N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

215 FÉVRIER 2009



SINGULARITY

LE COMMUNISME EST DE RETOUR JUSQU'À CE QUE VOUS L'ACHEVIEZ !

REPORTAGE EXCLUSIF

Divinity II

BELGIQUE, NOUVEAU PAYS DES DIEUX DU RPG

BÊTA-VERSION

Drakensang

LE JEU DE RÔLE CULTE ENFIN ADAPTÉ SUR PC

REZO

Left 4 Dead

LES ASTUCES AUXQUELLES LES HUMAINS NE SURVIVRONT PAS

ET AUSSI

I AM ALIVE, E.Y.E., MIRROR'S EDGE, BATTLEFORGE, SAINTS ROW 2

T 02788 - 215 - F: 6,95 €

Yellow MEDIA

Numéro 215 • Février 2009 • 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 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

SINGULARITY • DIVINITY II • LEFT 4 DEAD • DRAKENSANG • I AM ALIVE • MIRROR'S EDGE •

FÉVRIER 2009 • 6,95 € 215

16+ www.pegi.info

THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED

relic ENTERTAINMENT

THQ WWW.THQ.FR

Warhammer 40,000: Dawn of War 2 -- Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War 2 logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War 2 game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

Games for Windows LIVE

ommaire

215 FÉVRIER 2009

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Arma 2 47
BattleForge 48
Codename Panzers : Cold War 59
Cryostasis : Sleep of Reason 58
Dawn of War II 50
Drakensang : The Dark Eye 54
Fuel 40
I am Alive 32
Men of War 57
NecroVisioN 52
Overlord 2 36
Silent Hill : Homecoming 60
Tom Clancy's H.A.W.X. 56
X-Men Origins : Wolverine 46

LES TESTS DU MOIS

Burnout Paradise : The Ultimate Box 70
F.E.A.R. 2 : Project Origin 68
Mirror's Edge 64
Saints Row 2 66

JOYSTICK n° 215 - Février 2009
Édité par Yellow Media
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@yellowmedia.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 : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 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, Fred « Styx » Brunet, Côme « Anark » Calvez, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Pierre- Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Wilfrid Desachy et Marie-Claude Rodriguez.

10

JEU DE LA COUV
Sundin est parti braver le grand froid américain pour glaner des informations sur le nouveau titre des studios Raven, intitulé Singularity. Un FPS à fort potentiel décrypté en six pages.

42

REPORTAGE
Lucky aime beaucoup la Belgique. Ou plutôt les jeux belges. Ou plutôt Divinity II : Ego Draconis, le nouveau Action/RPG des studios Larian, qu'il est allé approcher en catimini entre deux tranches de foie gras.

64

TESTS
Avec quelques semaines de retard pour nous, joueurs PC, la belle héroïne eurasienne de Mirror's Edge pointe enfin le bout de son nez. Une production originale qui, malgré ses défauts, remporte le trophée du jeu du mois.

84

RÉSEAU
Deuxième et dernier épisode de notre guide de survie pour Left 4 Dead, qui s'attache aujourd'hui à vous présenter les tips qui distinguent le bon et le mauvais zombie.

ET AUSSI...

Courrier des lecteurs 6
Déclaration d'indépendance 26
Édito, news 16
Jeu de la couv' 10
Lexique 98
Matos C'est quoi ! 90
Matos News 88
Matos Test AMD Phenom II X4 940 92
Matos Test Nvidia GeForce GTX 295 94
Matos Top Hard 96
Quoi de neuf 74
Reportage – Divinity II : Ego Draconis 42
Reportage – E.Y.E. 38
Réseau – Au Secours Left 4 Dead 84
Réseau – Dungeon Party 80
Réseau – Exalight 79
Réseau – Mods 78
Réseau – News 76
Réseau – The Chronicles of Spellborn 82
Réseau – Try Again : Far Cry 2 86
Sommaire DVD 4
Top Rédac 62
Utilitaires 72

Couverture
© Copyright Activision/Raven Software

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.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 Yellow Media 2009. Tous droits de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée.

Nous informons nos chers lecteurs que Future France change de nom et s'appelle désormais Yellow Media.

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 Yellow Media. 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 comporte un encart abonnement situé entre les pages 34 et 35.

sommaire

#215

*Infiltration, navigation, guerres idéologiques... **Ce mois-ci, notre beau DVD passe** sans ménagement **du coq à l'âne.** Et puisqu'il est de bon ton, **paraît-il, de rappeler que ledit DVD est double-face,** je vous le rappelle : **le DVD est double... mais merde !** Ça ressemble furieusement **au chapeau de Lucky du mois dernier, ça !***

Ar... raa... allez, tant pis, générique !

Sundin

LE JEU COMPLET

Worms 4 : Mayhem

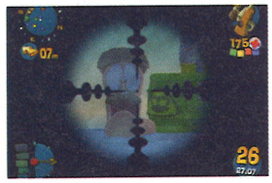
Genre : Tous aux abris !
Développeur : Team 17
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.co.uk/worms/index.php
Config minimum : Windows 98/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte graphique 32 Mo

En résumé



Qui n'a pas vécu, il y a de cela quinze ans, la naissance de Worms sur Amiga, une des licences les plus déjantées que la galaxie vidéoludique ait jamais connue ? Votre petit neveu de huit ans ? Votre voisine allergique aux souris ? Certes. Il n'empêche que Worms repose sur un des concepts les plus fun et décalés de la dernière décennie. Faire combattre à mort deux équipes de vers de terre, avouez que ça a de la gueule. Un exercice, si barré qu'il soit, particulièrement tactique et qui prend tout son sens en multi, contre un autre joueur humain. Au grand dam des fans de la première heure, la Team 17, la fameuse, a choisi une nouvelle fois de proposer des rixes en 3D, ce qui, avouons-le, pose quelques petits problèmes de caméra. Heureusement, et a contrario de Worms Fort : État de Siège (2004) qui avait tenté tant bien que mal d'innover, Mayhem signe un retour aux sources (réussi) au niveau du gameplay. C'est ce dont on se souviendra. Allez, en piste.







LA DEMO QUI TUE

Drakensang : The Dark Eye

Genre : Bonne pâte
Développeur : Radon Labs
Éditeur/Distributeur : DTP/Eidos Interactive
Site Internet : www.drakensang.com
Config minimum : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo

En résumé

Drakensang, au même titre que NecroVisioN dont on parle également dans ce numéro, pourrait être une des très bonnes surprises de ce début d'année. Un comble en quelque sorte, pour un titre qui use et abuse de préceptes vieux comme le monde, ou du moins, vieux comme les bons vieux RPG de chez mamie. Du Baldur's Gate à la sauce teutonne, vous dirait Kracoukas entre deux quintes de toux glaireuses, lui qui, à l'agonie, vous a concocté une bonne preview dans les pages qui suivent. Et parce que le monsieur est très enthousiaste, on s'est dit qu'une petite démo devrait vous intéresser !







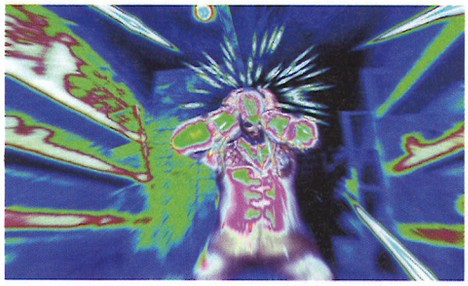
LA DEMO QUI TUE MOINS

Cryostasis : Sleep of Reason

Genre : Coupe-faim
Développeur : Actions Forms
Éditeur/Distributeur : 1C Company
Site Internet : www.cryostasis-game.com
Config minimum : CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo

En résumé

Parce qu'une bonne petite version d'essai vaut parfois mieux que la critique d'un testeur (enfin, pas chez nous, bien entendu), nous vous mettons gracieusement à disposition cet échantillon de Cryostasis, un jeu d'aventure que je n'ai moi-même pas trop, trop aimé (voir un peu plus loin). Disons que tous les goûts sont dans la nature. Et tant que j'y pense, je tenais à vous dire que je n'aime pas non plus les endives, le McDo, les RPG japonais et les bleds pourris américains.







Les autres fichiers

8 JEUX INDÉPENDANTS

- Carrion Re-animating
- Electropy
- Io
- Kivi's Underworld
- My Tribe
- Night of the Cephalopods
- Puzzlegeddon
- Qwak

DRIVERS

- ATI Catalyst 8.12 Vista
- ATI Catalyst 8.12 XP
- Nvidia ForceWare 180.48 Vista
- Nvidia ForceWare 180.48 XP

MODS

- Kreedz Climbing 4.1 pour Half-Life 2

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

La reproduction des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

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

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.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.

Top Hard

Les gars, ça ne peut plus durer, j'en ai ma claque. Voilà plusieurs années que vous éludez le matériel au profit d'immondes créations ludiques qui n'intéressent absolument personne ! C'est une honte, surtout dans un magazine qui porte le nom d'un périphérique matériel. Oui, Monsieur, ma-té-ri-el. Donc vous allez me changer tout ça fissa et parler un peu plus du dernier condensateur à la mode, de la gravure en nano loutromètre ainsi que du filtrage tribinucléaire à effet dimensionnel. Dois-je vous rappeler que de nombreux jeunes vous lisent ? Ne préférez-vous pas les éduquer afin d'éviter qu'ils aillent perdre leur âme déjà dépravée dans des bars pour alcooliques ? Changez-moi tout ça, ou je vous tabasse à coups de mouette.

L'inconnu du Havre

Tu, hmm… vous allez rire, toute la rédaction est actuellement mobilisée sur la création d'un fantastique hors-série traitant des circuits imprimés de cartes mère. Pour une petite trentaine d'euros, vous aurez droit à 280 pages absolument passionnantes avec moult détails techniques, schémas en posters et même un DVD vidéo de quatre heures ! La date de sortie de cette édition exceptionnelle n'est pas encore arrêtée mais comptez sur nous pour vous avertir à l'aide d'un énorme buzz de fou malade.

Portée disparue

Bonjour, je fais partie de la Fédération des Éleveurs de Loutre de Thionville, je vous écris car à l'époque où vous aviez choisi la Loutre pour emblème, nos membres avaient misé sur une explosion du marché de la loutre et avaient consenti de gros investissements. X années se sont écoulées et force est de constater que le temps des promesses a cédé le pas face au temps des désillusions : le marché de la loutre n'a jamais été dans un tel marasme. La faute vous en revient : on ne la voit plus jamais gambader dans vos pages = Alors je pose la question suivante : Joystick va-t-il mettre en place un fonds d'aide afin de sauver les éleveurs ?

Jean-René de Mescendres, éleveur en colère.

Salut Sav… Jean-René, comme vous avez pu le constater, la sainte loutre n'a jamais vraiment disparu, tout au plus s'est-elle absentée pour prendre quelques vacances bien méritées. Ou alors gît-elle en piteux état au fond d'une caverne, kidnappée par la jalouse Naughty Loutre elle-même obsédée par l'idée de devenir caloutre à la place du caloutre. Enfin, la vérité, c'est que nous ne savons pas ce que cette pauvre créature est devenue et allons de ce pas enquêter afin de tirer tout ça au clair. Réponse au prochain numéro, ou dans le suivant, voire plus tar… bref.

COURRIER

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

par Yavin

(R)évolution

Bonjour, bonjour !
Avant de jouer au chieur, je tiens à vous féliciter pour la qualité de votre magazine. Bon maintenant que c'est fait, voilà mes remarques :
- Dans le Joy 214, vous faites la morale aux joueurs ne dépensent pas plus dans du bon matériel mais personnellement je ne comprends rien à ce que vous racontez quand vous parlez matos.
- C'EST QUOI CE JOURNAL ANOREXIQUE ? Au fil des ans, je le vois s'amincir, s'amincir. C'est vraiment très triste alors comme je sais que les jeux ne pullulent point sur nos machines préférées (MORT AUX CONSOLES), je me propose gentiment de vous proposer une nouvelle rubrique : MATOS POUR LES NULS !!! Je m'explique : chaque mois vous consacrez quelques pages à expliquer comment fonctionnent nos si belles machines. Et pourquoi pas proposer une config complète pour une machine optimale (genre un top hard complet). En plus, ça m'évitera de perdre mes pièces d'or inutilement. Voilà, je ne sais pas si ça vous aidera mais bon…
Salutations, chers compagnons. Si vous pouviez publier le présent message vous gagnerez mon éternelle gratitude (NON vous aurez pas mon or).

Le nain

Ah qu'est-ce qui ne faut pas faire pour gagner l'éternelle gratitude de nos lecteurs !
Eh oui, Joystick s'est mis à la (maigre) page, il a suivi le régime mannequin… à notre grand désespoir, fini les formes rondes et sensuelles qui faisaient la joie de tous.
Or, malgré ce régime amincissant, vous voici ! Nous vous avons tant désiré, VOUS, lecteur valeureux, qui nous proposez des idées de nouvelles rubriques que vous souhaiteriez voir apparaître dans JOY ! Soyez les bienvenus ! Et rassurez-vous, pour le Matos, nous en sommes au même point que vous… en attente d'une (r)évolution… Et, sinon, prenez surtout bien soin de votre bourse…

Démasqués

Dites, certains de vos courriers sentent un peu le pipeau, non ?

Un lecteur perspicace

Oui alors, comment vous dire, l'essentiel du courrier que l'on reçoit à la rédac' consiste à nous envoyer des milliers de félicitations méritées, à nous poser des questions à propos d'anciens numéros, à nous interroger sur une date de sortie, l'orientation existentielle du jeu vidéo, Dieu existe-t-il ou quelles céréales prendre au petit déjeuner… ! Eh oui, et comme je vous rappelle que nous sommes des génies, nous avons des réponses à tout. Oui oui, à tout. Alors quand vous vous demandez un truc, n'hésitez surtout pas à nous écrire ! Nous serons ravis de nous creuser la tête à votre place…

- 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
aboyellowmedia@dipinfo.fr

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

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

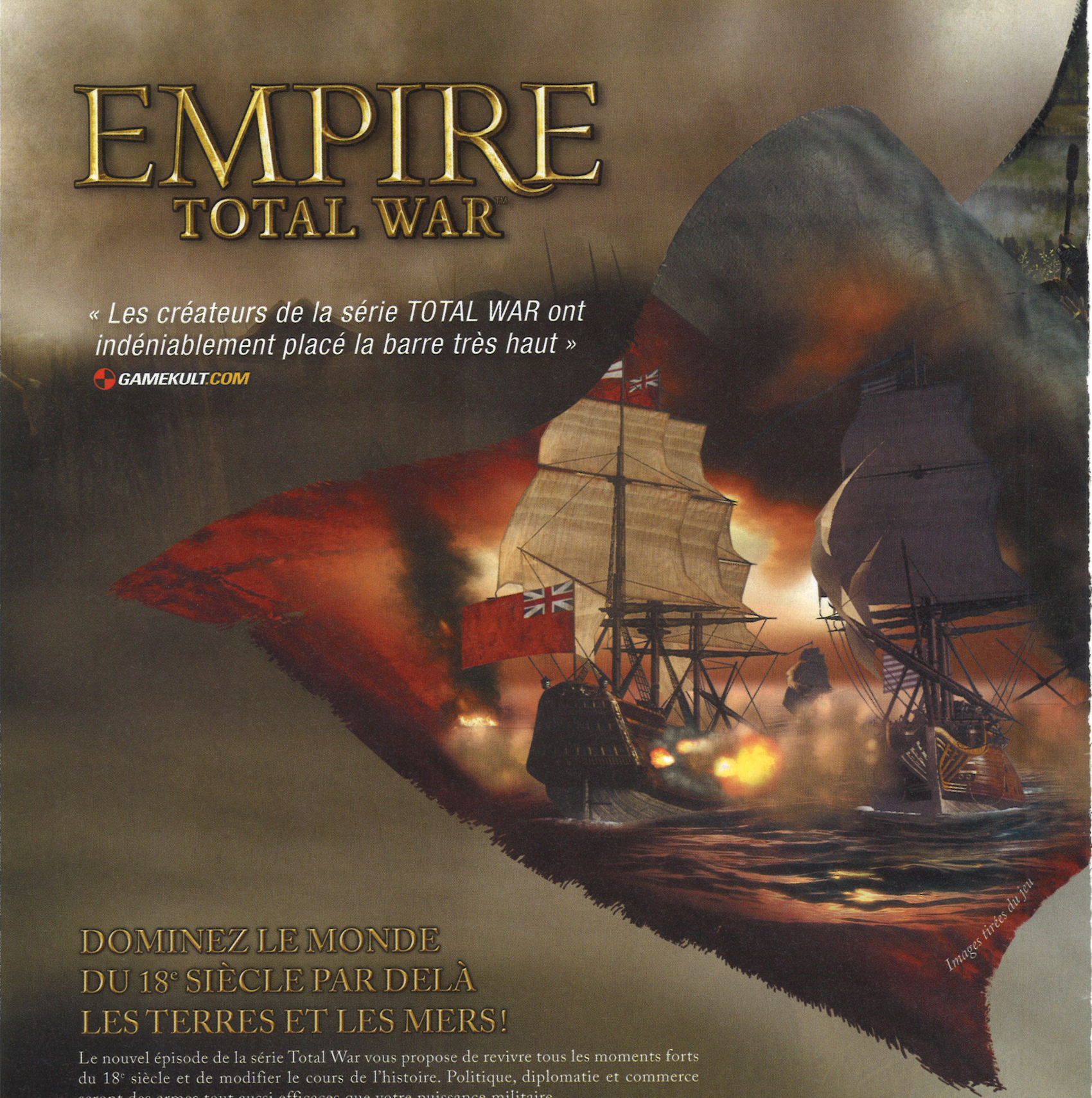
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

EMPIRE
TOTAL WAR™

« Les créateurs de la série TOTAL WAR ont indéniablement placé la barre très haut »

GAMEKULT.COM



Images tirées du jeu

DOMINEZ LE MONDE DU 18e SIÈCLE PAR DELÀ LES TERRES ET LES MERS!

Le nouvel épisode de la série Total War vous propose de revivre tous les moments forts du 18e siècle et de modifier le cours de l'histoire. Politique, diplomatie et commerce seront des armes tout aussi efficaces que votre puissance militaire.
Grâce à son nouveau moteur graphique, sa carte de campagne étendue, ses milliers d'unités à l'écran, son nouveau mode multi-joueurs et pour la première fois ses batailles navales... Empire: Total War vous offre une immersion totale !

16+ www.pegi.info

Runs great on intel Core i7

recommandé par Historia

STEAM

WWW.SEGA.FR/EMPIRE



TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT LA DÉMO DU JEU SUR :
www.totalwar.com/demo
À VOUS DE JOUER !

MARS 2009

SEGA®
www.sega.fr

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of the Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trade marks or trade marks of SEGA corporation. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. © 2008 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries.

Games for Windows



Singulier. Unique. Bizarre. Original. Singularity est un mot à plusieurs sens. « Un mot fort », nous précise Jonathan Zuk, chef de projet sur Singularity. Fort, comme le sentiment qui anime les équipes qui bossent actuellement sur ce FPS. Et pour cause, contrairement à leurs autres travaux en cours (Wolfenstein et X-Men Origins : Wolverine), qui reposent sur des univers « imposés », Singularity est une création tout à fait personnelle.

Jonathan Zuk peine à se souvenir quand est né Singularity, mais il se rappelle très précisément de cette année 2006, lorsque le studio américain, après présentation d'un prototype enfanté en quelques semaines seulement, a reçu le feu vert de son éditeur, Activision. L'approbation du géant, habitué aux licences mondialement connues et aux retombées économiques certaines (Call of Duty en tête de gondole) peut d'ailleurs être considérée, en quelque sorte, comme un gage de qualité. Et il est vrai, la nouvelle licence de Raven possède un potentiel certain.

Madison. Wisconsin. De la neige à perte de vue et une température qui oscille entre -10° et -3000°. Rien à faire. Le lieu idéal pour bosser en paix. Et pour pondre ce qui sera sans doute un des tout meilleurs FPS de 2009. Reportage exclu, en direct de nulle part, pour Singularity.



En direct du studio américain où les corbeaux veillent au grain.

Madison et ses merveilleux monuments,... enfin, son monument.



Un pitch qui fait potch

Si Singularity offre des éléments innovants assez intéressants, on va le voir, force est de constater qu'on a déjà connu plus abouti en matière de scénario, ou du moins, un peu plus « limpide ». Et impossible aussi de ne pas pester contre une opposition manichéenne déjà embrassée des milliers de fois :

GENRE : RETOUR VERS LE FUTUR
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE / ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 2009

PAR Sundin


Singularity Singularity Singularity Singularity Sin
SINGULARITY



un Américain sauveur du monde contre un groupe de communistes armés jusqu'aux dents et n'ambitionnant pas moins que de contrôler la planète. Bien entendu, vous incarnez le gentil : Renko, pilote U.S. et pas chanceux pour un sou. Figurez-vous que notre héros vient de s'échouer sur une île non identifiée dans laquelle il découvre les vestiges d'un ancien complexe de recherche soviétique… et un gant aux propriétés incroyables…

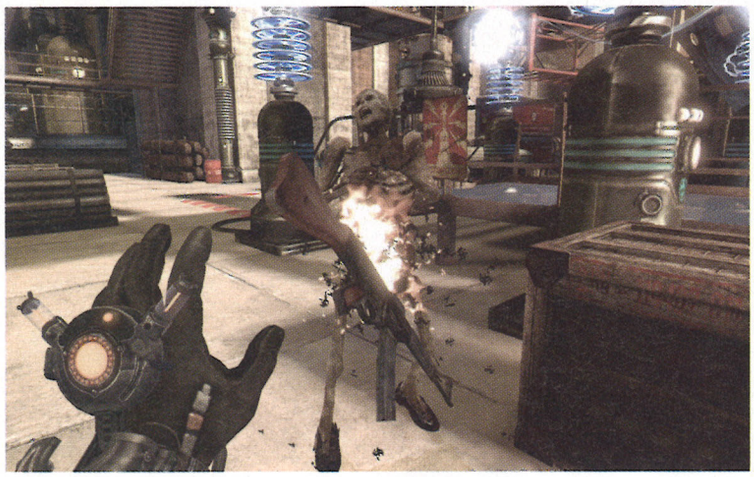
Quoi ? Quel gant ? LE gant ! Celui sur qui « repose » Singularity ! Mais patience, j'y reviendrai plus tard ; il faut d'abord que je vous cause des expériences de nos amis Russes, parce que c'est un peu de leur faute si Renko ne pourra pas manger son burger à midi. Pour bien comprendre, il faut revenir dans les années 50, quand les méchants garçons bossaient sur une machine bizarre censée produire tellement d'énergie qu'ils seraient les maîtres du monde. Oui, dans le Wisconsin, on a horreur de la caricature. Mais voilà, le projet a foiré et a créé un genre de distorsions temporelles. Un énorme binz quoi, qui va avoir bien des incidences sur le présent et sur la curiosité de Renko. Non seulement notre héros va faire son lot de retours dans les années 50, mais en plus, les bouleversements temporels ont engendré des créatures pas très catholiques et une myriade de soldats mutants. Joie ! Le petit côté SF semble d'ailleurs aller croissant au fur et à mesure du périple.

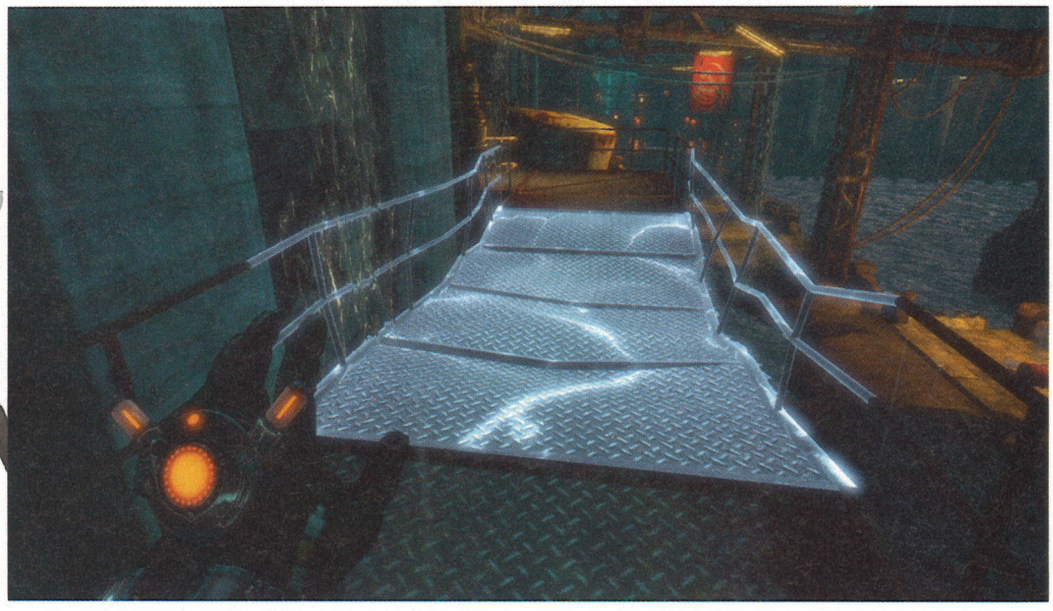
Je conviens que tout ça paraît un peu compliqué de prime abord. En fait, c'est (presque) le but, puisque la vérité est dévoilée à rebours, en récupérant des informations sur des vieux livres, tableaux et enregistrements, ou via les discussions fugaces de soldats fantômes coincés dans les limbes du temps. Rassurez-vous quand même, pas besoin de sortir la double dose de paracétamol avant de jouer à Singularity, le scénario – immuable d'ailleurs - sert avant tout le gameplay.



