pixtel**
INFORMATIONS CONSOMMATEUR



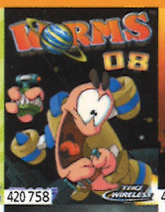
420 754

420 755

NEW! 420 756



420 757



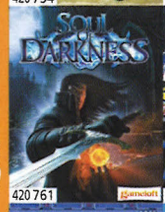
420 758



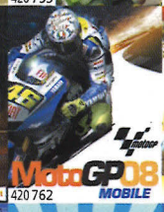
420 759



NEW! 420 760



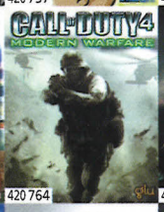
420 761



420 762



NEW! 420 763



420 764



420 765



420 766



420 767



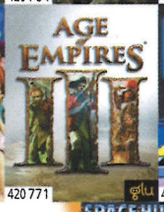
420 768 Puzzle Bobble



NEW! 420 769



420 770



420 771



420 772



420 773



420 774



420 775



NEW! 420 776



420 777



NEW! 420 778



420 779



NEW! 420 780



NEW! 420 781



420 782



NEW! 420 783



NEW! 420 784 MOIRE

420 785

NEW! 420 786

420 787

NEW! 420 788

420 792

NEW! 420 793

NEW! 420 794

NEW! 420 795

NEW! 420 796 Platinum Mah-Jong

420 797 Midnight Billard 2

NEW! 420 798 Million Dollar Poker

NEW! 420 789

NEW! 420 790

NEW! 420 791

NEW! 420 799 Block Breaker 2

420 800 Roue de la fortune

NEW! 420 801 Solitaire 8 en 1

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au **83111** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **83111** *(TETRIS au 83111)*
+ JEUX: 3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au **83111** *(J3D au 83111)*
+1500 JEUX MOBILE JEUX au 83111*

persomobiles
81122* 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 420885 au 81122 pour la sonnerie Dr House.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

NEW! 421 028 Dorian

421 029 Brandon NEW!

421 030 Houssine NEW!

421 031 Eric NEW!

NEW! 421 032 Aurore

421 033 Agathe NEW!

421 034 Boris

421 035 Julien

421 036 Bruno

421 037 SYLVAIN

421 040 Farida

421 041 MATHIEU

421 042 ARTHUR

421 048 SEBASTIEN NEW!

421 049 Louloute NEW!

421 050 CECILE

421 043 KEVIN

421 044 CLEMENT

421 045 ELODIE

421 051 CHRISTINE NEW!

421 052 Cindy

421 053 Estelle

421 046 MAXIME

421 047 NICOLAS

421 054 BILOUTE

NEW! 421 055 Gibbs

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
(421028Dorian au 81122)
+800 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122

421 056

421 057

421 058 Il lèche votre écran!

421 059 Il vous fait un clin d'oeil!

421 060

421 061 Il pleure, c'est trognon!

NEW! 421 062

NEW! 421 063

421 064 Son regard illumine le ciel!

421 065 Il court au Crabe Croustillant!

421 066

421 067

421 068 Vache hystérique!

NEW! 421 069 Il scintille!

421 070 Pipi dans le mobile, quel coquin!

421 071 Il pète, c'est trop mignon!

NEW! 421 072

421 073 Rémy coincé dans votre mobile

NEW! 421 074 Peter Pan: Clochette

NEW! 421 075 Winnie l'ourson: Winnie et Bourriquet

NEW! 421 076 Il câline votre mobile

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au **81122** (LBEBES au 81122)
+7500 LOGOS: LOGOS au 81122

421 077 Un regard effrayant!

421 078

421 079

NEW! 421 080

NEW! 421 081

421 082 God of War

421 083

NEW! 421 084 Les fleurs volent autour de Clochette!

421 085

421 086 L'idéogramme "Amour" devient un coeur!

NEW! 421 087 Les dauphins soufflent à travers le coeur!

NEW! 421 088 La main efface la buée sur l'écran!

421 089 Attention chute de coeurs!

421 090 Il a le coeur qui se brise!

421 091

NEW! 421 092

421 093

421 094 Le Hummer explose l'écran!

421 095

421 096

NEW! 421 097

421 098

421 099

421 100



La collection C.O.R.E. est disponible chez :

06 I GALERIES LAFAYETTE CAP 3000 quartier du lac ST LAURENT DU VAR - **07 I INTERSPORT** C.C le Mas DAVEZIEUX -**13 I NIKE MARSEILLE** 1 place Félix Baret MARSEILLE - **20 I INTERSPORT** La Rocade Mezzavia AJACCIO - **21 I INTERSPORT** C.C les Géants Chenove - **33 I INTERSPORT** C.C Mériadeck BORDEAUX - **33 I INTERSPORT** route de Lacanau ST MEDARD EN JALLES - **33 I INTERSPORT** C.C Carrefour rive droite LORMONT - **33 I INTERSPORT** C.C Géant PESSAC - **34 I INTERSPORT** 30 avenue de Verdun PEZENAS - **34 I INTERSPORT** lotissement La Giniesse BEZIERS - **34 I INTERSPORT** parc d'activité Com. Les Cèdres ST CLEMENT LA RIVIERE - **38 I NIKE MONTE-CARLO** 7 avenue ST Charles Monaco MC - **38 I INTERSPORT** 2C Jonchain nord SALAISE SUR SANNE - **38 I SPORT 2000** 50 cours Becquart Castelbon VOIRON - **44 I NIKE NANTES** C.C Beaulieu boulevard du Général de Gaulle NANTES - **59 I NIKE LILLE** 1 rue des Tanneurs LILLE - **71 I INTERSPORT** rue Thomas Dunorey CHALON SUR SAONE - **73 I SPORT 2000** 23 boulevard du musée CHAMBERY - **75 I NIKE STORE LES HALLES** 24 rue Aubry le Boucher PARIS - **75 I NIKE PARIS CHAMPS ELYSEES** 67 avenue des Champs Elysées PARIS - **75 I NIKE CITADIUM** 50-54 rue Caumartin PARIS - **75 I NIKE PARIS BASTILLE** 2 rue du Faubourg St Antoine PARIS - **77 I INTERSPORT** parc d'activités C.C Clos du Chêne CHANTELOUP EN BRIE - **89 I INTERSPORT** ZA la Gaillarde SAINT CLEMENT - **93 I INTERSPORT** route des petits pont 93270 SEVRAN - **94 I NIKE PARIS BELLE EPINE** C.C Belle Epine 94320 THIAIS - **95 I INTERSPORT** C.C Cora - avenue de Stalingrad GARGES LES GONESSE - **97 I INTERSPORT** C.C Carrefour Dillon FORT DE FRANCE

EGALEMENT DISPONIBLE SUR nikestore.com

Jouez toute l'année et économisez près de 45€

Abonnez-vous à Joystick



3 POUR 3,50 € par n° seulement
au lieu de 6,95 €*

www.mesmagazinesfavoris.fr

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

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

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €* — EP10

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 90,35 €* — E210

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 : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

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 Future France.

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).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/08. 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. 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 France.