Rob Gee et Jonathan Zuk, en charge notamment du game design sur Singularity.

« Taaartinne grillée !! »





Renko, le recyclage, il gère.





J'aime me battre, et alors ?

Voici quelques infos en vrac, sur ce qui concerne le nœud de tout FPS : la baston !

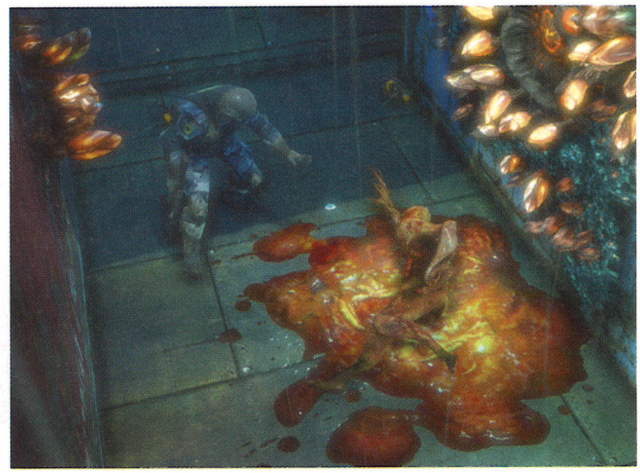
- *L'intelligence artificielle a été travaillée en profondeur. Les soldats des années 50 et ceux des années actuelles attaqueront et se défendront de manière fort différente.*
- *Au menu des armes qui pètent : la grenade qui gèle le temps et emprisonne les ennemis dans une bulle. En s'immisçant dans la bulle, Renko pourra également s'en servir comme un bouclier.*
- *Il y aura du boss ! Du bon gros boss de la taille d'un écran. Du moins, un, celui que l'on a vu et dont on n'a pas droit de parler, dans un niveau d'ailleurs très bien designé.*

Jour, nuit, jour, nuit…

Comme je le soulignais il y a un instant, les distorsions temporelles font partie intégrante du voyage de Renko, qui va devoir s'habituer tant bien que mal à subir des allers et retours inopinés entre les années 50 et notre époque actuelle (un futur proche, plus précisément). Eh oui, même si Renko est américain, il ne contrôle pas le temps, il en est le plus souvent la victime ! À différents moments (scriptés pour le coup, si vous voulez mon avis), une vague d'ondes fracasse l'écran et renvoie notre homme 50 ans en arrière, au même endroit. Plus ponctuellement, Renko pourra quand même satisfaire son ego en actionnant lui-même un mécanisme lui permettant de remonter le temps.

Si ce va-et-vient aide à rythmer et à dynamiser le voyage, il sert surtout à diversifier le gameplay, en y introduisant une dimension « puzzle » plutôt rare dans le FPS. Ainsi, à divers endroits et dans diverses circonstances, vous ne trouverez pas de sortie ou ne pourrez enclencher un mécanisme indispensable à votre survie. Quand cela arrivera, et avant de dire à votre compagne « chéri, tu avais raison, je suis vraiment une grosse buse », pensez à chercher la solution dans le passé. Et encore plus si vous avez une grosse machine bizarre qui traîne à proximité. Pour le petit exemple, dans la présentation qui nous a été faite, Renko s'est trouvé une fois face à un générateur éteint, la faute à un fusible manquant. Pas de problème pour un homme intelligent comme lui, le monsieur est allé en piquer un tout neuf sur la même machine, mais cinq décennies auparavant ! Le truc paraît un peu gros au départ, mais se tient finalement assez bien ; dans les années 50, le complexe est tout à fait opérationnel, avec des portes qui s'ouvrent et des générateurs qui fonctionnent. Cinquante ans après, forcément, il tire un peu la gueule et nombre de ses mécaniques ne réagissent plus aussi bien. Je vous rassure encore, il n'est pas ici non plus question de se prendre la tête – à première vue – il s'agit juste de rompre ponctuellement avec la monotonie du « voir/tuer ». Une bonne idée qui devra néanmoins ne pas nuire au rythme général, qui s'annonce d'ailleurs assez soutenu.

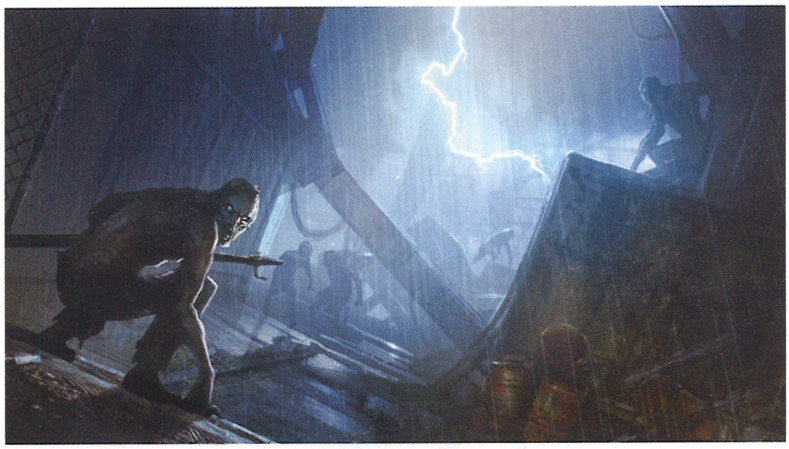




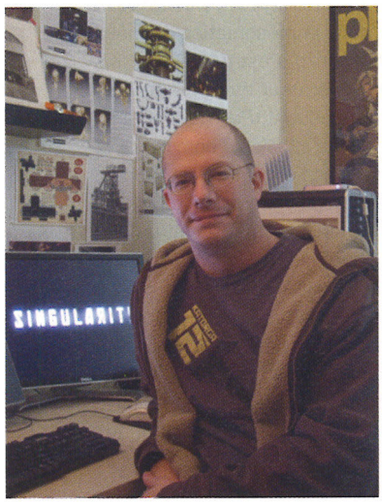
Ce qui est bien avec les mutants, c'est qu'ils ne font aucune discrimination, ils s'attaquent à tout le monde.

L'homme aux bidons

J'en reviens maintenant à ce fameux gant, qui permet à notre Américain de manipuler « temporellement » les objets. Ouais, ça devient coton, là. Mais accrochez-vous, car ce gant est au cœur du gameplay de Singularity. Je ne sais absolument pas où Renko a trouvé cette horreur (matez les captures), ni comment il a appris à s'en servir, mais voilà, après quelques niveaux, il en use et en abuse. Montrez-lui un vieux bidon au Renko, il pourra le réduire à une simple boîte de conserve, ou au contraire le rendre étincelant, plein de fuel et prêt à se faire exploser. Pour ouvrir une brèche dans un mur, pourquoi pas.

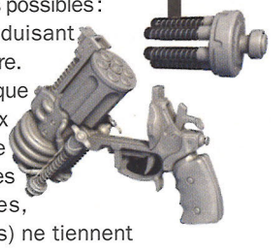


Ça, c'est un Zek, et c'est laid.



Charles Morrow, directeur artistique.

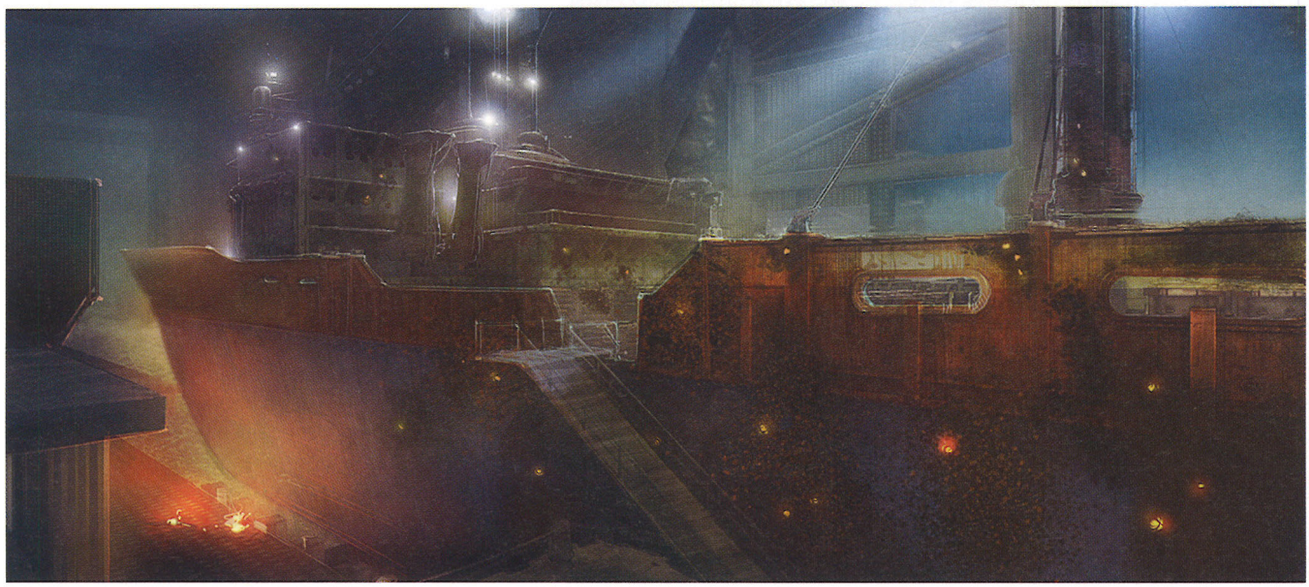
Dans Singularity, plus que dans n'importe quel FPS, il faudra continuellement jouer avec le décor. Précisons aussi, et ça n'appartient pas aux détails, que le gant a des pouvoirs télékinétiques. Pas besoin d'aller chercher ledit bidon, il vient à Renko d'un clic et se rebalance tout aussi sec d'un autre clic. Et qui y a-t-il de plus fun que de lancer un bidon dans la tête d'un méchant Russe aviné? Hein? Bon, en fait si, y a un truc: manipuler directement le méchant Russe aviné. La chose se révèle fort divertissante, avec deux attaques possibles:
1 – une belle grillade réduisant notre assaillant à poussière.
2 – une mutation génétique transformant le valeureux soldat en mousse de canard. Du coup, les armes classiques (mitraillettes, fusils à pompe, pistolets) ne tiennent dans Singularity qu'un rôle second. Autre caractéristique notable – qui s'inscrit en porte-à-faux avec la mouvance actuelle –: les couverts sont bien souvent totalement inefficaces, vu que la plupart des objets peuvent être manipulés (donc détruits).

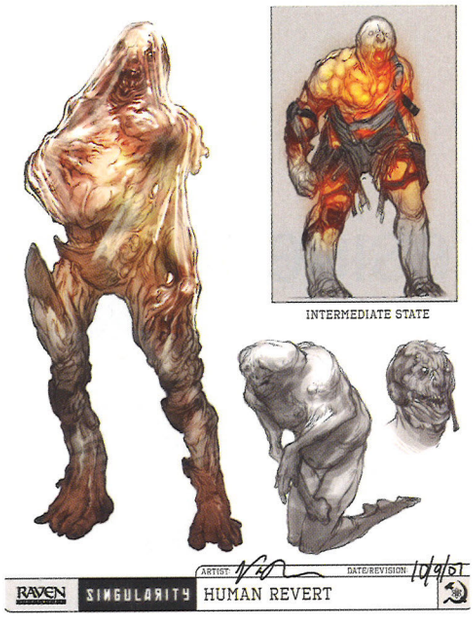




Un univers accrocheur

Mais le plus séduisant de Singularity réside ailleurs: dans son atmosphère, lourde et étouffante. Du moins, dans la séquence « futur proche ». C'est pourtant la partie « années 50 » qui semble avoir donné le plus de travail à Charles Morrow, le directeur artistique, qui s'est longuement documenté en amont sur les architectures d'alors, notamment à partir d'archives photographiques. Lui et son équipe ont ensuite forcé le trait au maximum, en jouant la surenchère de motifs iconiques (statues de Staline, drapeaux) puis en saupoudrant le tout avec les formes rondes caractéristiques des films américains S.F. des années 50 et 60. Le but était de produire un « cliché visuel », nous précise le directeur artistique.
En ce qui concerne le visage actuel du complexe, et même si Rob Gee (designer) et Jonathan Zuk disent ne pas

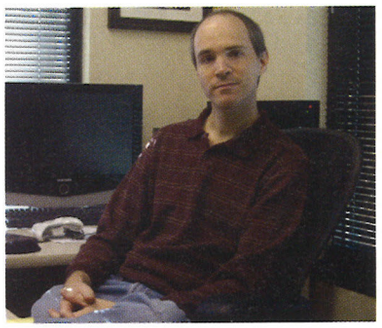




s'être inspirés d'un jeu en particulier, on ne peut s'empêcher de penser à BioShock. L'artiste et son équipe ont ici insisté sur la désolation qui a frappé les infrastructures. « Il faut que le joueur se sente seul ». Aussi, le temps est lourd, souvent pluvieux. La lumière du soleil, rare. Les couleurs, quand elles ne suintent pas la rouille, se font très sombres. Dans cette configuration, l'ennemi est d'ailleurs beaucoup plus sournois, tapi dans l'ombre, et prend la forme d'araignées ou de soldats mutants (les Zeks). Mais le plus gros challenge pour les équipes de Charles Morrow consistait à « marquer visuellement » leurs deux périodes, pour ne pas « perdre le joueur ». La solution a été trouvée dans les couleurs, avec des éléments très saturés dans la configuration actuelle, et des scènes à la limite du noir et blanc pour la période des années 50. Les textures font le reste ; très proprettes au passé, sales et baveuses au présent.





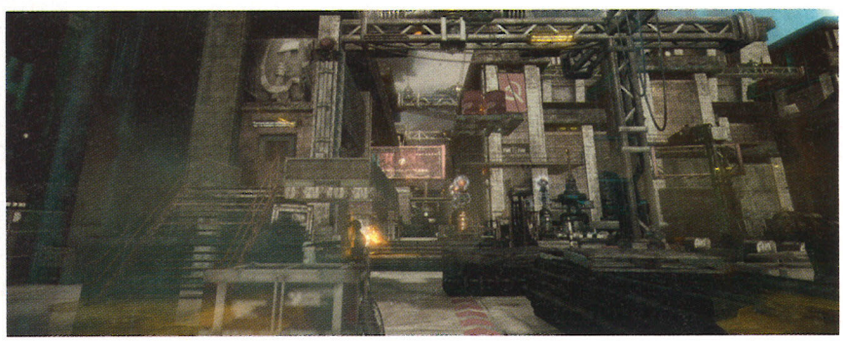


Jeff NewQuist, programmeur.

Le FPS de 2009?

Touchons quand même deux mots sur le moteur graphique utilisé, qui n'est autre que l'indéboulonnable Unreal Engine 3, « choisi pour sa souplesse », nous dira Jeff NewQuist, programmeur sur Singularity. « Le moteur nous est familier, cela permet de gagner du temps. Bien entendu, on y a fait quelques retouches pour améliorer la physique ou le rendu des lumières. On a également intégré de nouveaux shaders ». Le résultat est tout à fait satisfaisant, sans toutefois s'avérer particulièrement impressionnant. Pour le moment. Rien d'ahurissant non plus, et là réside notre petit point noir, au niveau de la bande-son, excessivement discrète pour un univers à fort potentiel.

Mais pas de quoi entacher notre enthousiasme pour autant. Si Singularity ne va sans doute pas réinventer le FPS, avec ses bonnes idées, il n'en reste pas moins une très agréable surprise de la part du studio Raven, duquel on attendait beaucoup depuis les Jedi : Outcast, Hexen et Heretic. Avec Wolfenstein et Singularity, le studio américain est donc très bien parti pour marquer l'année 2009 de son empreinte, tout au moins dans le créneau du FPS.



DITO

Yavin

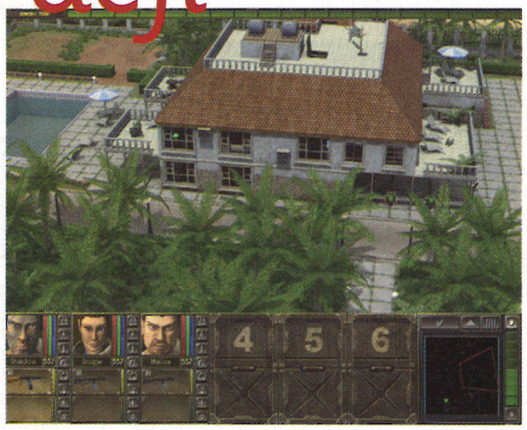
Parmi les nombreux titres mis sur le marché chaque année, 20 % d'entre eux permettraient de générer un réel profit. Un sur cinq, c'est finalement peu et beaucoup à la fois. Peu si on se met à la place des développeurs et éditeurs, qui investissent des sommes considérables pour parvenir, dans la majorité des cas, à de médiocres résultats. Beaucoup, en revanche, si l'on tient compte du nombre assez colossal de bouses que nous voyons passer chaque mois. Et puis… un excellent titre n'est pas forcément synonyme de succès alors qu'à l'inverse, un jeu loupé peut parfois (mais assez rarement) se hisser tout en haut du top des ventes. Tout comme au cinéma ou dans la musique, la recette miracle permettant de séduire un large public n'existe pas et le bord du précipice n'est jamais bien loin. Cette satanée crise dont on nous parle à longueur de journée (si ça ne vous déprime pas, vous êtes des héros) aura-t-elle des conséquences concrètes sur le marché du jeu ? C'est une quasi-évidence, surtout quand certains géants se mettent à annuler des projets, à réduire leurs effectifs ou à purement et simplement fermer des studios. Néanmoins, il se pourrait que quelques effets bénéfiques se fassent sentir à plus ou moins long terme. La réduction des budgets – trop souvent devenus démesurés – pourrait ainsi favoriser la créativité en permettant d'aller défricher quelques terres inconnues. Sauf si bien sûr, la nouvelle donne veut qu'on dépense moins pour assurer des titres encore plus formatés pour plaire à un public de plus en plus large. En 2009, gageons que les grands vainqueurs seront ceux qui oseront la première option en résistant à la facilité du recyclage. Les moins téméraires réussiront peut-être à faire illusion, mais pour combien de temps encore ? .

Resident Evil 5

…sortirait « l'été prochain » sur PC selon certaines rumeurs. Sur consoles, c'est le 13 mars, cherchez l'erreur.

L'insurmontable défi

Nous vous avons souvent parlé de Jagged Alliance 3, soit pour vous annoncer son développement, soit pour vous dire que celui-ci allait être un tout petit peu plus long que prévu. Cette fois, c'est un peu différent vu que le retard annoncé emmène la suite du plus légendaire jeu de combat tactique vers une sortie au premier trimestre de l'année 2010. Plus d'un an de rab devrait donner un peu d'air aux petits gars de F3 Games pour revoir le moteur, les textures, le look général et probablement les mécaniques de jeu qu'on imagine encore plus à l'ouest que le reste.



pendant les jours monstres

Sony Ericsson F305

29€[1]

avec les **forfaits bloqués**
à partir de 15€/mois avec un
engagement de 24 mois[2]



agence france télécom, mobistore, orange.fr

orange™

Offre soumise à conditions, valable en France métropolitaine, disponible du 15/01/09 au 04/03/09.

(1) Prix de vente conseillé au 15/01/09 dans les magasins participants, sous réserve de la souscription à un forfait bloqué avec un engagement de 12 ou 24 mois. Mobile également disponible sans offre Orange selon tarif en point de vente. Voir la fiche tarifaire de l'offre Orange en vigueur.
(2) Offre également disponible avec un engagement de 12 mois pour 3€ de plus par mois. Détails et tarifs des forfaits en point de vente et sur www.orange.fr. Orange France, SA au capital de 2 096 517 960€ - RCS Créteil 428 706 097.

Tous les produits, noms d'entreprise, marques et logos utilisés sous licence demeurent la propriété exclusive de leurs titulaires. © 2008 Konami Digital Entertainment.

Ça va casque

Parfois, le capitalisme, c'est un peu moche. Surtout quand ça pousse des gens à essayer de se faire du fric en fourguant des gadgets tous plus débiles les uns que les autres. Comme par exemple le HTX Helmet Coming Soon. Ah, non, on me signale que les deux derniers mots, c'est juste pour nous dire que ça sortira dans pas trop longtemps, en 2009. Bref, l'idée, c'est de mettre l'engin sur la tête, de lancer un bon petit FPS des familles et de sentir les balles siffler à nos oreilles tout en simulant l'impact de celles qui font mouche. Pour profiter pleinement de l'expérience, il faudra évidemment passer par des jeux compatibles. À l'heure où j'écris ces lignes, aucun titre n'est encore prévu. À l'heure à laquelle sortira le casque, gageons qu'il en sera de même.



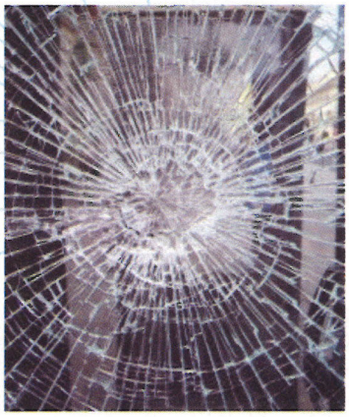
Nouveau concept



D'après nos confrères américains du prestigieux magazine Time, le meilleur jeu de l'année 2008 serait Grand Theft Auto IV. Soit, vu la qualité du jeu (mis à part le petit scandale technique de la version Windows), personne ne s'en étonnera. Plus intéressant, le deuxième n'est autre que Braid, le jeu de plateforme réalisé par Jonathan Blow, un des piliers de comptoir de notre rubrique Déclaration d'Indépendance. Le bonhomme se permet de faire la nique à Little Big Planet, Rock Band 2 ou encore Gears of War 2 et Dead Space. Alors tout cela c'est très bien, mais rappelons à l'ami Jonathan que la version PC était prévue pour une sortie fin 2008 et que nous n'en avons plus aucune nouvelle depuis des mois. Du coup, on a envoyé Pipomantis le harceler un bon coup et s'il résiste à ça, c'est qu'il résiste à tout.

Fuite en avant

Confronté aux ventes assez décevantes de Mirror's Edge (sur consoles), Electronic Arts tape du poing sur la table et annonce sa volonté ferme de rectifier le tir sur un hypothétique prochain opus. L'éditeur américain réfléchit donc à des solutions pour rendre sa nouvelle franchise plus séduisante auprès de la ribambelle de rapiats qui hésitent à leur filer 70 misérables euros. Voilà quelques idées en vrac pour les aider : éviter de sortir un jeu original en même temps que tous les autres blockbusters de l'année, fournir un sac à vomi dans la boîte ou encore permettre d'incarner autre chose qu'une héroïne affublée d'une tête de rien.



Phrase à la con

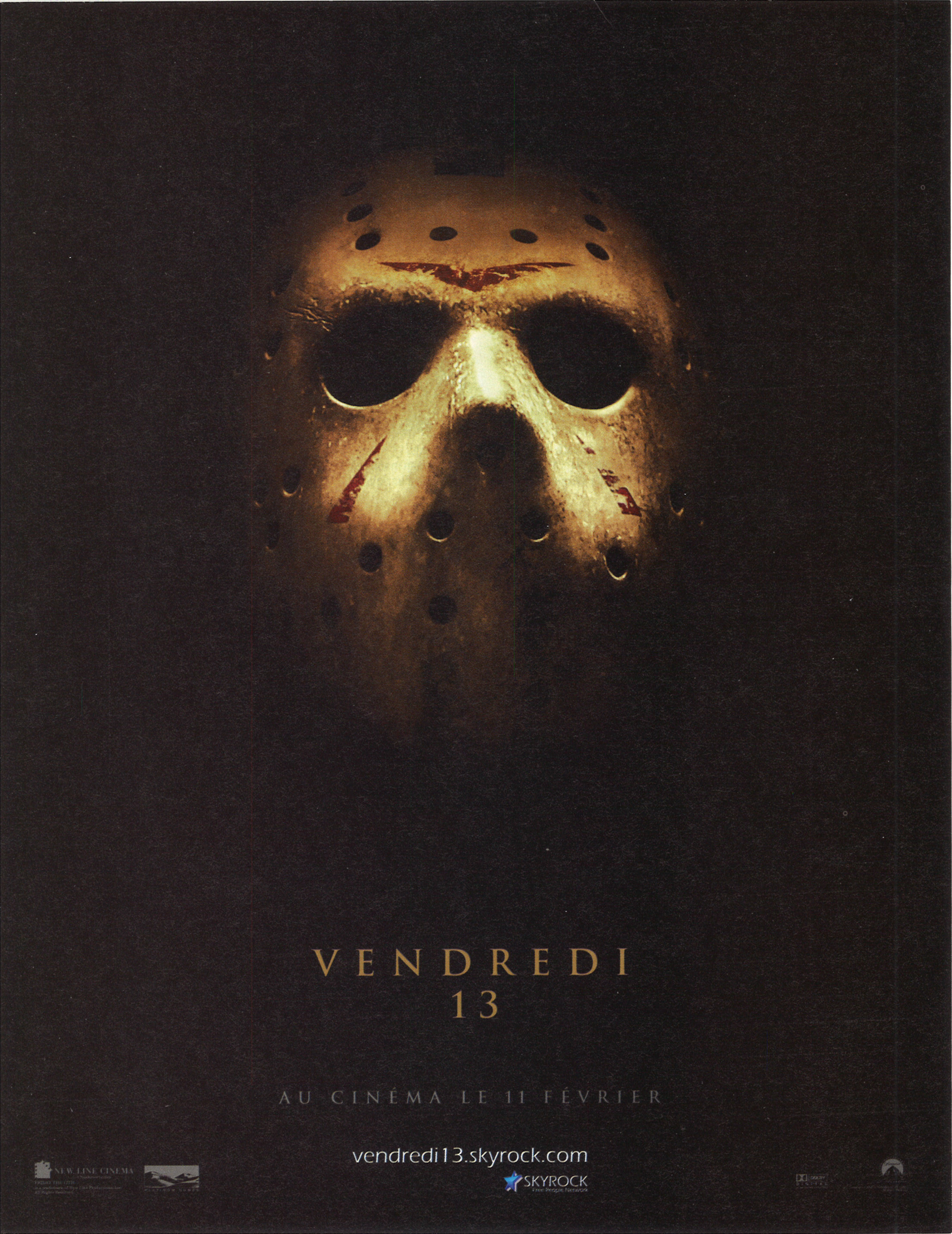
Mercredi 10 décembre, 16h42

Yavin : Purée, c'est quoi encore le titre du bouquin de Verne où ils vont sur la Lune ?
Lucky : Voyage au centre de la Terre ?

On se lève tous pour...

La palme du coup de bol du mois revient à un couple de Polonais qui regardait tranquillement la télé lorsqu'un énorme camion a défoncé le mur de leur salon, ravageant tout sur son passage. Par un miraculeux hasard, les tourtereaux avaient quitté le canapé, lors de la coupure publicitaire, pour aller se faire un petit thé dans la cuisine. Ouf ! Quand je pense avoir récemment pesté contre l'omniprésence des pubs sur TF1 ou M6 alors qu'ils cherchent juste à nous protéger, j'ai honte.




VENDREDI
13
AU CINÉMA LE 11 FÉVRIER
vendredi13.skyrock.com
SKYROCK
Free People Network
NEW LINE CINEMA

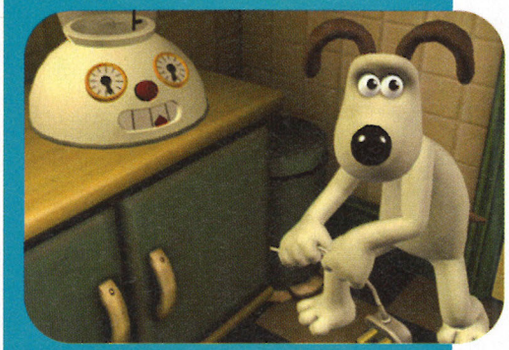
Le jeu gratos du mois

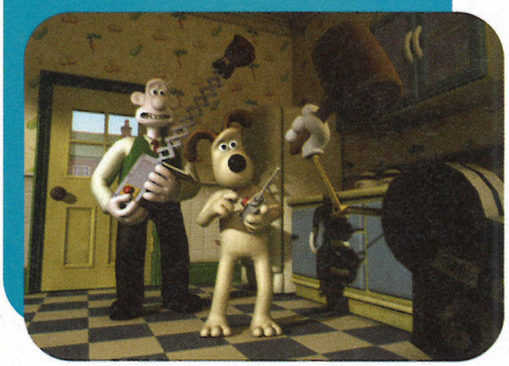


Vous connaissez tous l'expression « comme un éléphant dans un magasin de porcelaine » désignant un acte d'une profonde maladresse. Maintenant, remplacez le pachyderme par une créature issue de la mythologie grecque et vous obtenez Minotaur China Shop (http://blurst.com), une production bien barrée comme on les aime. Jugez plutôt : vous incarnez la célèbre créature et gérez une boutique de porcelaines chinoises. L'idée est de servir vos clients en évitant de tout casser. Vu la démarche pataude du bonhomme, vous allez en baver pour accomplir votre tâche ! Le concept est complètement débile mais tellement fun qu'il en devient irrésistible. Les auteurs n'en sont d'ailleurs pas à leur coup d'essai vu qu'ils nous avaient déjà proposé les déjantés Offroad Velociraptor (sic) ou Brontosaurus Jetpack (re-sic) eux aussi excellents. Évidemment, vous éviterez de pratiquer ces activités non productives au bureau pour bien montrer à votre patron que ses incessants « c'est la crise, petit » ne sont pas tombés dans l'oreille d'un sourd.

Déballage cadeau

Annoncé il y a déjà quelques mois, le futur point & click Wallace & Gromit de Telltale Games (Sam & Max Season 1 & 2) devrait débarquer dans le courant de l'année 2009 sans que les développeurs nous en disent plus. En revanche, les bougres sont descendus par la cheminée pour déposer quelques images du projet sous notre joli sapin verdoyant. Quand je vous disais que c'est tous les jours un peu Noël.





Empire...

...Total War n'arrivera finalement pas comme prévu en février mais plutôt au mois de Twix, euh, de mars.



Phrase à la con

Mercredi 11 décembre, **14h55**

Yavin : Faut que tu te fasses une raison, vieux, t'es fini.

Lucky : Bah, j'ai jamais vraiment été commencé.

Une vraie boucherie

Battre un record, même le plus inintéressant, c'est souvent une excellente technique lorsqu'on veut faire parler de soi dans le monde entier. Vingt roumains ont donc récemment décidé de concevoir la plus longue saucisse du monde. La bête mesurait 392 mètres, pesait 150 kilos et a été présentée aux habitants de Bucarest avant d'être grillée pour ensuite être offerte aux estomacs les plus courageux. Ce fantastique record, validé par le Guiness Book, pulvérise le précédent (réalisé en Pologne) de pas moins de 200 mètres et fait suite à une précédente victoire consistant en la réunion de 3939 pères Noël ! Ensuite, d'autres roumains se seraient mis en tête de réaliser le gâteau le plus lourd de l'histoire de l'humanité avant de se faire interner avec tous leurs potes dans le plus gigantesque asile de cinglés de tous les temps.





Les Sims 3

à partir de **59,99€**

LIVRAISON GRATUITE*

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

* 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.

2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Les Sims, 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™.

Livres - Musiques - DVD & Blu-ray - Jeux vidéo - High tech - Coffrets cadeaux

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

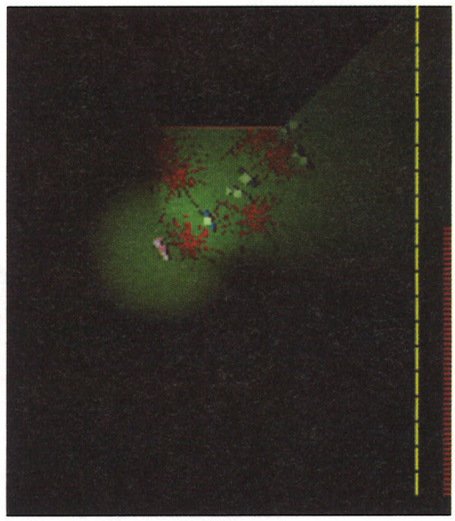
alapage.com

Quality street



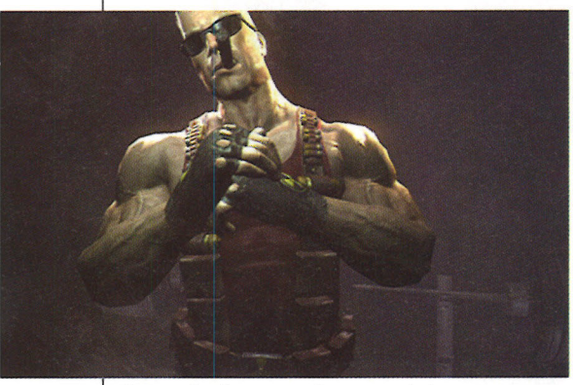
Un léger passage à vide, des cours à réviser, un bouclage difficile ? Soignez-moi ce petit coup de mou grâce à la boisson énergisante Street Fighter. Cette dernière n'a pas la moindre caractéristique particulière face à ses concurrentes si ce n'est de s'affubler d'une prestigieuse licence. Ce breuvage que l'on réservera aux seuls passionnés coûtera tout de même 47 euros pour 24 canettes mais aura l'avantage de leur donner un cours accéléré de tecktonik s'ils ingurgitent tout d'une seule traite.

La nuit du mort mort



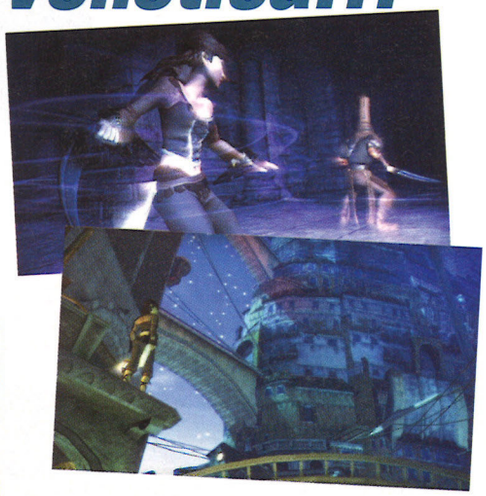
Comme tout bon jeu en 3D a droit à sa déclinaison 2D, il était logique que Left 4 Dead y passe, lui aussi. Là où l'auteur innove un peu par rapport à ses compagnons de pillage, c'est que dans sa production, tout est complètement pourri. Que ce soit du côté des graphismes, de l'animation, des contrôles (pensés pour les claviers qwerty uniquement) ou du son, il n'y a absolument rien à sauver. Du coup, j'hésite un peu à vous filer l'adresse mais comme vous ne manquerez pas de râler et de tout casser dans votre cuisine si je ne m'exécute pas, la voici ! (www.mojang.com/notch/j4k/l4kd/)

Haut la main



Comme chaque année, nos confrères de Wired (www.wired.com) ont sorti leur petit classement des plus gros « vaporware » c'est-à-dire les plus fortes déceptions en matière de technologie et de loisirs numériques. On y trouve, par exemple, le Home de Sony (10e), censé concurrencer le Xbox Live de Microsoft et dont la bêta lancée tout récemment ne contient pas la moitié de ce qui était annoncé en mars 2007. Cependant, le géant de Redmond ne fait pas beaucoup mieux, vu que son Internet Explorer 8 se retrouve à la 2e place du classement en raison de ses perpétuels retards. Vous allez forcément me demander qui remporte le titre de plus grosse fumisterie de l'année et ne serez qu'à moitié surpris d'apprendre qu'il s'agit, évidemment, de Duke Nukem Forever. Le titre de 3D Realms voit son développement perdurer depuis une bonne dizaine d'années et sa date de sortie reste toujours inconnue à l'heure où j'écris ces lignes. Elle le sera d'ailleurs probablement encore quand je rédigerai mes mémoires ou mon testament.

Venetica...



...se trouve beau et nous le fait savoir avec deux nouvelles images de ce titre en vue 3e personne prévu pour le courant 2009. Pour ceux qui auraient oublié, rappelons que ce sont les Allemands de Deck 13 (Ankh) qui sont à la barre.

Belles têtes de vainqueurs

Vous reprendrez bien quelques chiffres ? Allez, c'est parti. Sur la semaine de Noël 2008, les ventes de jeux vidéo en France ont vu, côté console, l'écrasante domination de Nintendo avec pas moins de cinq titres aux cinq premières places (Wii Fit, Mario Kart Wii, Wii Play, Lapins Crétins Show et Mario Kart DS) et, oui, ça claque. Côté PC, c'est GTA IV qui défonce tout le monde juste devant Call of Duty : World at War et l'improbable Les Sims 2 en version « Double Deluxe ». Position d'autant plus improbable que le bougre se permet tout de même de faire la nique au redoutable Wrath of the Lich King de Blizzard. Dernier du classement, Football Manager 2009 de Sega finit de nous surprendre en portant une belle estocade à tous les autres titres sortis récemment, incapables d'atteindre ce niveau de popularité. Je vous laisse deviner lesquels.



MSI recommande Windows Vista® Home Premium

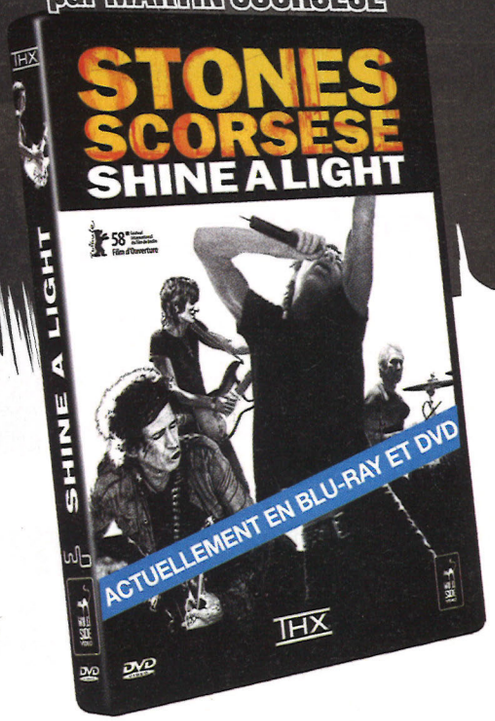
msi
NOTEBOOK

A l'occasion de la sortie du DVD
Shine a light

DÉCOUVREZ & GAGNEZ
Un EX620, des DVD et des Blu-ray

LES ROLLING STONES
par MARTIN SCORSESE





Technologie Processeur Intel® Centrino® 2

EX620



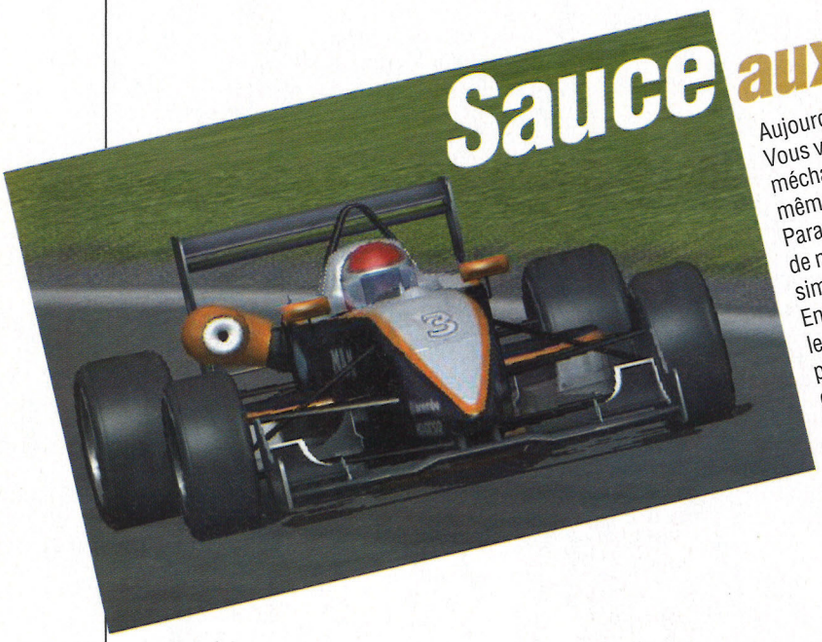
Rendez-vous sur :
www.MSIEX620.com

intel Centrino 2 inside™
Performance et mobilité

WWW.MSI-COMPUTER.FR

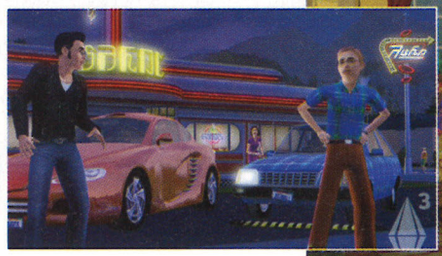
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon et Xeon Inside sont des marques déposés ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
MSI est une marque déposée de Micro Star International - Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs - Les spécificités des produits peuvent changer sans aucun préavis - Toute configuration autre que celle du produit d'origine n'est pas garantie.
© 2007 by SHINE A LIGHT, L.L.C. and GRAND ENTERTAINMENT (ROW) L.L.C. and PARAMOUNT CLASSICS, a Division of PARAMOUNT PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

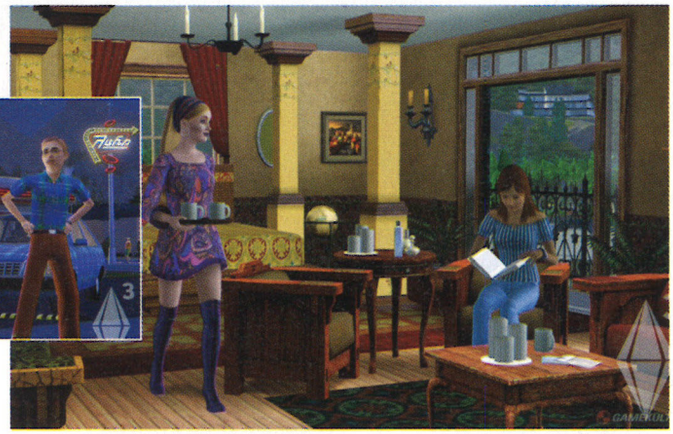
Sauce aux champignons



Aujourd'hui, je vais vous donner un petit cours sur les contraires. Vous voyez le jour et la nuit ? Ce sont des contraires. Les gentils et les méchants ? Des contraires ! Savonfou et un bavard ? Oups, non, ça, c'est la même chose. Bref, ce mois-ci, alors que nous testons l'excellent Burnout Paradise, exclusivement destiné aux amateurs d'arcade, il était impossible de ne pas vous parler de Netkar Pro (www.netkar-pro.com), une véritable simulation pour psychopathes, réalisée par les Italiens de Kunos Simulazioni. En développement depuis déjà quelques années et régulièrement mis à jour, le « jeu » se différencie de la concurrence par une gestion poussée de la physique et de l'usure des pneus. Vous comprendrez très vite ce qu'une perte d'adhérence signifie réellement pour un pilote. Mais vous n'apprendrez tout ça qu'après avoir effectué un petit tour dans le manuel du jeu afin de savoir comment faire démarrer votre monoplace. Pour vous donner une idée, lors de ma première partie, j'ai passé 15 bonnes minutes à trouver comment sortir des stands. Cela dit, ne me prenez pas comme une référence absolue. Sur cette planète, il existe des milliards de gens intelligents qui pigent tout en moins de trois secondes. Eh bien, moi, c'est le contraire.

Les Sims 3...





...nous a envoyé un joli MMS avec deux nouvelles images de ce titre toujours attendu pour le 20 février 2009, soit six jours après la Saint-Valentin. C'est bête, ça va nous obliger à trouver une autre idée cadeau pour madame.

Pas mon genre



Selon Alan Reiss, spécialiste au centre de recherche sur le cerveau de la prestigieuse Université de Stanford (États-Unis), les hommes aiment les jeux vidéo car cela leur permet d'assouvir leurs pulsions dominatrices. Une tendance qu'on ne retrouverait pas chez les femmes, bien moins attirées par les productions utilisant des mécanismes d'agression et de prises de pouvoir par la violence. En gros, c'est comme dans la cour de récré, pendant que les filles sautent à la corde, à l'élastique ou jouent à la marelle, les mecs s'envoient des ballons à la figure et rackettent leurs petits camarades. Et là, je ne sais pas pourquoi, je suis quasiment sûr que ce que je viens d'écrire a au moins 20 ans de retard.



...ne sortira finalement pas au mois de mars, comme prévu, mais plutôt pendant le second trimestre de cette fantastique année 2009 qui s'annonce vraiment géniale quand on jette un coup d'œil sur tous les sites financiers de la planète.

Canaille

Quelle ne fut pas la surprise de l'ours nommé Knut, résidant du zoo de Berlin, quand il a vu un homme sauter par-dessus la barrière pour venir le rejoindre. L'individu, dont les autorités locales assurent qu'il est mentalement équilibré, a simplement déclaré avoir pénétré au sein de l'enclos car il se sentait un peu seul et avait l'impression que l'animal partageait ce sentiment. Sain et sauf, le bonhomme en reste malgré tout au même point qu'après son amicale tentative de finir au fond de l'estomac de la bête. Pas grave, nul besoin d'aller risquer sa vie au zoo pour trouver une tonne de désespérés en manques d'amis alors qu'il suffit de s'inscrire sur Facebook.





Ta chance, ta différence

Sale temps pour le Zune ! Le baladeur numérique fabriqué par Microsoft peine déjà à atteindre plus de 5 % de parts de marché sur les territoires où il est vendu (États-Unis et Canada) qu'une nouvelle tempête s'abat sur lui. Lors du récent passage à la nouvelle année, des Zune 30 Go de première génération se sont soudain réinitialisés dans une proportion non négligeable sans donner la moindre possibilité à leur propriétaire de les redémarrer. La faute à un bug malheureux, explique-t-on à Redmond, avant de conseiller aux malchanceux de laisser leur batterie se vider totalement pour retrouver un appareil parfaitement fonctionnel. Pour être complet, précisons que cette déconvenue a son origine dans une mauvaise gestion des années bissextiles. À la décharge des ingénieurs de Microsoft, il était tout de même peu probable qu'un Zune de première génération ne finisse pas à la poubelle après six mois.

Et en couleur ?

À quoi allez-vous jouer avec un Pentium 4 cadencé à 2 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo ? Crysis Warhead, Call of Duty 5, GTA IV ? Perdu ! Vous jouerez aux Sims 3 (où plutôt à Les Sims 3, mais c'est moins joli) étant donné qu'il s'agit de la configuration minimale requise pour s'adonner au simulateur de vie d'Electronic Arts. En revanche, aucune info n'a encore filtré concernant la machine recommandée, celle capable d'afficher plus de 3 persos à l'écran sans charger des textures à tout bout de champ.



Shaun White...



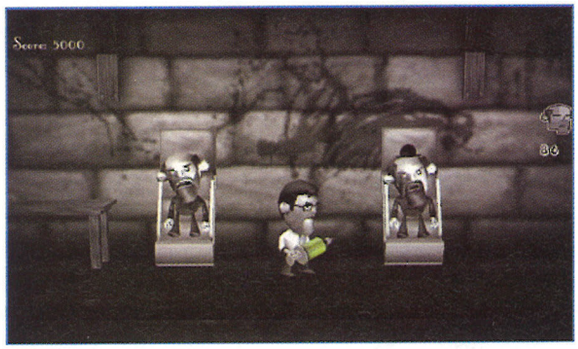
l'a dit : il y aura bien une suite au jeu de snowboard portant son nom. Contacté par nos soins, Ubisoft a répondu que le jeu s'était particulièrement bien vendu, mais qu'il n'y avait rien à dire de plus pour l'instant. Vous pouvez disposer.

ISART digital
FORMATION INITIALE
ET EN ALTERNANCE AVEC LES PROS
TITRE HOMOLOGUÉ BAC +4
PARTENARIAT NCC NIIGATA COMPUTER COLLEGE JAPON
PRÉPAS TOUTES SECTIONS
FÉVRIER & OCTOBRE
JEU VIDEO :
GAME DESIGN
DESIGN TEMPS RÉEL
CINÉMA D'ANIMATION 3D
WEB
26 PRIX EN 4 ANS !
WWW.ISARTDIGITAL.COM
BASTILLE PARIS

CARRION RE-ANIMATING

>Genre : Action >Développeur : Zombie Cow >www.zombie-cow.com

Morts ou vifs ? C'est la question que se posent vos amis ou voisins lorsqu'ils font un détour par votre laboratoire et tombent nez à nez avec vos « cobayes ». Ceux que vous avez zigouillés afin d'effectuer quelques expériences sur leurs dépouilles. Malheureusement pour vos belles ambitions de savant déjanté, il faudra masquer les apparences en réanimant vos victimes lors des petites visites de votre entourage. Voilà, c'est tout le concept de ce jeu atypique, doté d'une belle ambiance années folles et d'un gameplay basé sur votre capacité à réagir vite à une situation donnée. Si jamais vous ne comprenez pas bien le principe, n'hésitez pas à suivre la narration en mode tutorial, elle se chargera de vous familiariser avec le concept.

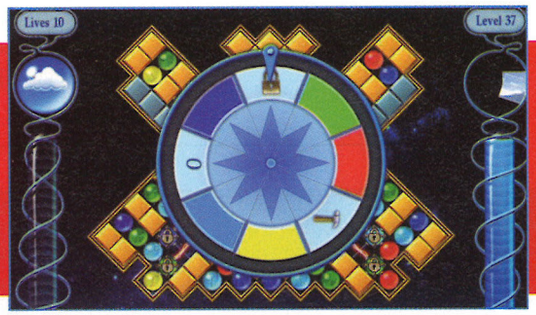


Ambiance noir & blanc, glauque à souhait.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants



MY TRIBE

>Genre : Simulateur de vie
>Développeur : Grubby Games
>http://grubbygames.com

Véritable frère jumeau de la série Virtual Villagers, My Tribe apporte, heureusement, quelques petites choses en plus. Pour ceux qui ne s'en souviendraient pas, recadrons le bazar. Vous prenez le contrôle d'une bande de naufragés échoués sur une île et devez les aider à assurer leur survie. Pour cela, il faudra faire de la recherche, construire des bâtiments et trouver de la nourriture. Si vous arrêtez, le jeu continue à tourner et vous pourrez voir la population proliférer au fil du temps et des parties de jambes en l'air. L'originalité de cette version vient surtout des îles autogénérées, permettant d'offrir à chaque joueur un environnement qui lui plaît (on peut choisir son terrain de jeu dès le départ) et des graphismes encore plus cartoon. Certains d'entre vous ont déjà pensé « un jeu pour les gonzesses », sachez que les gonzesses, elles, ont déjà répondu « goujats ».



Mécontent d'une île, choisissez-en une autre.

En plein hiver, un tel univers, ça réchauffe !



WORLD VOYAGE

>Genre : Puzzle
>Développeur : Sahmon Games
>www.sahmon.com

Parmi les plus grands tueurs de productivité, les puzzles jouent souvent les premiers rôles. Et ce n'est pas World Voyage qui changera la donne ! Le concept est classique : assembler trois éléments de même couleur afin de faire disparaître le trio d'un seul coup. Sauf qu'ici, chaque tableau est différent et se présente sous forme d'un véritable petit casse-tête. Par exemple, certains éléments, figés, devront impérativement être débloqués en les entourant de deux couleurs similaires afin de terminer le niveau. La simple élimination de pièces ne suffira donc pas ! Pour couronner le tout, le temps est limité et tous ceux qui recherchent un challenge un peu relevé devraient y trouver leur bonheur.

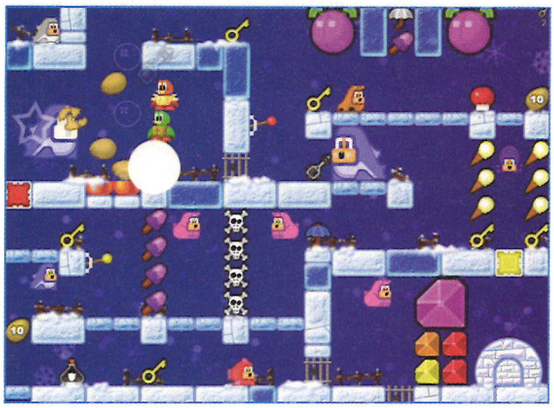


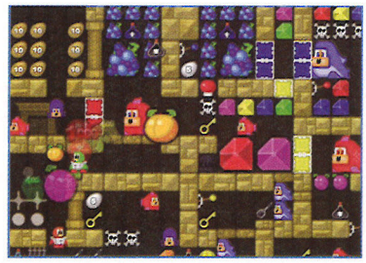
Pour éliminer les couleurs cadenassées, entourez-les de bulles de même couleur.

QWAK

>Genre : Plateforme
>Développeur : N.C.
>www.qwak.co.uk

Il y a très très longtemps, dans une lointaine galaxie, les gens jouaient à… Qwak. Un jeu de plateforme fun et coloré dans lequel le but était de collecter un tas de fruits absolument énormes et ô combien alléchants. Pour tous ceux qui auraient raté ce titre d'anthologie, en voici un remake remis au goût du jour avec des graphismes un peu plus en phase avec notre époque. Du très classique, donc, mais du très bon.





Ennemis ridicules, fruits multicolores, pas de doute, c'est bien un concept des années 80.

LE JEU DU MOIS

MINIONE RACING

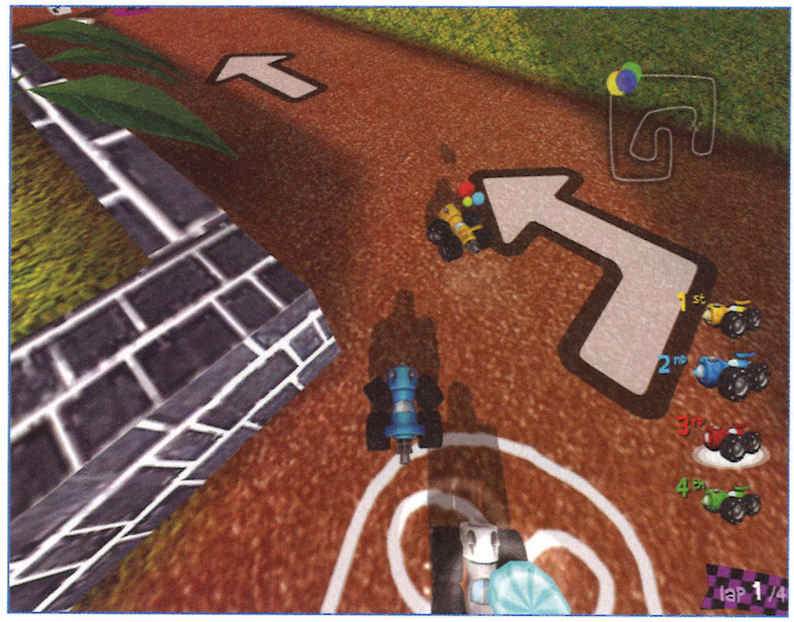
>Genre : Course
>Développeur : Fro Games
>www.frogames.com

Depuis les ancestraux Micro Machines ou Fun Tracks, il faut bien dire que le jeu de bagnoles très fun n'a plus vraiment la cote sur nos machines. Alors lancez donc une petite partie de MiniOne Racing ! Vous pourrez participer à des courses, avec bonus à ramasser et pièges à éviter, ou des épreuves bouffe-temps comme « equilibrium ». Ces dernières consistent en des parcours à traverser le plus vite possible, sans tomber, sous peine de pénalité de temps. Le titre est jouable à 4 en multi et avec sa réalisation soignée, ses graphismes colorés et une énorme durée de vie, il devrait séduire un paquet d'entre vous. On déplorera juste le prix un peu élevé (une vingtaine d'euros) mais la démo est assez complète pour se faire une bonne idée du potentiel.

Le plus dur, c'est de se perdre.



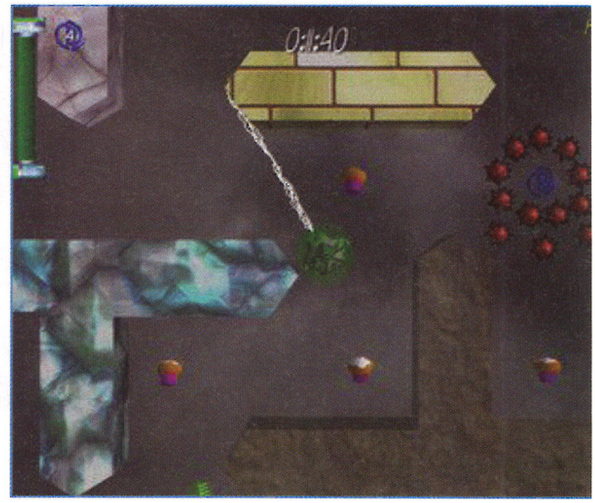
Le mode « equilibrium » demandera pas mal d'adresse pour parcourir les tracés sans se viander.



ELECTROPY

>Genre : Plateforme
>Développeur : Team Phobic
>www.teamphobic.net/Electropy/

Dans le vaste monde des jeux de plateforme, difficile de se faire une véritable place au soleil. Il faut redoubler d'inventivité pour proposer des mécaniques qui accrochent le joueur dès la première seconde. Un peu comme Electropy et son utilisation intelligente du grappin. Votre vaisseau n'a pas d'essence et ne peut donc pas se déplacer dans les niveaux. Il vous faudra alors utiliser un grappin et jouer avec la gravité pour vous en sortir. Malin, jouable, bourré de petits bonus malins, Electropy mérite amplement que l'on mette un voile pudique sur sa direction artistique aux fraises et que l'on s'y essaie. Parce que c'est vraiment très très bien.



Il serait dommage de s'arrêter au style visuel…

déclaration d'indépendance

IO

>Genre : Action
>Développeur : Atman software
>www.atmangames.com/games/io/

L'espace, l'immensité, le vide galactique, cliché sur cliché… C'est dans cet environnement que vous incarnerez un soldat de l'espace prêt à en découdre avec les droïdes et autres adversaires peuplant une gigantesque base spatiale.
Une demi-douzaine d'armes, de nombreux items permettant de se rendre invisible ou de voir dans les recoins les plus sombres de la base, Io propose de l'action sans temps morts, beaucoup de contenu, malgré une difficulté ahurissante.



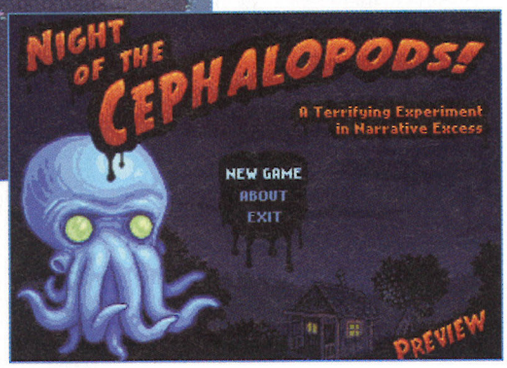
Le lance-flammes ne fait pas beaucoup de dégâts mais porte loin.



Les différents effets visuels fonctionnent très bien, même sans impressionner.



Tenir le coup, le plus longtemps possible, courage !



NIGHT OF THE CEPHALOPODS

>Genre : Action
>Développeur : Spooky Squid Games
> www.spookysquid.com

Serez-vous capable de survivre jusqu'à l'aube ? Les développeurs de Night of the Cephalopods ont décidé de vous mettre au défi grâce à leur jeu d'action en vue du dessus mettant en scène monstres gluants et chevrotine. La grande originalité du titre vient de la narration en temps réel qui commente toutes vos actions à la manière d'un conteur qui vous raconterait une histoire super-glauque. Évidemment, pour y piger quelque chose, il faudra comprendre l'anglais mais il ne fait aucun doute que c'est le cas vu que, comme nous, vous êtes surpuissant.

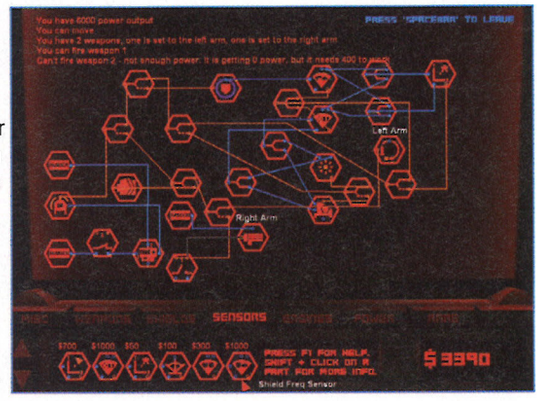
ENGINE OF WAR

>Genre : Action
>Développeur : Akith Games
>www.akithgames.com/



Durant les phases d'action, il faudra juste faire face à des vagues de plus en plus puissantes.

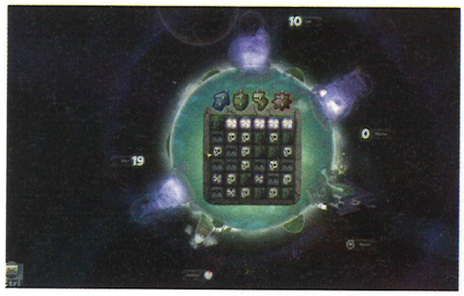
Alors que la première image de l'article vous fait irrémédiablement penser à un énième « arena shooter » et que vous commencez déjà à m'insulter dans votre tête, vous bloquez un peu plus sur la seconde. Erreur de maquette ? Démineur Next-Gen ? Rien de tout ça. Il s'agit juste de la grande originalité de Engine of War. Car s'il y a effectivement des phases d'action classiques vues du dessus, il suffira d'appuyer sur la barre espace pour ouvrir un magasin de pièces détachées où il vous faudra placer les différents composants de votre machine de guerre. À mi-chemin entre Geometry Wars et Le Petit Chimiste, le jeu fera travailler les réflexes comme les neurones.



Une fois bien avancé, il vous faudra un bon bac+6 pour réussir à faire fonctionner votre machine.

PUZZLEGEDDON

>Genre : Réflexion
>Développeur : Pieces Interactive
>www.puzzlegeddon.com

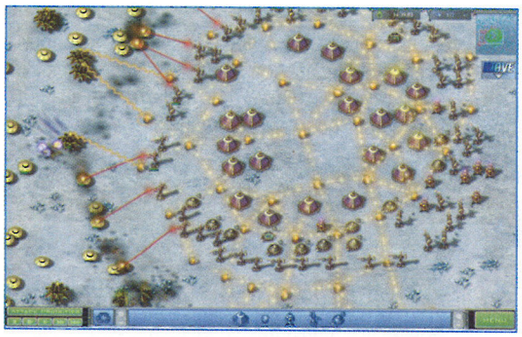


Une fois mort, il faudra résoudre un petit tableau seul avant de pouvoir revenir.

C'est très vite la guerre totale entre les différents adversaires.



Si les jeux de réflexion classiques commençaient à vous ennuyer, Puzzlegeddon pourrait bien être la solution à tous vos problèmes. Bien que la base du jeu soit de l'empilement de blocs de couleurs, il faudra les utiliser pour détruire vos adversaires et utiliser différents pouvoirs d'attaque ou de défense durant la partie. Plusieurs personnages à choisir, de nombreux modes de jeux et plein de petites idées qui font de Puzzlegeddon un véritable bol d'air frais dans le milieu des jeux de réflexion. Assez intuitif pour attirer les joueurs occasionnels et suffisamment complexe pour plaire aux plus acharnés, une valeur sûre.



Comme toujours avec ce genre de jeu, il faudra veiller au meilleur placement.

HARVEST – MASSIVE ENCOUNTER

>Genre : Stratégie
>Développeur : Oxeye games
>www.oxeyegames.com/harvest/

Les ennemis peuvent vite devenir très envahissants et flanquer de vilaines corrections.



Avec un look tout à fait classique vu de loin, Harvest – Massive Encounter ne paie pas de mine. Et pourtant, il est la fusion parfaite entre le « Tower defense » et le jeu de stratégie en temps réel. En gros, aucune unité d'attaque à votre disposition mais juste la possibilité de poser générateurs, silos, moissonneuses et surtout, tourelles de défense. Et comme on est en temps réel, il s'agira de ne pas trop se planter et de prendre les bonnes décisions aux bons moments sous peine de voir sa base partir en fumée au bout de quelques secondes. Malin, profond, complet, visiblement travaillé, Harvest – Massive Encounter est un excellent titre pour tous les amateurs de stratégie.

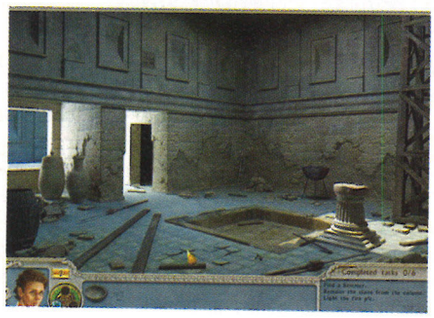
ALABAMA SMITH – ESCAPE FROM POMPEII

>Genre : Aventure
>Développeur : Big Fish Games
>www.bigfishgames.com

Bienvenue dans cette nouvelle itération de « Le jeu d'aventure pour les nuls ». Grâce à Alabama Smith – Escape from Pompeii, vous apprendrez à utiliser des objets de votre inventaire avec des trucs à l'écran pour avancer dans l'histoire et découvrir de plus en plus de choses ! Oui, en gros, c'est du jeu d'aventure tout bête, où le joueur est honteusement pris par la main, et pourtant on accroche, grâce à un design sympa et des énigmes simples mais encourageantes. Un excellent titre pour s'initier au genre.

De petites épreuves viendront parfois casser la routine des énigmes. Ici, il faut couvrir les traces de votre passage.



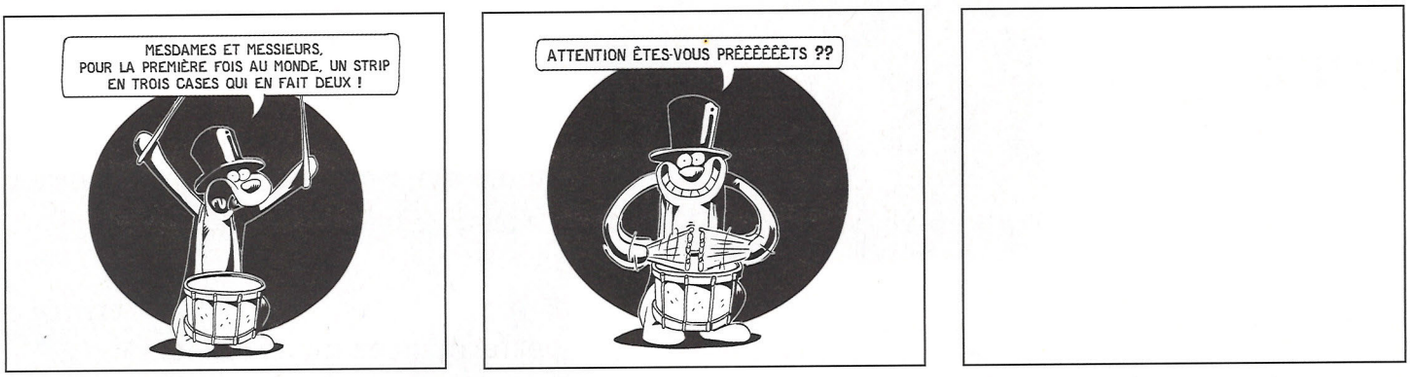


Grâce à une direction artistique classique mais honnête, le jeu se laisse paisiblement traverser.

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.

Jamais vu !



Péri Tony



Alors que nous attendons toujours qu'Electronic Arts daigne distribuer Skate sur PC, Tony Hawk déclare, dans une interview donnée à CNET (http://news.cnet.com), que la saga d'Activision souhaite offrir une expérience plus authentique dans ses prochains titres. En plus d'annoncer fièrement qu'il est geek, qu'il joue sur son iPhone, et qu'il a commencé sur Amiga, Antoine Faucon (ndYavin : oula) tient à ce que tout le monde sache qu'il veille scrupuleusement au réalisme du titre, notamment au niveau des animations. De plus, il annonce aussi que les équipes de développement sont très intéressées par la technologie type accéléromètre des iPhone et autres iPod Touch, bien qu'aucun Tony Hawk ne soit prévu sur les miroirs de luxe d'Apple. Vu la qualité de l'épisode DS, espérons qu'ils se remettent vite à la tâche. En attendant, on veut quand même Skate.

The Chronicles of Riddick...

...Assault on Dark Athena (quel titre !) se montre et est toujours aussi sexy. Je ne sais pas si c'est le crâne rasé ou le marcel noir, mais Yavin n'en peut plus depuis qu'il a vu ces images.



Mon tailleur s'appelle George Stobbart



Le très sympathique site Good Old Games (http://www.gog.com), réalise encore un gros coup en mettant à disposition deux épisodes de la saga Broken Sword, plus connue chez nous sous le nom des Chevaliers de Baphomet. Ce sont donc les épisodes 2 et 3, respectivement nommés The Smoking Mirror et The Sleeping Dragon (Le Manuscrit de Voynich en bon françois) qui seront disponibles pour environ 6 dollars chacun, soit à peine le prix d'un kebab.

Séchage simiesque



Dans la grande collection de gadgets complètement idiots, nous accueillons aujourd'hui le petit singe capable de faire sécher le vernis à ongles de Madame ! Pour une grosse dizaine d'euros, ce petit chimpanzé mignon se chargera d'un séchage rapide et efficace. Encore une belle victoire pour Joystick qui ne cesse d'agrandir son lectorat, qu'il s'agisse de vos petites amies ou bien des travestis qui nous sont ramenés par Sundin à la suite de ses célèbres soirées « alternatives ».

Marche avec moi !

Quel est ton rythme?



3000 pas : objectif atteint!

Avec le logiciel **Marche avec moi** et son témoin d'activité, mesurez votre rythme de vie au quotidien grâce à votre console Nintendo DS. Le témoin d'activité est un podomètre qui:

- **Calcule le nombre de pas** que vous faites à la minute.
- **Enregistre minute par minute** vos performances mensuelles.
- Vous indique avec un témoin lumineux vert si vous effectuez **le nombre de pas que vous vous êtes fixé.**

En enregistrant les heures de la journée auxquelles vous marchez et la distance que vous parcourez, **vous découvrez votre rythme de vie.**

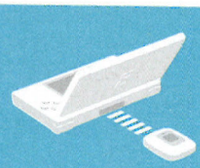


1 Emportez le témoin d'activité.



Laissez simplement le témoin d'activité dans votre sac à main ou dans votre poche.

2 Transférez vos données sur DS.

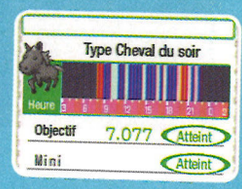


Transférez vos données par connexion sans fil sur votre DS.

3 Suivez vos résultats.

Visualisez votre rythme de vie avec des graphiques variés : votre nombre total de pas, les heures auxquelles vous avez marché.





4 Améliorez votre énergie.

Motivez-vous avec des mini-jeux. Découvrez combien d'énergie électrique vos pas auraient pu produire dans la journée ou faites un tour du monde des monuments.





visuels non contractuels



Vous pouvez importer votre Mii de la console Wii ou en créer un avec votre DS. Vous avez alors exactement les mêmes possibilités de personnalisation

Contenu
1 logiciel "Marche avec Moi"
2 témoins d'activité

Sortie le 20 février

NINTENDO DS™

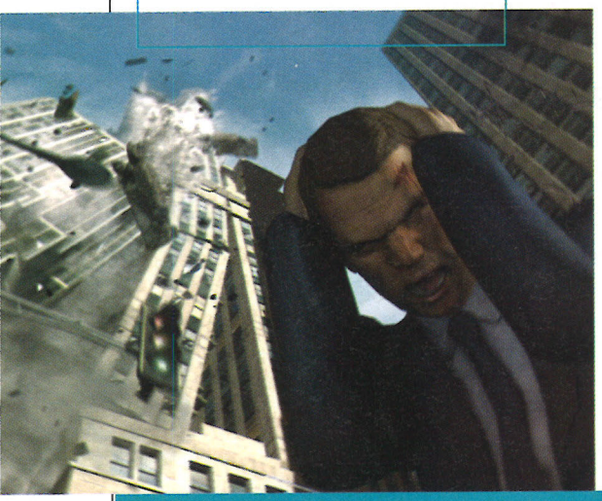


TM,® et le logo Nintendo sont des marques de Nintendo. © 2009 Nintendo alerte orange

>Genre : Tremblez, mortels
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Darkworks/France
>Date de sortie : Printemps 2009

I AM ALIVE

Chicago, juin 2009. Un tremblement de terre d'une magnitude de 10.3 sur l'échelle de Richter frappe la métropole. Les immeubles s'effondrent les uns après les autres, des millions de cadavres s'amoncellent dans les rues dans une ambiance de fin du monde. Quelques chanceux survivent au cataclysme et tentent de reprendre leurs esprits. Choqué, vous commencez l'aventure à ce stade. Vous êtes Adam Collins, jeune cadre dynamique qui n'avait rien demandé à personne et se rendait peinard au boulot quand le séisme le frappe de plein fouet. Vous vous réveillez quelques heures après le carnage, la ville est plongée dans les ténèbres, des coups de feu retentissent, des hurlements de désespoir se font entendre. À partir de là, vous n'avez plus qu'une idée en tête : retrouver Alice, votre ex-petite amie, pour laquelle votre cœur n'a cessé de battre depuis la rupture. Au lieu de s'entraider, les survivants semblent bien décidés à s'entre-tuer pour le gain des dernières ressources disponibles. Bien vite, vous rencontrez d'autres victimes, désorientées elles aussi. Trois d'entre elles se joignent à vous et, ensemble, vous allez tenter de progresser à travers ce gigantesque champ de ruines avec le même objectif : survivre.



Le ciel vous tombe sur la tête, littéralement.



Il vous faudra venir en aide à d'autres survivants.

Béton désarmé

La survie comme axe principal de gameplay, voilà un thème étonnamment sous exploité sur nos machines. Nous avions bien eu droit au Deus de Silmarils en 1996, histoire de citer le plus récent, mais ce n'était pas tout à fait le même trip. Les possesseurs de Playstation 2 connaissent également la série S.O.S. : The Final Escape qui se rapproche déjà un peu plus du projet de Darkworks ou nous pourrions encore citer le récent Disaster : Day of Crysis, sur Wii. Ce I Am Alive s'en différencie par un scénario encore relativement obscur, mais qui vous demandera de progresser pour comprendre ce que vous venez de vivre. Le tremblement de terre est-il d'origine naturelle ? Une bombe atomique a-t-elle explosé dans les égouts ? Une force surnaturelle se serait-elle déchaînée sur la ville ? Voilà à quoi vous devrez répondre, tout en évitant d'offrir votre corps en pâture aux nombreux gangs que vous rencontrerez. Le pitch est alléchant, les premiers visuels promettent de grands moments et même si, à ce stade, il est totalement impossible d'émettre le moindre avis sur la qualité de ce futur blockbuster, nous sommes au moins sûrs que le potentiel est là. En espérant que l'essai sera transformé à la sortie, parce que, bon sang, voilà un jeu qui fait rudement envie !

Yavin





Dans un monde entièrement pulvérisé, la principale ressource que vous traquerez sera l'eau.



Curieusement, vivre ce moment de l'intérieur fait terriblement envie.

Nintendo

Wii

NEW PLAY CONTROL!

Redécouvrez les incontournables de Nintendo avec une toute nouvelle façon de jouer !



© 2008. TM, ® et le logo Nintendo sont des marques de Nintendo. alerte orange



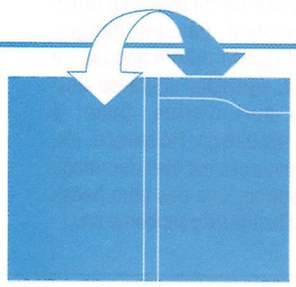
PIKMIN
6 février 2009



MARIO POWER TENNIS
6 mars 2009



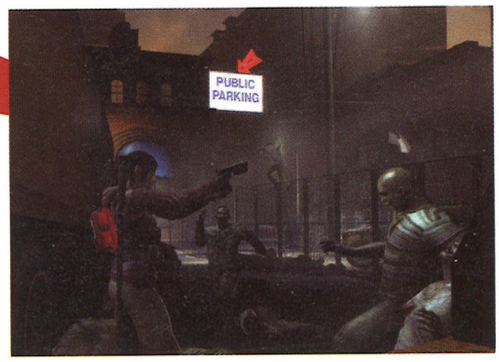
PIKMIN 2
avril 2009



Un seul titre vous intéresse ? Vous ne voulez pas vous lancer dans la collection de suite ? Pas de problème : vous pouvez utiliser la jaquette réversible du jeu pour conserver le look habituel des jeux Wii.

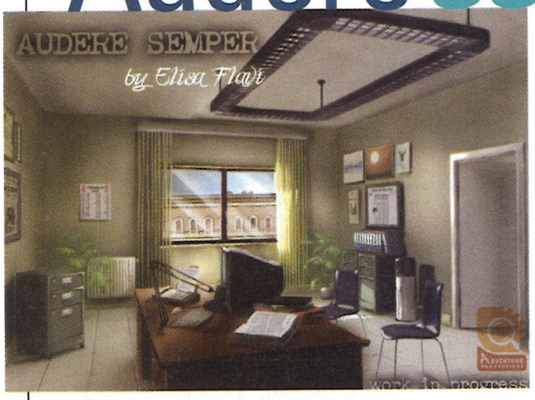


VALVE À RETARDEMENT



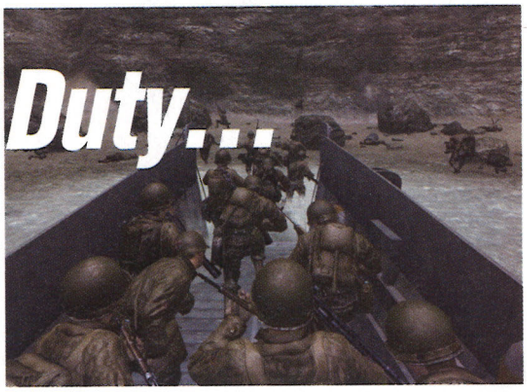
Depuis la sortie de Left 4 Dead, la plupart des joueurs sont très contents de mourir de stress sur les quatre maps disponibles. Néanmoins, quelques insatisfaits commencent déjà à s'énerver en clamant que les outils pour développeurs amateurs traînent un peu trop à leur goût. Du coup, Chet Faliszek, de Valve Software, a promis qu'une annonce interviendrait avant Noël. Or, à l'heure où ces lignes s'écrivent (toutes seules, grâce à un excellent logiciel de news automatiques), Noël est largement derrière nous. Ou alors il parlait de celui de cette année et dans ce cas, nous allons tous avoir l'air de parfaits idiots.

Audere *semper*...



a l'air ennuyeux à mourir mais, en grands professionnels, nous ne nous prononcerons pas avant de l'avoir testé. Pour les fans de documentaires sur la fabrication de pieds de chaise en ex-URSS, voilà quand même une petite image de ce jeu d'aventure prévu pour fin 2009.

Call of Duty...



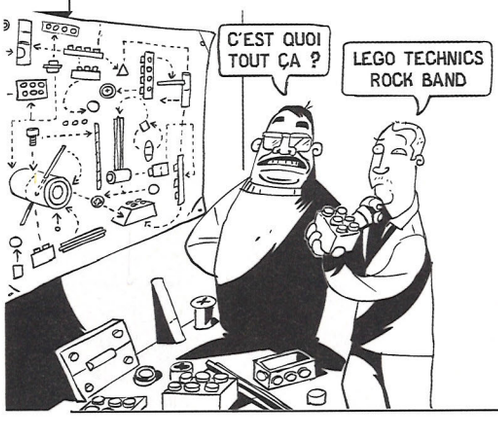
aurait écoulé, pour l'ensemble de la série depuis ses débuts, plus de 35 millions d'exemplaires. Son éditeur Activision se frotte les mains à s'en exploser les métacarpes.

Un justicier dans la ville



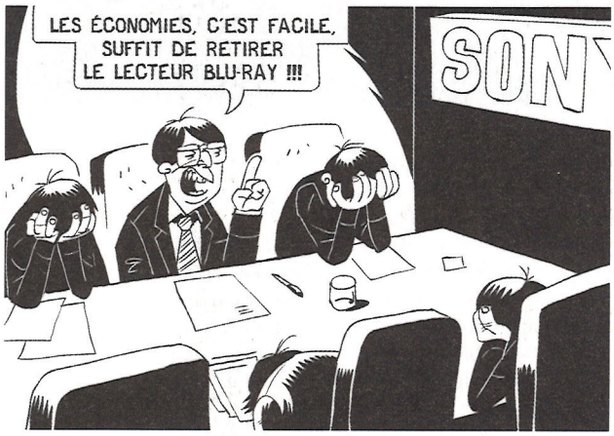
C'est vrai que c'est pénible, les gens qui font du bruit au cinéma. Les gamins, le pop-corn, le bla-bla... C'est exactement ce qu'a dû se dire Joseph Cialella Junior quand il a tiré au revolver sur un homme en pleine discussion avec son rejeton. Agacé par le duo, Joseph se serait violemment emporté avant de tirer sur le bras gauche du bonhomme dont les jours ne sont heureusement pas en danger. L'énergumène est quand même accusé de tentative de meurtre, agression aggravée ainsi que violation du port d'arme. Quant à l'adaptation de son histoire par Hollywood, elle n'est pas encore prévue et c'est bien dommage car cela pourrait donner une des plus belles mises en abîme de l'histoire du septième art.

Another Brick



Vu le succès rencontré par les divers jeux estampillés Lego (Star Wars, Batman, Indiana Jones), il ne faut pas être Madame Irma pour se douter de l'existence d'autres projets. Mais si je vous dis : Rock Band ? Oui, la rumeur à la mode voudrait que les petites briques danoises fusionnent avec le célèbre jeu musical pour une production des plus mystérieuses. La durée de vie pourrait ainsi se démultiplier ! Imaginez donc ! Vous seriez obligés de fabriquer tous vos instruments à l'aide de plans de montage détaillés avant de pouvoir vous éclater sur vos morceaux favoris. Plus sérieusement, si cette nouvelle se confirme, il sera temps de prendre les armes et d'aller expliquer notre façon de penser à tous les gens du marketing qui ont sorti cette idée de leur chapeau magique.

Rigueur budgétaire

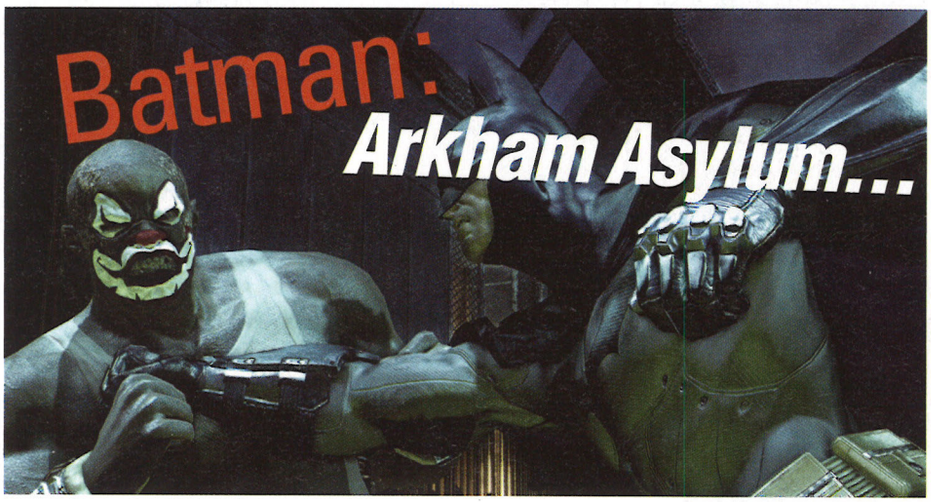


Selon le site financier Bloomberg (www.bloomberg.com), le Japonais Sony aurait réduit de 35 % le coût de développement de sa Playstation 3. La nouvelle version de la console coûterait environ 450 dollars à produire contre près de 700 pour l'ancienne. Espérons tout de même que ces ajustements ne donnent pas droit à des composants de moins bonne qualité. Ce serait vraiment dommage de voir une si jolie console imploser dans le salon. D'un autre côté, ça en motiverait peut-être quelques-uns à venir rejouer sur PC au lieu de passer leur temps à signer des pactes avec le diable.

Paranoia 2.0



Ah ! Tiens, un gadget un peu moins débile qu'à l'accoutumée ! Marre que vos collègues de bureau s'amusent à squatter votre PC pendant que vous draguez la belle Olga à la machine à café ? Eh bien, voici la solution à tous vos soucis grâce à la clé de verrouillage USB (www.mageekstore.com/326-cle-de-verrouillage-pc-sans-fil.html). Une fois l'engin configuré et l'émetteur au fond de votre poche, votre ordinateur se verrouillera dès que vous vous serez éloigné de plus de deux mètres ! Et si par malheur vous perdiez l'objet, sachez qu'il ne s'agit, ni plus ni moins, que de ce qu'on appelle communément la « sélection naturelle ».



...n'en finit pas d'être magnifique et impressionnant, comme le prouve cette image. Si le gameplay du titre reste encore un peu flou, on sait toutefois qu'il sera question de s'infiltrer vicieusement derrière ses ennemis pour leur tapoter sur l'épaule en affichant un rictus des plus sadiques.



O.U.P.S.

Dans la série « F.E.A.R. 2 risque de vous décevoir, alors je prends les devants », accueillons sans plus attendre Dave Matthews de Monolith.
Le monsieur semble un peu énervé par la trame des épisodes développés en externe et s'excuse auprès des fans. Selon lui, les histoires engendrées par d'autres développeurs ont largement malmené le scénario original : « [Timegate] a emmené l'histoire dans une direction que nous ne souhaitions pas alors que nous voyons Extraction Point et Perseus Mandate comme des univers alternatifs. Avec cette vision, ça ne diminue pas complètement l'histoire que l'on essaie de raconter. F.E.A.R. se focalisait sur Alma (ndlr, la petite fille en rouge) et F.E.A.R. 2 se focalisera également sur elle, selon le scénario que nous avions originellement en tête ». C'est noté, et pour connaître le fin mot de l'histoire, courez lire le test de Lucky, présent dans ce même numéro (le test, pas Lucky).

Will Wright...

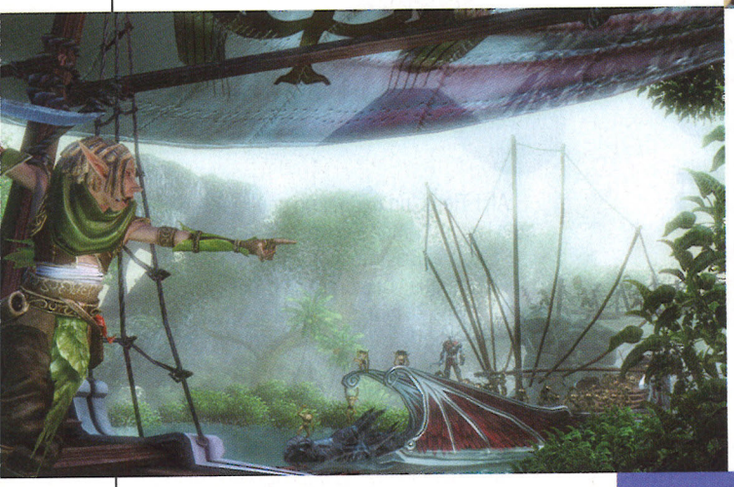


serait déjà à pied d'œuvre sur un tout nouveau projet dont la sortie pourrait ne pas intervenir avant trois bonnes années. Merci Will, nous voilà bien avancés.



Du champ de bataille aux thermes, les minions adorent foutre le bronx... et n'hésitent pas à se déguiser en courtisanes pour passer « inaperçus ».

Désormais, vous sèmerez également la terreur sur l'eau.





>Genre : Gros Bras
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Triumph Studios/Pays-Bas
>Sortie : 2e trimestre 2009

OVERLORD II



Rien qu'à leurs têtes, on devine que les magistrats romains sont des gens sympathiques. Et honnêtes...



D'abord un fait : Overlord a connu un joli succès à peu près partout dans le monde – ce titre d'action/aventure a atteint le million d'exemplaires écoulés, sauf chez nous où il n'a que très moyennement marché. La fameuse exception culturelle française... La faute à un marketing timide, sans doute, à un titre à nul autre pareil ô combien déstabilisant, aussi, et, disons-le, à un public qui, en général, a un peu de mal à aller vers la nouveauté. Mais que justice soit rendue : le titre de Triumph Studios est un petit joyau d'originalité, où le bordel le plus complet se dispute la vedette avec des puzzles inédits, et qui bénéficie, surtout, d'une durée de vie impressionnante (une trentaine d'heures, facile). Bref, on peut le trouver désormais à 20 euros environ (+ 10 euros l'extension Raising Hell, disponible en téléchargement), Overlord est une vraie bonne affaire. Et je ne dis pas ça parce que j'y rejoue en ce moment avec un vrai plaisir...

Des nouveautés, que diable !

Overlord II reste fidèle au principe du premier épisode, et reprend exactement toutes ses caractéristiques. Vous incarnez ici un (nouvel) Overlord, pouvez customiser la tour monumentale qui vous sert de demeure, et devez une nouvelle fois sillonner la surface du monde des humains pour les soumettre à votre volonté toute puissante. Cette fois, c'est à l'Empire Romain que vous avez affaire et, tel un Astérix sorti des entrailles de l'enfer, vous voilà confronté à des cohortes de légionnaires et à de gras magistrats en toges qui, comme tout bons politiques, se distinguent par leur étonnante fourberie. En dépit de votre surpuissance manifeste, vos rêves de conquête ne peuvent se concrétiser sans l'aide de vos

Quand vous arrivez en ville, c'est toujours la fête… mais pas pour tout le monde.





Avant de manipuler ce grand garçon, le jeu vous invitera à découvrir l'Overlord… enfant ! On attend de voir comment cela va se traduire.



fameux larbins, toujours au cœur du gameplay, qui n'ont pas changé, mais voient leurs capacités augmenter au travers des montures qu'ils peuvent désormais chevaucher. Ainsi, les « minions » bruns toujours friands de castagne, peuvent-ils se déplacer à dos de loups (pour aller plus vite, et effectuer des sauts plus importants), les verts, résistants au poison, ont un faible pour les araignées (qui leur permettent de grimper aux murs), les rouges, tout feu tout flamme, « roulent » en salamandres, véritables lance-flammes vivants, quant aux bleus, minions guérisseurs… leur monture reste pour le moment un mystère. Des serviteurs du Mal plus efficaces, donc, pour des puzzles plus intéressants encore, où il convient de savoir utiliser les larbins ad hoc aux bons endroits, aux bons moments.

Et ce n'est pas tout…

Vraie grosse nouveauté franchement marrante, les minions ont désormais la capacité de se déguiser ! Ainsi, ils peuvent s'infiltrer dans un camp romain en s'habillant en soldats de l'Empire même si, évidemment, avec leurs têtes de gremlins et leurs 120 cm les bras levés, leur réussite apparaît a priori fortement improbable. Plus sauvages et destructeurs que jamais, les laquais de l'Overlord peuvent démolir des bâtiments entiers, et ont développé de nouvelles techniques d'attaque, utilisant, selon les circonstances, tour de siège ou catapulte. Bref, dans Overlord II, ça défouraille, les affrontements se voulant plus impressionnants par le nombre de protagonistes (jusqu'à 50 ennemis contre autant de larbins) et vous pourrez même faire la preuve de votre incommensurable cruauté sur l'élément liquide, tandis qu'à bord d'une galère, vous attaquerez sans remords les navires qui croisent votre route (les larbins rouges peuvent tirer des flèches enflammées sur les voiles, les bruns partent à l'abordage, etc.). Du grand spectacle et des minions auxquels vous vous attacherez d'autant plus que dans cet épisode, ils auront tous un nom et pourront être ressuscités !

Yes, la map ! La maaap !!!

Un des manques les plus flagrants du premier Overlord – corrigé uniquement sur la version PS3 – était l'absence de mini-map. Une hérésie dans un jeu à la géographie tortueuse, où l'on passait son temps à tourner en rond. Dans Overlord II, vous l'aurez compris, la carte fait enfin son apparition, au plus grand soulagement des joueurs possédant un sens de l'orientation déficient. Question réalisation, si le saut qualitatif n'est pas flagrant, on note tout de même des animations améliorées (celle de l'Overlord notamment, moins lourd dans ses déplacements), une plus grande distance d'affichage et des cut-scenes plus travaillées utilisant le moteur du jeu (modélisations, expressions faciales, synchro labiale…). Notons également que l'Overlord que vous incarnez ici ne fait plus dans le social, et n'aura plus l'occasion de faire de bonnes actions, ce qui était de toute façon une aberration. Désormais, deux voies seulement s'offrent à vous : celle de la domination ou celle de la destruction. Des esclaves ou des cadavres, voilà ce que seront les humains pour vous. Une vision du monde intéressante, et un gameplay à l'avenant où, selon votre humeur, vous pourrez aller jusqu'à sacrifier vos propres troupes (en balançant un larbin au milieu d'une troupe ennemie pour le faire exploser, par exemple). Bref, Overlord II s'annonce bon, long, toujours aussi décalé et, selon toute vraisemblance, bien plus épique. Attendons de juger sur pièce mais un jeu dans lequel on peut tuer des bébés phoques a, forcément, de sérieux atouts…

Chris

Troupe romaine de choc, le Stormtrooper ne fait pas dans la finesse. Et ça se voit…



E.Y.E.

Indés à tout prix !

E.Y.E. Si vous avez lu notre papier dans le Joy du mois dernier, ce nom ne vous est pas inconnu. Derrière cet acronyme se cache un projet de titan, un gros RPG/FPS à la Deus Ex développé par une petite équipe indépendante. Après avoir vu leur jeu, il nous fallait leur poser cette question : ça veut dire quoi être indépendant ?

par Lucky

En 1998, les futurs petits gars de Streumon Studio ont développé un jeu de rôle papier baptisé AVA. L'année suivante, ils entreprennent de modder Syndicate Black Ops pour Half-Life en utilisant le moteur Source. Une fois le projet achevé, en 2002, une idée folle leur vient à l'esprit : utiliser le moteur Source 2.0 pour adapter AVA en jeu vidéo. Le projet est ambitieux. Tellement que l'on ne parle plus ici d'un mod, mais bel et bien d'un jeu à part entière. À ce moment, il y a de la casse dans l'équipe. C'est Pierrick Le Nestour, co-fondateur de Streumon Studio qui nous l'apprend : « La tâche en a effrayé plus d'un. Le temps de travail nécessaire en a achevé d'autres ». Mais après quelques recherches et quelques départs, une équipe est sur pied. « Ceux qui n'ont pas purement et simplement arrêté de bosser se sont trouvé un job alimentaire ». Tout est prêt, le travail peut commencer.

Se faire connaître

Faire un jeu dans son coin, c'est une chose, le faire connaître, c'est une autre paire de manches. « Nous nous sommes penchés sur la question de la communication très tôt. Dès le début du projet. Notre premier vrai projet d'ailleurs.



La solution la plus évidente semblait être de diffuser un trailer. Mais là où le jeu d'un grand éditeur peut débaucher une équipe complète et consacrer plusieurs milliers d'euros à sa réalisation, nous n'avions que deux ou trois personnes pour réussir ». Ne sachant pas forcément par où commencer sa campagne, l'équipe se replonge dans le travail. Pour trouver un financement, il faut trouver un éditeur et pour en trouver un, le mieux reste encore de se montrer sur les lieux où ces derniers font leur marché. Une chance pour eux, le plus gros Salon mondial du jeu vidéo se tient chaque année en Europe, en Allemagne pour être précis.

L'épreuve du feu

Ainsi en 2007, l'équipe embarque une démo dans ses valises et se rend à la Games Convention de Leipzig. Tous les éditeurs, petits ou gros, sont là et tous jettent un œil sur E.Y.E.

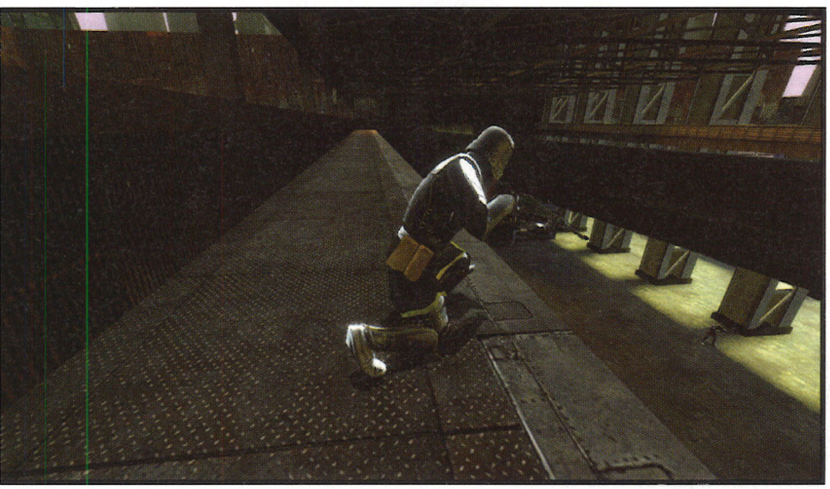


Poussez pas, j'ai du plomb pour tout le monde !



Il est un peu gros pour toi non ? L'espoir fait vivre

Les armures ont un petit je ne sais quoi de médiéval.



Erratum

Dans notre papier du mois dernier, nous présentions Christophe Longuépée comme le chef du projet E.Y.E. alors que son poste est celui de Lead Artist et d'animateur 3D. Rendons à César ce qui lui appartient, la barque Streumon Studio est menée par Jonathan Cacherat qui y assume, excusez du peu, les rôles de P.-D.G., chef de projet, directeur de la programmation, game designer et directeur artistique. Malgré tout ça, nous sommes parvenus à l'oublier ! Remarquez, dans un studio aussi restreint, la multicasquette est la norme. La palme de la diversité revient sans doute à Pierrick Le Nestour qui est à la fois principal level designer, designer sonore et responsable de communication. Chapeau bas, les mecs.



Lui, il sent le fanatique à plein nez.

« En 2007, nous avons reçu beaucoup de fausses promesses à base de : votre jeu est génial, après le Salon, on signe un contrat ». Fantastique ? Pas vraiment. Les semaines passent et les relances du studio semblent tomber dans le vide. « Au moins, les gros éditeurs ont été plus francs. Pour eux, le jeu n'était pas assez avancé, notre équipe était trop jeune et enfin l'ouverture de notre univers ne toucherait pas assez de joueurs. Des remarques, certes, décevantes, mais honnêtes ».

L'édition 2008 s'est mieux déroulée. Bien sûr, les fausses promesses n'ont pas manqué, mais l'équipe avait gagné en maturité et savait qu'il ne fallait pas crier victoire au premier contact. Cette fois-ci, même si les éditeurs refusent à nouveau le jeu, les conseils pleuvent et, fait nouveau,... certains leur proposent d'intégrer des studios déjà existants. « Cela ne fait pas partie de nos projets. Notre rêve le plus fou serait de rester indés et de sortir le jeu par nos propres moyens, mais nous ne sommes pas dupes. Si E.Y.E. échoue, il nous faudra bien penser à l'avenir ». Derrière le rêve ne restent que deux réalités : soit renoncer au jeu vidéo, soit intégrer un studio et perdre son indépendance. Monde cruel.

Quelques grammes de finesse

Il aurait été facile de se laisser embarquer dans le système, mais hors de question car, pour Streumon Studio, comme pour bien d'autres développeurs indés, rester indépendant serait une victoire en soi. Ce serait la preuve que leur projet était bon et qu'après ça, ils pourraient mettre en chantier un nouveau jeu sans avoir à suivre les directives d'un éditeur et donc sans se soucier de suivre la tendance du marché qui pour l'heure est au casual gaming. Pourtant, dans l'enfer du business du jeu vidéo, tout n'est pas si moche. Même quand on commence à devenir coutumier des intrigues commerciales, une bonne surprise peut toujours frapper à l'improviste. « Nous avons été stupéfaits de toute l'aide que nous avons reçue des professionnels du secteur. Attachés de presse, journalistes ou marketeux ont été pour nous de précieuses mines d'informations et de conseils. D'ailleurs, assez tôt dans le projet, nous avons eu la surprise d'être soutenus par Microsoft qui nous fournit une aide logicielle importante. »

Du coup, malgré les désillusions, le rêve perdure car, après tout, d'autres, comme Braid, ont réussi. Alors, Streumon Studio continue à négocier avec quelques éditeurs et financiers tout en restant réaliste. Nous, moteur Source oblige, nous les verrions bien sur Steam, mais le business étant ce qu'il est, nous n'en saurons pas plus. Avec tout ça, à trop vouloir rester libre, il n'est même pas encore sûr que le jeu puisse sortir. « Aujourd'hui, l'important pour nous est de terminer E.Y.E. et rien d'autre. Et même après tant de temps, avec l'approche de la fin du projet et le fait que l'on commence à parler de nous, notre motivation est intacte. » Je crois que j'ai compris ce que signifie être indépendant. Être indé, c'est une grosse prise de risque, beaucoup de galères et encore plus d'espoir. Et ça, ça n'a pas de prix.



Diablo vient de trouver un minigun.



Vous n'auriez pas une polaire les gars ? Il gèle par ici.



Genre : FPS/RPG orphelin Éditeur : - Développeur : Streumon Studio/France Sortie prévue : 2009





Marre de la route ? Allez où vous voulez !

Les petites routes de montagne figurent parmi les plus tripantes du jeu.



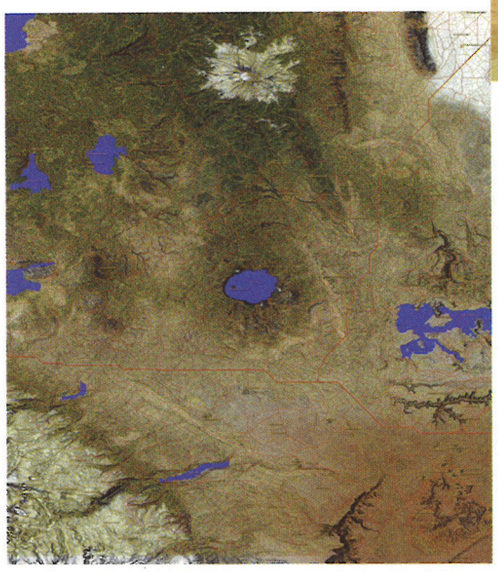
>Genre : Reservoir Dogs
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Asobo Studio/France
>Sortie prévue : Printemps 2009

FUEL



Dans le désert, tout le monde vous entendra vrombir.

En général, quand un de vos serviteurs passe douze heures dans les transports, c'est pour se rendre à l'autre bout du monde, en avion. Moi, sur le même laps de temps, je me suis fait l'aller/retour Paris-Bordeaux. La faute à une caténaire arrachée, un TGV sans jus, sans chauffage, sans rien, bloqué pendant des heures en pleine voie, dans le brouillard le plus complet. La lose mijotée à la sauce SNCF pour m'offrir une fantastique journée de galère. Du coup, au lieu de passer toute la journée à jouer à FUEL avec les Bordelais d'Asobo Studio, je n'ai pu tâter de la bête qu'une toute petite heure, excessivement frustrante mais ô combien plaisante. Voilà pour les conditions et avant d'aller plus loin, revenons à ces fameux développeurs. Des inconnus ? Pas vraiment si vous vous souvenez de Kalisto Entertainment. Ultim@te Race Pro en 1998, c'était eux. Dark Earth un an auparavant, c'était eux aussi. Quelques années et un nouveau studio plus tard, Asobo s'est lancé dans un projet de jeu de rallye alors intitulé Grand Raid Offroad. C'était en 2005 et on nous promettait alors une aire de jeu d'une superficie de 10000 km² ! C'est bien connu, les années passant, la jeunesse mûrit, change et grandit. Voilà pourquoi, trois ans plus tard, la map est passée à 14400 km², le titre a changé et le fond du jeu s'est vu profondément modifié.



Voilà la carte complète du monde de FUEL. Le mot que vous cherchez est « wow ! ».



Froid, moi, jamais !

Exit le rallye-raid, bye bye les déserts sablonneux, bienvenue au Grand Ouest américain, les routes poussiéreuses, les montagnes et autres lacs salés. Adieu aussi aux voitures peinturlurées de publicités multicolores et bienvenue aux « muscle cars », motos, camions et à une véritable ambiance apocalyptique façon Mad Max. C'est que les développeurs de FUEL ont doté leur titre d'un véritable petit scénario, mais alors vraiment tout petit. La terre est dévastée, le réchauffement climatique a fait son œuvre et la météo est devenue complètement folle. Dans ce monde mis à genoux par l'inconscience de l'Homme, des fous furieux se battent pour le gain d'une ressource devenue incroyablement rare : le pétrole. Tout le paradoxe du titre réside d'ailleurs dans cet aspect écolo qui nous oblige pourtant à rouler à fond les ballons, en lâchant des litres et des litres de carburant à la gueule d'un monde déjà bien mal en point. Un choix un peu curieux mais qu'on pardonne aisément en imaginant que de véritables fanatiques nous auraient envoyés nous tirer la bourre en trottinette ou en Vélib'. Au lieu de cela, c'est à pas moins de 70 véhicules motorisés que l'on aura affaire, sans compter l'éventualité d'engins supplémentaires proposés après la sortie du titre.

« J'en ai une comme ça, O.K. ? ».

Plus on est de FUEL...

Monde gigantesque, nombreux challenges à trouver (courses, points touristiques incontournables, nouvelles livrées pour les véhicules...), mode solo et multi fusionnés, GPS pour éviter de se paumer toutes les 20 secondes, voilà qui rappelle fortement Test Drive Unlimited. Une référence totalement assumée par les auteurs qui font presque de leur titre le pendant sombre de celui des Lyonnais d'Eden Games. Dans TDU, nous étions au Paradis quand FUEL veut nous faire vivre un véritable Enfer. Les courses y sont brutales, frénétiques et on n'hésite jamais à cogner l'adversaire pour le pousser à la faute, dans une crevasse ou droit dans un arbre. Pour renforcer l'aspect apocalyptique du titre, de nombreuses péripéties climatiques viendront jouer les trouble-fêtes à la moindre occasion. Tempêtes, tornades ou pluies torrentielles font partie intégrante des courses et influent directement sur celles-ci. Pour les éviter, mieux vaudra anticiper le danger en s'écartant des menaces, grâce au GPS. Tout comme il sera parfois inutile de se farcir une longue route de montagne en lacets s'il est possible de descendre en glissant comme un malade sur les rochers. Mais attention, les chutes trop vertigineuses seront inévitablement sanctionnées par un rapatriement en arrière. Il faudra ruser.



Les motos seront-elles de petites merveilles à piloter ? Mystère...





Le niveau de difficulté des courses se joue sur un système de médailles. Le bronze est facile à obtenir quand la médaille d'or demandera que vous traciez comme un maboule.

Pleins d'espoirs

À l'occasion de cette première présentation, nous avons pu jouer en multi (atomisant au passage nos amis des rédac' consoles, que nous saluons malgré tout, hin hin) sur une version PS3 peu aboutie, souffrant de grosses saccades et d'un affichage des décors mal réveillé. Quelques minutes plus tard, c'était au tour de la version PC. Franchement magnifique avec des conditions météorologiques impressionnantes et crédibles en sus d'une profondeur de champ surréaliste, cette dernière avait largement de quoi nous allécher alors que le développement n'en est qu'à 50 % ! Néanmoins, le pilotage manquait de sensations, d'inertie, de comportements différents selon les surfaces traversées. Un sentiment accru par le fait que les bruitages étaient encore loin d'être réglés avec des effets sonores quasiment absents. Les sensations de vitesse étaient bien rendues grâce à l'utilisation du « fisheye » (un effet qui déforme l'image affichée pour donner l'impression de rouler plus vite) que, personnellement, j'ai toujours trouvé légèrement disgracieux. Mais pas de panique, les six prochains mois seront consacrés à analyser et peaufiner tout ce qui ne va pas et, au risque de passer pour un con dans quelques mois, je prends le risque d'affirmer que FUEL a tout pour devenir un très grand jeu.

Yavin



Finalement, je vais plutôt aller à gauche.

Divinity II Ego Draconis

Dans la gueule du dragon

Il y a peu, nous vous présentions l'héritier de la série Divinity en vous promettant d'aller voir ses développeurs. Chose promise, chose due. Même s'il a fallu braver les « mouvements sociaux parisiens » et affronter le terrible peuple belge, nous sommes allés dans l'antre de Larian Studios pour voir ce jeu qui s'annonce comme l'un des grands RPG de 2009.

par Lucky

La Belgique. Pourquoi Larian Studios se trouve-t-il en Belgique ? Ce pays de fous qui change de gouvernement plus souvent que Sundin de sac à main. Tant pis, j'irai quand même. Il faut dire que le projet est ambitieux, plus encore que les anciens Divinity. Et pourtant pour la petite histoire, je vous rappelle que Divine Divinity était décrit à sa sortie comme un mix de Baldur's Gate et Diablo. Cet atypique mélange de genres a d'ailleurs fini par devenir la marque de fabrique du studio belge. Après Divine Divinity et Beyond Divinity, aujourd'hui Larian Studios récidive avec Ego Draconis.

La Dragon Slayer Academy

« Le joueur n'a pas besoin de connaître la série pour se lancer dans l'aventure, commence Sven Vincke, directeur du studio, l'essentiel est que les hommes n'aiment pas les dragons ». Si vous êtes aussi nul en latin que je le suis moi-même, vous traduirez Ego Draconis par « je suis un dragon ». En effet, comme le disait le grand philosophe Silvester Stallone dans Rambo : « Pour gagner la guerre, il faut devenir la guerre ». Notre histoire commence un matin où le joueur vient tout juste de rentrer à l'académie des chasseurs de dragons. Au turbin depuis peu, il est tout juste parvenu à maîtriser les bases de cet art noble en domptant la technique du « Dragon Spirit », un pouvoir qui lui confère ni plus ni moins que des yeux de dragons. Par eux, il peut voir des fantômes et lire dans les esprits humains moyennant XP (nous y reviendrons).



Attention, mec, tu prends feu !



Ce dragon, c'est vous !

Ça, c'est la tour que peut diriger le joueur. La jolie demoiselle a su décorer son intérieur avec goût.







Les armures ont un look très coréen.





Un mage en armure lourde ou un guerrier en robe de chambre, tout est possible.



Normalement, si l'on consulte le programme de la Dragon Slayer Academy (ça fait très émission de TF1, dit comme ça), ce petit héros aurait dû poursuivre par des cours de combat, seulement voilà, un dragon a été aperçu dans les parages et le village est en manque de braves guerriers... Votre mission, si vous l'acceptez, est de traquer la bête et de lui faire bouffer ses ailes. Pour les détails, débrouillez-vous comme un grand garçon.

Fidèle à la communauté

Chez Larian Studios, Ego Draconis était une évidence. Après les deux premiers opus, il restait encore quelques intrigues à démêler et plus de place qu'il n'en fallait pour de nouvelles histoires. D'ailleurs, en attendant ce jeu, la communauté s'en est raconté des histoires ! Depuis quatre ans maintenant, les sites de fans, bien souvent des Allemands, n'ont pas désempli.

Sur nombre d'entre eux, les joueurs se posaient cette question cruciale : que sera l'intrigue du prochain Divinity ? Devant tant de ferveur, l'équipe ne s'est même pas demandée s'il fallait faire une suite. Après Beyond Divinity, ce qu'il fallait surtout, c'était se mettre au travail. Petit à petit, un monde, un scénario et des quêtes se profilent. Pour le reste, le moteur d'Oblivion fera l'affaire. Bien sûr « il a fallu lui trouver une palette de couleurs pour échapper aux teintes grises et marron du jeu de base » et modifier quelques-unes de ses caractéristiques mais, bon, ce sont des détails. Ensuite, les artistes se sont mis à l'œuvre. Heroic Fantasy oblige, Ego Draconis comporte son lot de déserts, de plaines, de grottes et de montagnes hantées de dragons et autres bestioles







magiques. Mais on y trouve aussi, pêle-mêle, des références à Shakespeare, un agent immobilier itinérant qui rappelle le Stan de Monkey Island, un donjon truffé d'énigmes inspirées d'Indiana Jones… J'en passe. Non content de mélanger les genres, Larian Studios mélange les influences. À en croire Sven, Ego Draconis est un concentré de tout ce que l'équipe peut voir et lire. « Artistiquement, nous tentons d'approcher la réalité avec humour en exagérant l'accent heroic-fantasy. » Donc, à l'occasion, une once de pop culture pourrait faire surface, mais inutile de hurler au sacrilège pour autant. Le seul impératif du studio a été de faire un « RPG profond et fun à jouer ». Ouais, rien que ça ! Et là, incognito, j'enchaîne une transition toute pourrie à la C'est Pas Sorcier : mais attends, Lucky, qu'est-ce qui fait un bon jeu de rôle ?

C'est mon choix

Eh bien, mon cher Fred, c'est très simple ! La clef d'un bon RPG, c'est la liberté. Au bout d'un quart d'heure de jeu, Ego Draconis vous lance dans le grand bain avec votre arme et votre mission pour Étoile du Berger. La classe du personnage (guerrier, mage, ranger), le look, l'itinéraire… tout est libre. Mais, bref, le joueur doit retrouver un dragon. Soit il taille la route à l'aveuglette quitte à se planter lamentablement, soit il a lu Agatha Christie et sait qu'une enquête rondement menée demande des témoignages. De ce que j'en ai vu, causer avec la population locale vous apprendra deux choses : la première c'est que les villageois vous soutiennent. Ils veulent être à l'abri des dragons. La seconde, c'est que malgré ça, ils se foutent de vos ennuis comme de l'an quarante, leurs propres problèmes sont beaucoup



plus importants. Admettons qu'on vous ait dit que tel gars se vantait d'avoir vu la bête, mais qu'il ne veuille pas vous en parler pour d'obscures raisons :
A) Vous l'ignorez, il y a d'autres poissons dans l'océan.
B) Vous lui fracassez la tête, la peur délie bien des langues.
C) Vous avez des yeux de dragon et lisez dans ses pensées, il n'avait qu'à parler.
Un bon RPG offre au moins les alternatives A et B. La C constitue la grande nouveauté de D2ED. Ce procédé de « Mind Reading » ouvre considérablement le gameplay d'un jeu qui se vante déjà de proposer des missions qui peuvent avoir jusqu'à quinze fins différentes et une multitude de sous-quêtes (voir notre encadré). Mais, au-delà de ça, ce système fait de chaque PNJ une source potentielle de quêtes secondaires. Je vois d'ici les joueurs se refiler des tuyaux : « Si tu mindreades l'ermite aveugle qui ne veut rien te dire, tu sauras où trouver une épée de ouf ! ». D'après Sven, l'idée est « de faire en sorte que le joueur s'implique dans les dialogues et y réfléchisse plus d'une seconde. D'ailleurs les PNJ ne proposent leurs quêtes qu'une fois. Si vous refusez de tuer un tel pour tel autre, il ira le faire lui-même ». À partir du moment où vous refusez ou acceptez une quête, le scénario avance et le monde change en conséquence.

Madame Irma

Avec ces yeux en poche, la voie diplomatique semble s'imposer comme une solution à tout. Heureusement,

Ça va couper, chérie.



L'infâme femme adultère

Voici un exemple de quête fleuve : accrochez-vous ! Les choix sont multiples. Assez tôt dans le jeu, une paysanne va vous demander d'apporter une lettre au forgeron sans en parler à son mari. Déjà, c'est louche. Si vous refusez, elle n'insistera pas. Si vous acceptez, vous pouvez donner la lettre comme promis, ou alors l'ouvrir et découvrir que le forgeron est son amant. À partir de là, soit vous choisissez la facilité de la donner au forgeron qui deviendra votre ami et vous fera de bons prix, soit vous faites chanter votre monde. Le plus simple serait de tout dévoiler au mari cocu, dans ce cas, je crois qu'il tue la femme. Mais vous pouvez également lire dans l'esprit de celle-ci avant de passer à l'acte pour apprendre qu'elle espère secrètement que vous découvriez tout. Elle trouverait alors le courage de plaquer son mari et le forgeron deviendrait quand même votre ami. Vous voyez le tableau ? Et encore là, je ne suis pas allé chercher très loin. Cette quête seule viendrait à bout de mes quatre pages de texte.



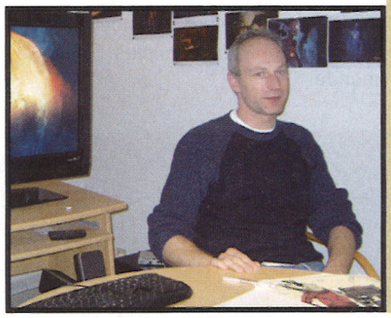
Ambiance tamisée, musique romantique et le tour est joué !

« lire tous les personnages rendrait la progression du héros impossible », car ce procédé magique coûte de l'XP et plus l'information est intéressante, plus vous devrez débourser. Derrière, le calcul est simple : sans XP, pas d'augmentation de niveau, donc pas de nouvelles compétences, donc des attaques dérisoires et aucune progression. Car, ne l'oublions pas, l'autre gros pan d'Ego Draconis, ce sont les combats. Bien entendu, l'interface n'a plus rien à voir avec les antiquités balduresques. Ici, portage Xbox oblige, nous sommes beaucoup plus proches du TPS action. Durant les affrontements, votre souris devient une cible au centre de l'écran et les sorts se lancent au clavier. En grimpant de niveau, vous disposez de techniques de plus en plus puissantes, mais si vous êtes incapable de suivre votre adversaire à la souris, elles ne servent à rien. Donc, n'en déplaise aux rôlistes purs, le skill est primordial. Un choix parfaitement assumé. « Nous avons tenté de bousculer les habitudes du joueur toutes les dix-quinze heures de jeu environ ». Bigre ! D'ailleurs, lecteur désargenté, réjouissez-vous, vous serez bientôt propriétaire !

Un monde de poche

Vous souvenez-vous du château que vous pouviez acquérir dans Baldur's Gate 2 ? Chez Larian Studios, on s'en souvient. Et pas qu'un peu. À défaut d'une forteresse, dans Ego Draconis, le joueur peut s'approprier une tour. Elle comporte tout ce qui peut vous faciliter la vie dans un RPG. Des maîtres de classes surdoués, des domestiques, des coffres… « Nous avons constaté qu'arrivés à un certain stade, les joueurs ne cherchaient plus de quêtes secondaires pour dénouer l'intrigue principale. Ce château est pour nous un moyen de leur faire miroiter à mi-parcours mille améliorations pour leur personnage. Vous voulez apprendre un nouveau sort ultime ? Très bien, mais votre enchanteur aura besoin d'un artefact rare pour le faire… Ah, vous n'avez pas envie d'aller le chercher vous-même ? Envoyez donc un de vos domestiques, mais attention, l'équiper de pied en cap pour remplir une telle mission sera extrêmement onéreux ». Voilà une manière comme une autre de bannir le grinding, une mécanique de jeu jugée « trop pauvre ». Toujours est-il que cette tour devrait redonner aux héros pressés l'envie de repartir à l'aventure. Mais elle se profile également comme un jeu dans le jeu. En effet, à terme, vous pourrez y développer votre propre cour en sauvant de pauvres hères de la mort. Je sens quelques lecteurs sceptiques. Vous pensez qu'elle ne sert qu'à gonfler la durée de vie du soft ? Si ce que m'a confié Sven est exact, je ne pense pas. « En sachant tout du jeu et sans prendre le temps de faire le moindre combat, il nous faut vingt-cinq heures en test pour venir à bout de l'aventure ». Il devrait y avoir de la marge.

Sven Vincke, P.-D.G. de Larian Studios.





Shoot them up !

J'arrive au terme de mes quatre pages et pourtant il me resterait encore bien des choses à dire tellement ce jeu semble vaste. Une chose est sûre, il a les épaules pour jouer dans la cour des grands RPG. Il n'y a finalement qu'un détail qui me chiffonne. L'un des bouleversements gameplay de fin de partie consiste à se transformer en dragon. Je ne l'ai pas beaucoup vu, mais en l'état, j'ai la nette impression de jouer à un shoot them up assez hors sujet. Mais vu le travail de titan qui a été abattu pour faire d'Ego Draconis l'un des cadors du RPG, je doute que l'équipe ait pu se méprendre. De toute façon, maintenant, il ne reste que quelques semaines de suspense.

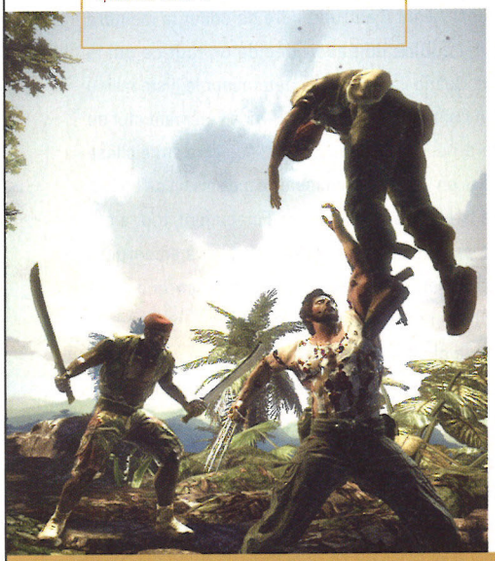
Funambulisme

Une totale liberté d'action, une intrigue principale linéaire, des quêtes secondaires à gogo, des combats dynamiques, des phases de shoot en dragons…

Dis-moi, Sven : ça n'a pas été trop dur de trouver un juste équilibre entre tous ces éléments ?

« Évidemment ! Avant d'entreprendre de coder la moindre ligne du jeu, l'équipe doit avoir décidé de tout ce qui le composerait. Quand il nous a fallu déterminer le juste milieu entre RPG et combat, je me suis dit « voilà l'élément clef du jeu ». Plus tard, nous avons planché sur l'équilibre entre phase au sol et phase en vol… À ce moment, je me suis dit qu'en fait, ce serait ça le plus dur à accomplir. Finalement, tout a été décidé il y a plus de quatre ans. Avant de vous embarquer dans un tel projet, vous devez être sûr de ce que vous souhaitez obtenir, une fois le jeu achevé, et vous y tenir. Ensuite, tout le challenge consiste à garder le cap tout en acceptant les bonnes idées de votre équipe. Aujourd'hui, avec le recul, je peux vous garantir que pendant ces quatre ans, le plus dur a été de ne pas s'éparpiller. Mille fois, je me suis dit : « Bon sang, mais qu'est-ce que je fais ? Dois-je le faire ? ». Maintenant qu'Ego Draconis est jouable, mes doutes se sont envolés. C'est bien le jeu que je voulais faire. Attention, je ne dis pas qu'il est génial ! Je l'espère, mais ce n'est pas à moi de le dire. Sérieusement, j'ai passé tellement de temps à y travailler que j'y trouverais toujours un petit quelque chose à améliorer, même si j'y consacrais ma vie ! (rires). »

Généralement, après avoir assisté à la présentation d'un nouveau jeu, j'en ressors avec une idée assez précise concernant le potentiel du titre. Là, sur Wolverine, c'est nettement moins vrai. Peut-être parce qu'il s'agit d'une adaptation du prochain film de Gavin Hood avec Hugh Jackman dans le premier rôle. Peut-être aussi parce que la production de Raven Software dégage un petit air de déjà vu. Vous me répondrez que c'est normal, les héros de Marvel Comics sont désormais aussi célèbres que Jésus Christ, Super Mario ou Savonfou. Et là, je vous rétorquerai que, comme la vérité, le problème est ailleurs. En particulier dans la curieuse ressemblance entre ce jeu-là et un certain God of War, bien connu de nos amis possesseurs de Playstation 2. Une aventure pseudo-mythologique en vue à la troisième personne, caractérisée par son extrême violence et ses affrontements contre des boss souvent gigantesques. Eh bien Wolverine nous fait pratiquement le coup du copier/coller en transposant le concept dans l'univers des super-héros les plus classes du monde.



En voilà un qui va passer un sale quart d'heure.



Plus vous avancerez dans le jeu et plus vous monterez en « niveau », accédant ainsi à de nouveaux pouvoirs.

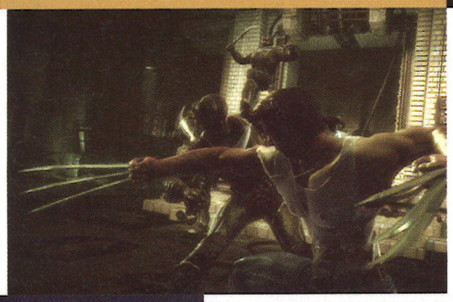
Au doigt et à l'œil

Vous êtes Wolverine, une machine à tuer capable de se régénérer toute seule même après s'être fait tailler en pièces à la sulfateuse.

- Genre : Lames fatales
- Éditeur : Activision
- Développeur : Raven Software/États-Unis
- Date de sortie : Mai 2009

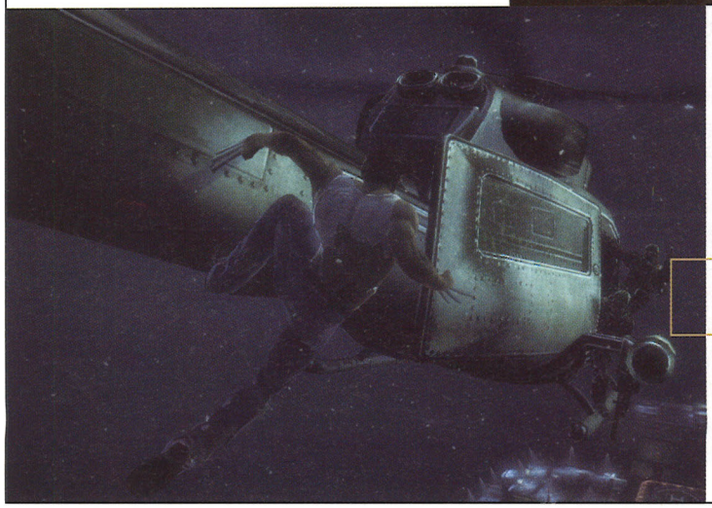
X-MEN ORIGINS WOLVERINE





Dans votre grosse main poilue se cachent des griffes acérées capables de traverser à peu près n'importe quoi. Tant mieux, voilà qui va vous aider à découper en rondelles les ennemis hargneux que vous rencontrerez lors de votre progression. Et les rondelles ne sont pas qu'une métaphore, car la violence est ici extrême, surjouée, avec des démembrements à foison et des gerbes d'hémoglobine propulsées par hectolitres. Vous avancerez, courrez et sauterez en ciblant les ennemis que vous souhaitez transformer en pâté de campagne. De temps à autre, vous affronterez également des créatures de la taille d'un gratte-ciel et utiliserez vos pouvoirs pour détecter leurs points faibles avant de les mettre à terre. Parfois, vous aurez également droit à de petites sessions scriptées qui se jouent en « Quick Time Event » dans lesquelles vous presserez les bonnes touches, au bon moment. En fait, vous aurez droit à un beat them all correctement réalisé mais d'un classicisme un peu effarant et qui ne s'adressera, en toute logique, qu'aux fans absolus de l'univers des X-Men.

Yavin



Parfois, il faudra savoir s'accrocher. .

Je te baptise Doudou et tu seras mon meilleur ami.





Je t'ai déjà dit de ne pas faire la sieste en plein service ! Tu vas te faire choper…

>Genre : Dimanche à la campagne
>Éditeur : 505 Games
>Développeur : Bohemia Interactive/République Tchèque
>Sortie : 1er trimestre 2009

ArmA 2





Comme le dit Yavin les soirs de pleine lune en écrasant des poussins : il faut parfois se détendre. Aussi de temps à autre, quand les gars de Bohemia Interactive se lassent de bosser sur des simulateurs destinés à l'usage militaire, ils font des jeux. Après Operation Flashpoint et Armed Assault, tenteraient-ils un Lapins Crétins like ou un énième Programme d'Entraînement du Docteur Trucmuche ? Peeeerduuu ! À moins que vous ne soyez aveugle, vous avez dû lire qu'ici nous parlons d'ArmA 2. Encore une fois quand le marché du jeu vidéo cède à la mode séduisante du tout casual, le développeur tchèque donne dans le gros FPS qui tache. Mais même s'il ne verse pas dans la fantaisie, tout le contexte de ce jeu est fictif ou presque. Une Guerre Froide moderne, un faux pays de l'ex-bloc Soviétique, un coup d'État imaginaire… En fait, seul le matériel militaire est réel. C'est le but. Bohemia s'est toujours fait un devoir de rendre ses jeux aussi proches de la réalité que possible. La balistique, la gestion du vent… Rien n'est laissé au hasard. Du coup, inutile de vous préciser que votre personnage n'a pas de barre de vie, hein ? D'après mes sources, dans la vie réelle une ou deux balles suffisent amplement…



Vous auriez pas vu mon chien ?

Grand publicophobe

Attendez, je fais le compte : guerre pointue, simulation, pays déprimant… J'ai tout ! Ce qu'il y a de génial avec Bohemia, c'est que mon premier paragraphe aurait convenu pour n'importe lequel de leurs jeux (Flashpoint et Arma). Un détail qui nous facilite grandement la vie. Du reste, le développeur ne compte pas réinventer la poudre. Pour l'essentiel, ArmA 2 va poursuivre l'effort de réalisme de ses aînés. Cela passe par un graphisme toujours plus photoréaliste, mais aussi par d'innombrables détails. Par exemple, aucun des locaux ne fera l'effort de parler votre langue. Bonjour l'accueil… À ce compte, mieux vaut garder votre interprète en vie, car au cas où vous l'ignoreriez, vous n'êtes pas seul, vous évoluez en équipe. Si vous jouez en solo, la partie FPS s'accompagne donc d'une importante gestion tactique de vos troupes – ça, c'est un classique de la série. En revanche, ArmA 2 autorise pour la première fois le jeu coop en campagne jusqu'à 5 joueurs. Cette nouveauté, les fans l'attendaient depuis longtemps. Seule ombre au tableau : Bohemia semble avoir fait quelques concessions sur le pilotage des véhicules. Personnellement, je n'ai jamais réussi à faire décoller un avion dans ArmA, je ne vais donc pas me plaindre mais les puristes, eux, risquent fort de voir cela d'un œil mauvais… Au point de délaisser ArmA 2 au profit de l'Operation Flashpoint 2 de Codemasters ? Ça reste à voir. Toujours est-il que les deux frères ennemis sont attendus pour début 2009.

Lucky

GENRE
Magic System
ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Phenomic/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2009

BATTLEFORGE





Ma première rencontre avec BattleForge, docteur ? Un mardi matin, je crois. À ce moment-là, le futur immédiat du jeu vidéo était simple dans ma tête : pas grand-chose à en attendre, hormis un StarCraft II, un Empire Total War ou encore, vaguement souhaité, le Blood Bowl de Cyanide. Moi, blasé ? Oui, un peu, avant BattleForge du moins. Comment vous dire… tel un véritable camé, j'y passe maintenant le plus clair de mes journées, et même une partie de mes soirées (ndSundin : je vous épargne ici la blagounette du monsieur qui voulait juste dévoiler au monde entier qu'il avait réussi à trouver une copine). BattleForge est en effet une expérience unique, à la croisée des chemins entre Magic : L'Assemblée, le STR traditionnel et le MMORPG.

Mort au consensus !

Dans un premier temps, BattleForge s'apparente à un jeu de cartes où chaque joueur doit composer un « deck » de 20 cartes (maximum) parmi toutes celles dont il dispose (on commence avec quatre decks préconstruits de 16 cartes, soit 64 cartes au total, plus un paquet d'initiation que je déconseille d'utiliser en duel). Ces cartes se répartissent en quatre catégories : le Feu, très axé sur l'attaque ; le Givre, plus concerné par la défense ; les Ténèbres, dont les effets dévastateurs peuvent être une menace pour vos propres troupes et enfin, mon préféré, la Nature, farcie de sorts de soin et autres contrôles mentaux. Une fois le deck constitué, la bataille façon STR peut commencer. Des batailles d'ailleurs caractérisées par une grande nervosité et des graphismes très colorés, qui font un peu penser à Warcraft III. Si la filiation visuelle avec le titre de Blizzard est évidente, les graphistes ont quand même réussi à imposer leur propre univers avec un bestiaire à la fois impressionnant et très original. Les cartes sélectionnées lors de la cruciale phase de création du deck déterminent les sorts, les créatures et les constructions disponibles lors de la partie, moyennant un coût en « points de pouvoir ». Ces derniers sont fournis par des cristaux à capturer un peu partout sur le théâtre des opérations. Il faut aussi impérativement s'approprier des monuments où l'on peut bâtir des orbes, très importants, car chaque carte demande que vous contrôliez un certain nombre d'orbes pour être



Un terrain d'entrainement est disponible pour tester les nouvelles créatures.



Des cartes rares dites d'« amélioration » permettront de faire évoluer les cartes d'« invocation » pour en modifier les effets.



Un coup de froid, et c'est toute l'armée qui s'enrhume.

activée. Le joueur qui en possède plus que son adversaire produira des créatures plus puissantes et prendra l'avantage. Ces monuments représentent donc des enjeux stratégiques très âprement disputés.
Une fois invoquées, les créatures sont dirigées comme n'importe quelle unité de n'importe quel STR. Je disais un peu plus haut que les parties étaient rapides et nerveuses, et ce n'était pas des paroles en l'air. En moins de trente secondes, les troupes de base se jettent les unes sur les autres, tandis qu'au fil des captures de monuments, des créatures de plus en plus puissantes sont activées, parfois au cœur même de la mêlée.
En général, il ne faut pas plus de trois ou quatre minutes avant de voir une Wyrm géante commencer à cracher de longs jets d'acide ou des armées entières passer d'un camp à l'autre à la faveur d'un sort de contrôle mental. Bâti de façon à pouvoir reconstituer une troupe en un clin d'œil (les créatures apparaissent instantanément et les temps de cooldown sont très faibles), le système d'invocation garantit de surcroît des parties extrêmement disputées



Les boss de fin de niveaux sont affreusement puissants. Il faut bien souvent les efforts combinés de toute une armée pour en venir à bout.



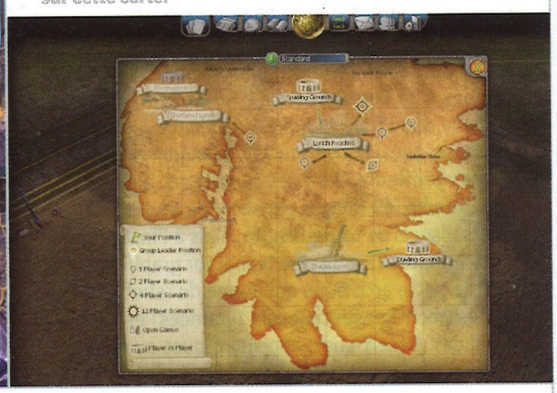
du début à la fin. Une fois la poussière du combat retombée, chacun compte l'or et les points qu'il a grappillés, regarde les cartes qu'il a gagnées, achète un ou deux nouveaux boosters pour améliorer son jeu et, qui sait ?, trouver peut-être le combo qui tue (ou pas…), avant de repartir au combat. Simple, rapide et terriblement addictif.

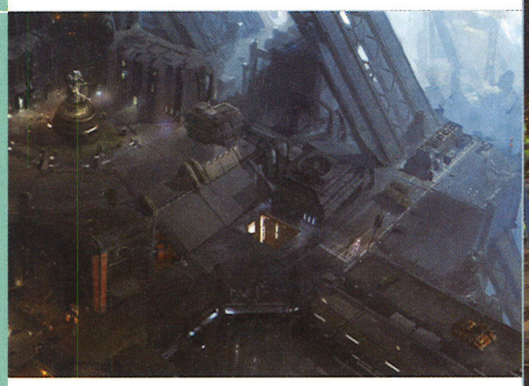
Unis, nous nous battons

Pour ne rien gâcher, outre les duels simples ou par équipe, le jeu disposera d'une série de campagnes jouables en coopératif à 2, 4… ou 16 joueurs. Enfin, ça, c'est ce qui est annoncé, parce qu'aucun scénario jouable à 16 joueurs contre l'environnement n'est encore disponible. Vu la dose d'adrénaline que procurent déjà ceux qui sont à deux ou quatre joueurs, j'ai hâte de voir ça. De tels scénarios proposent en effet des défis pour le moins relevés, avec plusieurs objectifs à attaquer simultanément avant d'affronter des ennemis tellement massifs et destructeurs qu'il faut la conjugaison de plusieurs armées pour en venir à bout. Il sera pratiquement impossible de s'en sortir sans une bonne coopération entre les membres de l'expédition.
Pour le moment, un peu plus d'une vingtaine de cartes sont disponibles pour chaque couleur, ce qui permet déjà un grand nombre de combinaisons, et de nouvelles cartes sont ajoutées au fur et à mesure que la bêta progresse. Il subsiste néanmoins encore quelques gros déséquilibres : les troupes de base du Givre sont encore beaucoup trop fortes et les dégâts auto-infligés par certaines unités des Ténèbres sont ridiculement disproportionnés (qui m'a traité de chouineur ?). Gageons que tout ça sera résolu d'ici à quelques semaines, pour la sortie d'un jeu que l'on qualifiera de très, très prometteur.

Savonfou

Les missions se débloquent au fur et à mesure sur cette carte.







Le big boss des Orks, le plus puissant de sa faction, pouvant notamment ordonner une frappe de roquettes dévastatrices.



DAWN OF WAR II

GENRE
Saignant
ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Relic Entertainment/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Février 2009

Dawn of War II est… toujours… une tuerie… Je dis « toujours » parce que ça doit bien être la treizième fois que je le répète. Il va falloir vous y faire, le nouveau titre de THQ, c'est un peu comme le Nutella, on ne s'en lasse pas. Et pour la première fois depuis notre rencontre en mai dernier, nous avons pu ramener le jeu à la maison, l'installer sur nos machines et célébrer une grande fête costumée en son honneur. Je vous passe néanmoins les détails sur ce dernier point pour aller directement à ce qui taraude les plus fauchés d'entre nous : la puissance matérielle exigée pour faire tourner le petit. J'ai donc l'honneur de vous annoncer que la présente version tourne merveilleusement bien sur une machine équipée d'un Core 2 Duo, de 2 Go de Ram, et d'une 8800 GTX, ce qui est d'ailleurs, à peu de choses près, la configuration recommandée par ses géniteurs. Dans ces conditions, aucun bug notable, 60 images par seconde et des effets visuels de toute beauté. Mais à l'instar d'un StarCraft II, plus que le moteur graphique, c'est la patte artistique qui donne du relief aux unités (mention spéciale aux Tyranides) et aux paysages (désertiques, apocalyptiques ou forts d'une nature luxuriante). Bien évidemment, la chose est plus poussive sur une machine de moindre puissance, avec ma bonne vieille 8600 GTS, par exemple. Autant le dire franchement, ça n'a visuellement rien à voir, et se priver d'un tel bonheur serait vraiment très, très dommage. Je précise quand même, pour les gamers qui ne jurent que par le multi et seront moins sensibles aux superbes animations, que le jeu tourne également très bien avec des options graphiques fixées au minimum. Preuve que le Essence Engine 2.0 est arrivé à maturité.



Aux environnements chargés (mais superbes, vous en conviendrez) succéderont des paysages au fort goût apocalyptique, dépouillés de tout superflu.

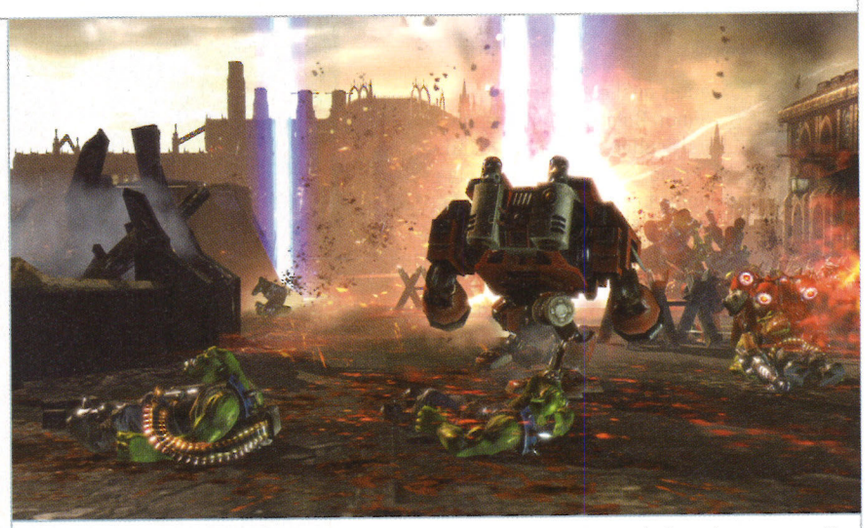
La furia du multi

Pour la circonstance, nous nous sommes surtout attardés sur le multi, et en particulier sur les factions Eldars et Tyranides, pour lesquelles nous



Les Tyranides attaquent en famille, en petits groupes de cinquante au minimum.

n'avions encore que peu d'informations. Une confirmation d'abord, celle que le multi de DoW II possède des côtés très exigeants. Obtenir une victoire requiert une bonne dose de microgestion, entre les capacités des différentes unités à gérer (parfois au nombre de trois ou quatre), les améliorations à développer (une dizaine par héros) et les pouvoirs globaux à utiliser (deux communs à chaque faction, plus deux fournis par chaque héros). En outre, il est nécessaire d'avoir un excellent coup d'œil pour parer aux attaques incessantes qui contribuent à faire du multi de DoW un modèle de nervosité et de dynamisme. À ce stade, notons tout de même deux éléments susceptibles de noircir un tout petit peu le tableau. En premier lieu, comment se fait-il qu'il n'y ait que cinq cartes disponibles (deux pour du duel et trois pour du 3 contre 3) ? Et si l'on peut penser que ce problème sera résolu en temps et en heure (merci, comme d'habitude, aux communautés), on pestera sans doute longtemps sur l'impossibilité de jouer en 2 contre 2 ? Incompréhensible.



Le Dreadnought Space Marine en action, plutôt énervé sur ce coup-là.



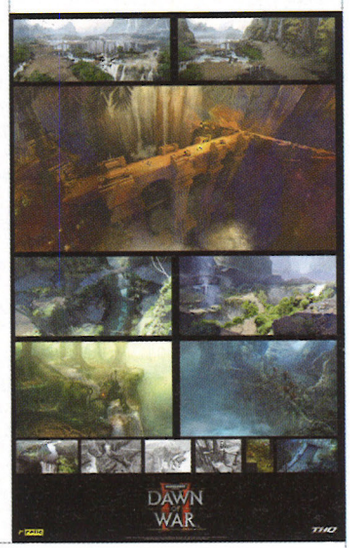
Me touche pas, sale bête !

Je n'ai jamais été un adulateur zélé de Warhammer 40,000, mais pas besoin de connaître ses arcanes pour entrevoir le charisme et la puissance des Tyranides. Parce qu'on n'y avait pas eu droit dans le premier opus, gageons qu'ils seront plébiscités par les n00... hmm, par les joueurs dans les premières semaines. Entités organiques à la croisée du Xénomorphe d'Alien et du Zerg de StarCraft, organisés comme des insectes et contrôlés par une conscience collective diabolique, les Tyranides ne jurent que par le surnombre et les tripailles fumantes de leurs ennemis. Avec des escouades peu chères et pour certaines composées de huit unités (Hormagaunts et Termagants), nos joyeux lurons détiennent un sérieux avantage en début de partie. Au niveau des héros (trois possibles par race, souvenez-vous), les Tyranides offrent une créature bipède très offensive et douée pour le combat, le Prince Tyran, un « Tunneleur » (pour sa capacité à construire des tunnels, forcément), le Rôdeur Alpha, et un spécialiste des embuscades, le Lictor Alpha.



Au rang des unités phares, on retiendra aussi le Carnifex, disponible au dernier palier du développement, capable de broyer un véhicule à mains nues. La race Eldar, quatrième faction jouable en multi, est en revanche un peu plus complexe à appréhender – et ses unités font un peu tapettes. Mais si ces simili elfes étaient considérés comme trop faibles dans DoW, premier du nom, on sent ici un vrai potentiel... à exploiter. Et il réside là, le mal récurrent des Eldars, dans la maîtrise exigée pour maximiser leurs points forts et combler leurs carences. Car leurs unités sont chères, à l'image du Gardien, une unité de base très polyvalente qui ne possède pas moins de quatre capacités. Concernant les héros, comptez sur un Archonte tourné vers l'attaque, un Exarque Araignée Spectrale adepte de la téléportation (assez chiant à jouer, lui, ou elle...) et une Grande Prophétesse, qui adore mettre le bazar dans les rangs ennemis. Allez, plus qu'un mois à tenir !

Sundin
un peu rabâcheur



NECROVISION

GENRE
FPS Bourrin
ÉDITEUR
1C
DÉVELOPPEUR
The Farm 51/
République Tchèque
SORTIE PRÉVUE
19 février 2009

Depuis qu'il est tout petit, Simon Bukner a la haine, et particulièrement aujourd'hui. Il a de quoi. Primo, son nom est ridicule et il en souffre depuis la maternelle. Secundo, il est en pleine Première Guerre mondiale et tous ses potes bouffent déjà les pissenlits par la racine. Seul au front, il sentait que la journée s'annonçait pénible. Après avoir vu débarquer les légions du neuvième cercle au grand complet, il n'en avait plus aucun doute. Encore une fois, le monde a besoin d'un héros. Soit ! Pour honorer ses origines texanes, aujourd'hui Simon a décidé de ne pas faire le difficile : il va buter tout le monde sans la moindre discrimination. Et pour montrer mon Texan à l'ouvrage, cette preview proposait deux niveaux complets du jeu final.



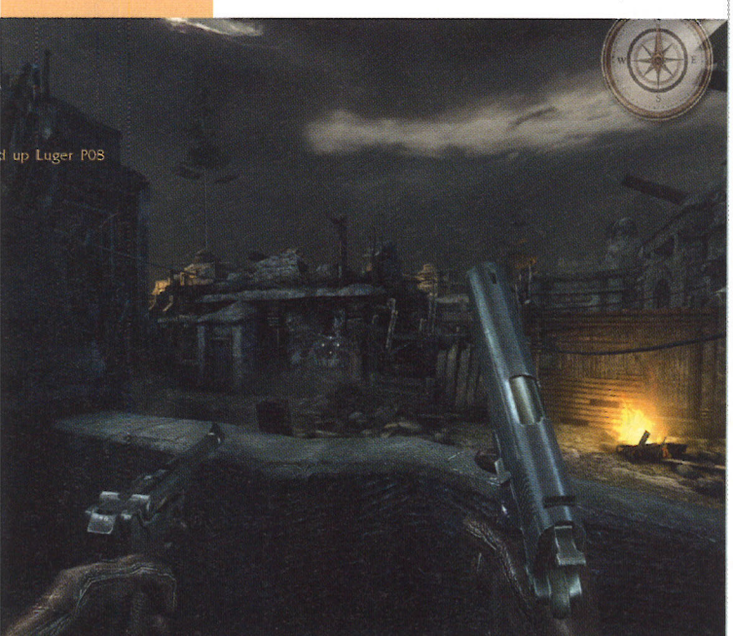
Le moteur du jeu est une version retouchée de celui de Painkiller.



Niveau 2 : Rodage

Contrairement à ce que laisse supposer le paragraphe précédent, je n'ai qu'une vague idée du scénario alambiqué de NécroVision, mais si vous voulez mon avis, mon histoire en vaut bien une autre. Les héros vidéoludiques des grandes guerres sont toujours de valeureux soldats, droits, justes et dignes de louanges. Pas Simon Bukner. Les grands idéaux, ça n'est pas sa tasse de thé. Il bute des zombies parce qu'ils veulent lui faire la peau un point c'est tout. Alors quitte à se battre pour survivre, autant le faire salement : une vieille pétoire, un sabre, une pelle… Simon fait feu de tout bois. Depuis deux ans maintenant, on nous vend ce NecroVision comme un painkiller Première Guerre mondiale. Au regard de ce niveau 2, je suis plus que sceptique. D'accord, les boss sont aussi grands qu'idiots. O.K. ! Simon Bukner est capable d'exploser le record du monde du 100 mètres avec une paire de rangers, une pelle et un Luger. Mais quand même… où avez-vous vu que les ennemis de Painkiller étaient mous comme un Sundin au réveil ? Et puis cette ville en ruine, avec son tracé chaotique et ses petites planques, favorise un gameplay bourrin peut-être ? Non. La technique qui paye dans ce niveau consiste à se planquer et à aligner les headshots. Sympa, plutôt speed, mais rien de franchement comparable à Painkiller.

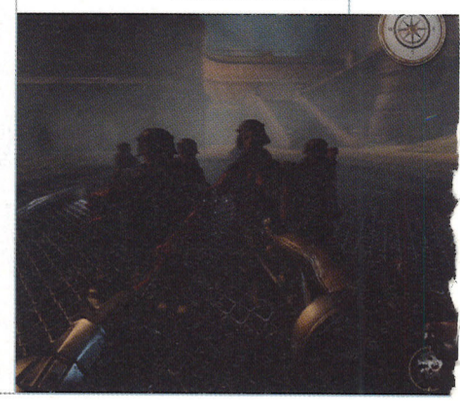
Simon a deux mains, vous avez deux boutons sur votre souris. Vous devinez comment ça marche ?



Niveau 7 : Apocalypse

Il y a un détail dont j'ai omis de vous parler. Tel Connor MacLeod décapitant un immortel, quand Simon Bukner bute un apôtre de Satan, il s'approprie son essence démoniaque. Dans le cadre étroit du niveau 2, ces bonus m'avaient

Pas de bousculade, il y en aura pour tout le monde !





coller mes rangers pointure 46 en plein dans les dents. C'est fait, ils sont à terre. Puis, au fil des attaques, sans que je sache trop comment, les combos s'enchaînent : bombe incendiaire, coup de griffes, bullet time, fusil à pompe, reprise du temps, fuite, tirs de couverture. Tout explose. Vingt gars à terre. Seconde d'après : vingt nouveaux ennemis. Même tactique. Tout seul devant mon écran, je hurle comme un dément en m'adonnant à l'art noble du gun-jitsu (on ne rit pas). Le fait est qu'avec ce FPS, le joueur mélange naturellement attaques corps à corps et moyennes distances. Enfin, il faut dire aussi que les ennemis sont si vite sur vous et en si grand nombre que le coup de pied devient très vite

Ne te bile pas, il paraît que la chirurgie plastique fait des miracles de nos jours.



Pour vous situer le truc, l'I.A. des ennemis est à peu près équivalente à celle des zombies de Left 4 Dead.



paru superflus. Le niveau 7 a complètement changé la donne. Loin des tranchées, Simon se trouve dans une sorte de nécropole à la Jéricho, et est vraiment devenu un putain de démon. Fusil-mitrailleur dans la main droite, griffe d'assaut dans la gauche, il dégage un réel sentiment de puissance. Sa conscience lui hurle intérieurement un : « Use me master ! » et d'un seul coup, je sens monter en moi une furieuse envie de courir vers mes assaillants comme un grand malade, et de sauter dans le tas pour leur

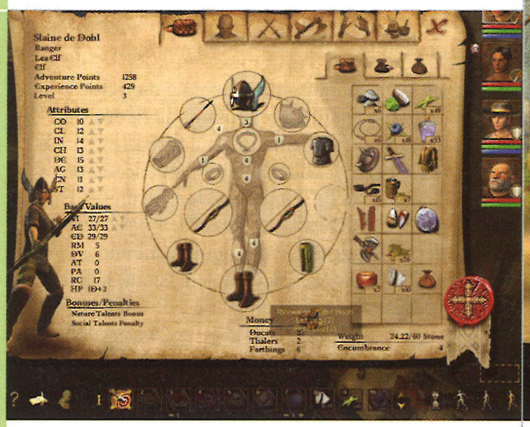


votre meilleur ami. Donc, je corrige ce que je disais : on m'a vendu ce jeu comme un nouveau Painkiller et, finalement, c'est vrai. Il est même meilleur.

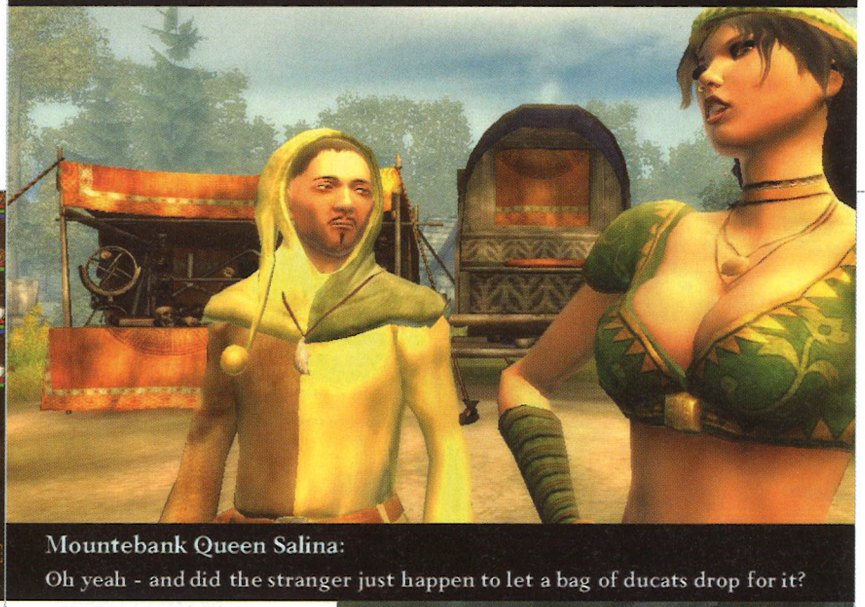
Un air de 1999

Impossible de vous le cacher : NecroVision est une très bonne petite surprise. Là où tous les FPS tentent de mettre votre bécane à genoux avec des graphismes de malades et une I.A. « presque humaine, c'est dire » (citation complètement fictive, mais c'est toujours ce qu'on tente de nous faire avaler), le bébé de The Farm 51 sent le jeu à l'ancienne. Une maniabilité bien speed, une I.A. émulant à la perfection le quotient intellectuel d'un paillasson, des flingues à la pelle, des salles « secrètes », un scénario qui tient sur un demi-ticket de métro… et un niveau de difficulté que je croyais disparu depuis l'avènement du XXI° siècle et des FPS proprets style Rainbow Six et consorts, où le joueur passe son temps à se planquer et à tirer les balles une par une. Alors, évidemment, cette preview ne comportait que deux niveaux à partir desquels il est impossible de juger le jeu dans sa globalité, mais une chose est sûre : malgré toutes ses tares (niveaux vides, graphismes pas renversants), ce NecroVision s'annonce très réussi. Nous n'en attendions rien et c'est une petite bombe.

Lucky



Mon personnage avait demandé une panoplie d'Astérix pour son Noël... Vœu exaucé !



Cela ne vous dérangerait de me regarder dans les yeux quand j'vous parle !?



DRAKENSANG THE DARK EYE

GENRE
RPG à l'ancienne
ÉDITEUR
DTP Entertainment
DÉVELOPPEUR
Radon Labs/Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Février 2009

La bronchiolite galopante devrait être inscrite comme catastrophe humanitaire de cette fin d'année 2008. Cette saloperie ne m'a apporté que fièvres, courbatures et une capacité de réflexion réduite à celle d'un crustacé. Autant d'atouts dont je n'avais aucunement besoin pour ma première incursion dans l'univers de Drakensang. Et pourtant, comment ne pas braver la maladie devant un titre aussi prometteur, car de vrais atouts, le bébé des studios Radon Labs n'en manque pas. À commencer par la licence dont il est tiré : l'Œil Noir. Un nom qui n'a pas forcément la résonance qu'il mérite, puisque ce jeu de rôle papier n'a traversé le Rhin qu'à une seule reprise, pour sa première édition, lorsque Gallimard a décidé de l'adapter dans le cadre de sa célèbre collection « Les livres dont vous êtes le héros ». Il reste cependant une des grandes références du médiéval fantastique allemand. On y retrouve tous les classiques du genre : elfes, nains, batailles épiques et autres dragons cracheurs de feu, avec en prime une touche teutonique pleine de réalisme et de sobriété. Une marque de fabrique qui, vous allez le voir, donne toute sa personnalité et son originalité à Drakensang.

Z'auriez pas une pièce, Monseigneur ?

Car en Aventurie, votre nouvelle patrie, un sou est un sou, et les arts occultes, tout comme les objets de puissance, sont rares et se méritent. Un aspect qui peut paraître limitatif aux premiers abords, mais qui réussit finalement à offrir un véritable équilibre entre magie et artisanat. Prenez la série Neverwinter Nights : l'artisanat y est certes présent, mais à quoi bon se fatiguer à fabriquer potions de soin ou artefacts quand on peut en ramasser à tous les coins de rues, ou en acheter pour une bouchée de pain chez l'épicier du coin ? Rien à voir avec Drakensang, où l'on galère pour obtenir sa première épée d'acier et où développer consciencieusement les compétences liées à la nature sera une excellente occasion d'arrondir les fins de mois : trouver une plante rare en rase campagne, récupérer du bois pour refaire son stock de flèches ou extraire quelques parties de monstres pour fabriquer poison ou décoctions curatives. Un aspect réaliste qui contribue à une immersion déjà portée aux nues par la réalisation, juste impeccable. D'ailleurs, rarement preview n'aura été aussi peu capricieuse : presque aucun bug à signaler et on ne passe pas en mode diaporama dès qu'il y a plus de trois monstres à l'écran (Sacred 2, quand tu nous tiens !). Une fluidité qui nous permet de voyager de paysages bucoliques aux

Vu l'état permanent d'ébriété des habitants de Ferdok, on devrait réfléchir à y implanter un bar chilien. Le succès serait garanti !



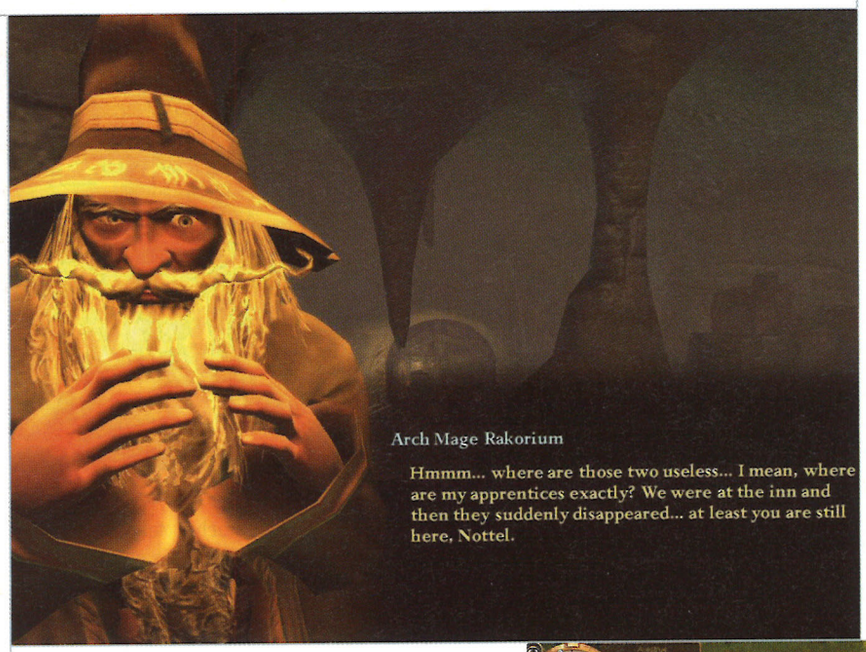
couleurs chatoyantes en cavernes sinistres aux ombres menaçantes. Les musiques sont dans la même veine, présentes pendant les temps forts, ou discrètes et légères pendant les phases d'exploration. Évidemment, le perfectionniste pourra toujours trouver à redire : pas de gestion du climat ou du cycle jour/nuit. Mais qu'importe : l'ambiance est là, et offre à l'intrigue un excellent support pour se développer.

Un Serial Killer ?

Une intrigue, qui, comme le veut la tradition, vous fera démarrer avec un capital de poisse assez conséquent : alors que vous vous dirigez vers Ferdok pour rencontrer un vieil ami, vous vous retrouvez bloqué aux portes de la cité, mise sous quarantaine après qu'une série de décès entrant dans la catégorie « mort sanglante et peu enviable » a secoué la ville. Comme un problème n'arrive jamais seul, votre fameux ami fait partie des heureux élus de cette tombola morbide. Un contretemps qui vous permettra néanmoins de zoner autour de la ville et de vous familiariser un peu avec le système de jeu et les différentes caractéristiques de votre avatar, avant de passer aux choses sérieuses. Côté interface, c'est le classicisme et l'efficacité à l'allemande : barre de raccourci, inventaires et feuille de personnage bourrée de compétences.
Seule la gestion de la caméra se démarque, mais pas pour le meilleur, malheureusement : on est obligé de la recadrer très régulièrement, ce qui s'avère vite pénible. Côté personnage, en revanche, on casse les conventions : dites adieu aux sacro-saintes classes traditionnelles ou à la progression par niveau, c'est has-been !

Et moi, et moi, et moi

En effet, Drakensang reprend les règles de la quatrième édition de l'Œil Noir. Ainsi, vous aurez le choix entre une vingtaine de classes différentes, dont les caractéristiques dépendront de trois critères : ethnie, culture et profession. Pourtant, cette présentation sous forme d'un combo classe/race/culture n'est qu'un leurre. Chaque compétence ou aptitude spéciale sera accessible par apprentissage au cours du jeu. Et que vous choisissiez de démarrer comme ranger ou comme magicien, rien ne vous



La version teutonne de Gandalf : un mage au regard de fou qui sent bon le houblon de Noël.

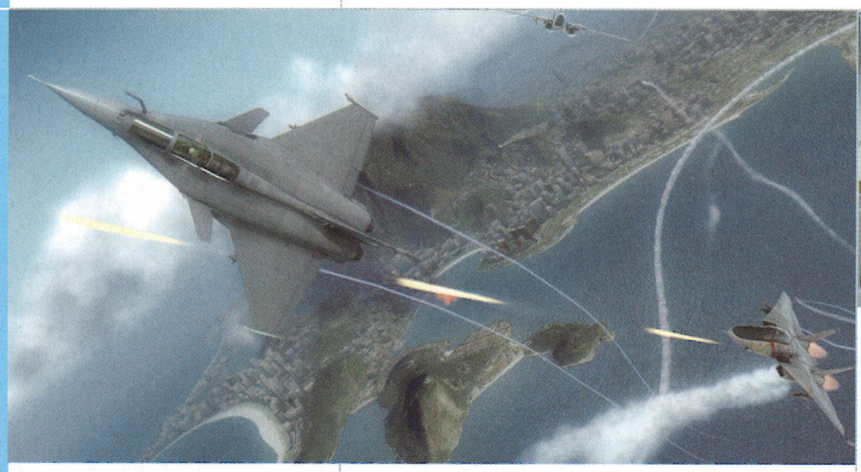
empêchera, par la suite, de développer les arts occultes pour le premier, ou l'épée à deux mains pour le second. Quant à la notion même de niveau, si elle reste présente, elle n'est qu'indicative : pour chaque monstre occis, vous récupérerez des points d'expérience que vous pourrez immédiatement répartir dans les différentes compétences ouvertes. Un système qui offrira à chacun la possibilité de développer un personnage qui soit au plus près de son style de jeu. J'en oublie très certainement la gestion des PNJ qui viendront s'associer à vos pérégrinations, votre développement social et à la création de votre home sweet home.
Mais il faut bien en garder un peu pour le test qui s'annonce d'ores et déjà passionnant, car à deux mois de sa mise en rayon, on n'imagine pas sérieusement que Drakensang ne puisse pas concrétiser toutes les excellentes impressions qu'il nous a laissées.

Kracoukas









Quelqu'un vous harcèle ? Deux solutions. En bon fainéant, vous lâchez un leurre. Et si vous aimez le risque, vous passez en vue extérieure pour mieux manœuvrer et surprendre votre poursuivant.



H.A.W.X. donne des points pour chaque cible détruite. Autant dire que ça va y aller les défis et la mauvaise foi en multi.

GENRE
Chevalier du ciel

ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Ubisoft Bucarest/ Roumanie

SORTIE PRÉVUE
Premier semestre 2009

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

La guerre, c'est moche. Mais Tom Clancy, lui, il kiffe. Parce que c'est le fil rouge de la plupart des œuvres du célèbre romancier, et que ça lui rapporte un maximum de pognon. Jusqu'ici, les jeux portant sa griffe restaient scotchés au plancher des vaches. Mais il y a quelques mois, Ubisoft a racheté tous les droits sur la licence et laissait entendre que de nouvelles directions seraient prises. En voilà une preuve directe avec H.A.W.X. (pour High Altitude Warfare eXperimental Squadron) qui invite le joueur à prendre part à des conflits aériens peu de temps après les événements de Ghost Recon : Advanced Warfighter. Réalisé par la section roumaine de l'éditeur français, ce titre volontairement axé sur l'arcade devrait s'imposer comme une excellente expérience pour tous les amateurs de combats aériens ayant trippé comme des malades sur les exploits de Tom Cruise dans le frénétique Top Gun.



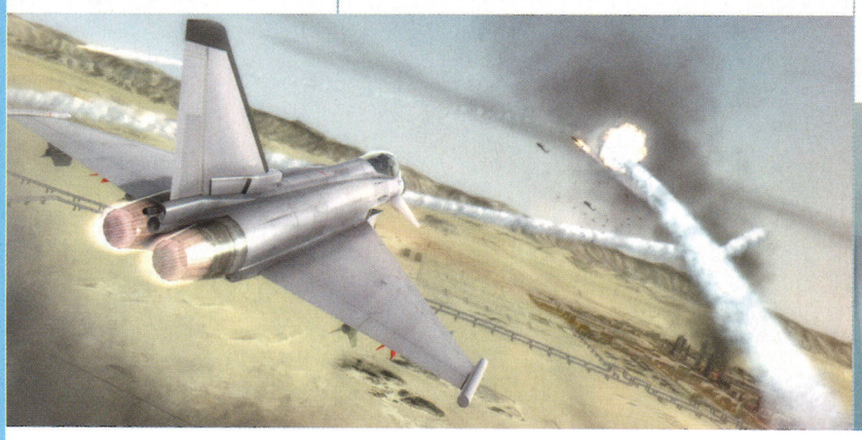
La plus grande interrogation concerne la diversité des missions. On espère qu'elles sauront faire preuve d'inventivité.

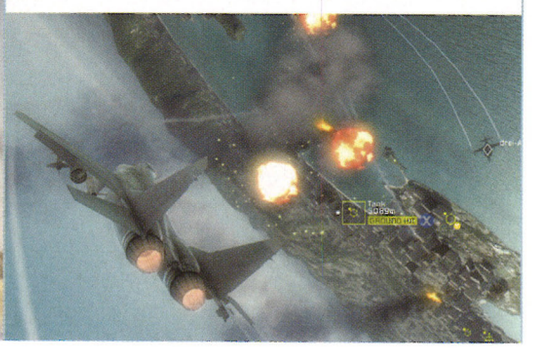
Ah que coucou

Premier atout de H.A.W.X. : la réalisation. Comment ne pas être bluffé par un tel niveau de détail au sol ? Aidés par des rendus satellites très précis, les développeurs nous ont pondu des environnements aussi vastes (environ 120 km² pour chaque map) que fidèles à la réalité. La baie de Rio, avec son petit Jésus qui la surplombe, transpire la classe et le souci du détail. Idem pour les environnements désertiques ou montagneux. Concernant la modélisation des différents coucous, ceux aperçus jusqu'ici (sur une cinquantaine annoncée) semblent fidèles à leurs homologues réels. Et le pilotage dans tout ça ?

Nerveux, dynamique, il offre deux expériences différentes suivant que l'on choisisse d'être assisté ou non. Pour les nuls, un système qui inclut radars, détection des projectiles en approche, contrôle de la trajectoire des missiles et calcule aussi le chemin à emprunter pour se retrouver dans les « six heures » d'une cible (il faut alors suivre des anneaux lumineux) est disponible mais peut tout aussi bien être désactivé. La vue extérieure déconcertante de prime abord, offre une meilleure manœuvrabilité, autorisant des figures acrobatiques capables de vous sauver la vie face à un poursuivant trop collant.
Ce petit jeu spectaculaire et sympa aura aussi droit à son mode multi. Quatre personnes pourront se farcir le mode campagne, et des affrontements par équipes, quatre contre quatre, sont également prévus. Maintenant, attendons une version complète avant de crier au génie.

Plume







Une embuscade soigneusement montée. Hin ! Hin !



Il est possible de viser plus spécifiquement certains organes des blindés, comme la tourelle, le moteur ou les chenilles.

GENRE
Deux guerres lassent

ÉDITEUR
1C Company

DÉVELOPPEUR
Best Way/Ukraine

SORTIE PRÉVUE
Février 2009

MEN OF WAR

Qu'on ne me fasse pas dire ce que je n'ai pas dit, je n'ai rien contre les Ukrainiens, même contre ceux qui font des jeux vidéo. J'irais jusqu'à dire que si ceux-là parviennent à améliorer encore un petit peu Men of War, on pourrait même devenir copains comme des cochons bourrés à la vodka dans une mare de boue de la banlieue de Kiev. Lorsqu'on s'attaque à un thème désormais aussi surexploité que la Seconde Guerre mondiale, il vaut mieux soigner son travail, surtout que nos amis ukrainiens de Best Way n'en sont pas à leur coup d'essai. Après Soldiers : Heroes of World War II et Faces of War, ils réalisent la triplette avec Men of War, qui partage avec les deux titres susnommés le gameplay, le sujet historique et le moteur graphique, à quelques améliorations près. Dit comme cela, on pourrait être tenté de crier à l'imposture, mais vu le peu de notoriété de ces titres, autant les oublier pour se concentrer sur Men of War, qui profite d'ailleurs de l'expérience ainsi accumulée.



Le jeu proposera 26 missions réparties en trois campagnes : russe, allemande et alliés. Les théâtres d'opération iront du front de l'Est à l'Afrique du Nord en passant par l'Italie et la Grèce.

Où sont les renforts ?

Pas de phase de production d'unités, ni de base à ériger, chaque objectif devra se remporter avec les forces disponibles en début de mission, un peu à la manière d'un Sudden Strike.
Au chapitre des bonnes choses, il faut citer les décors variés, bien réalisés, et entièrement destructibles. Ils peuvent très facilement servir de couvert aux fantassins : il suffit de déplacer le curseur autour du muret, de la carcasse de voiture ou des ruines d'une usine, et les différentes postures possibles apparaîtront en transparence. Enfantin. L'animation de la piétaille sonne également comme une vraie réussite. Les troufions progressent à l'abri des chars et se couvrent les uns les autres, ils courent courbés en deux dans les tranchées, fuient les blindés qui commencent à brûler et se convulsionnent de façon tout à fait charmante quand une balle leur perfore la trachée !
Évidemment, tout n'est pas rose sous le ciel lourd des ferrailles meurtrières, et quelques détails pourraient se révéler préjudiciables. Exemple le plus flagrant : la difficulté, tudieu ! Dès les premières missions de cette bêta, nous peinions comme des malheureux. C'est bien beau le challenge, mais là, l'expérience de jeu risque grandement d'en pâtir. Autre point à corriger : le pathfinding. Pour le moment, les véhicules sont incapables d'aller d'un point A à un point B sans faire s'écrouler la maison située entre les deux, et cela même si le véhicule en question n'est qu'un simple canon poussé par deux troufions. Allez les gars, vous partez sur des bonnes bases, ce serait dommage de tout gâcher, parce qu'avec le peu d'actualité qui marque l'après-Noël, nous aurons toute la place nécessaire dans nos pages pour vous faire regretter de ne pas avoir opté pour une carrière de tailleur de pierre !

Savonfou





CRYOSTASIS SLEEP OF REASON

GENRE
Grand froid
ÉDITEUR
1C
DÉVELOPPEUR
Action Forms/Ukraine
SORTIE PRÉVUE
Février 2009

Cryostasis… Qu'est-ce que cette étrange chose qui nous vient du froid ? Un FPS ? Vu la mollesse ambiante et la gueule des combats, non… Un Survival ? Non plus. On a plutôt envie de mourir que de survivre, pour passer à autre chose… Un jeu d'aventure alors ! Oui, c'est ça ! Ah non, il n'y a aucune énigme qui tienne la route… Mais qui m'a envoyé ce jeu ?

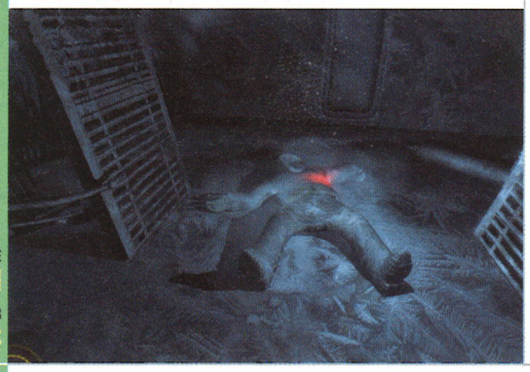
zzZzzz…

Les premières secondes avaient pourtant fait naître en moi une lueur d'optimisme : les graphismes, toutes options activées, étaient du genre honnête, avec de beaux effets de flou notamment et le pitch changeait un peu des incessantes attaques extraterrestres ne jurant que par la mort de notre civilisation. Une fois n'est pas coutume donc, dans Cryostasis, vous incarnez un météorologue devant enquêter sur un accident de navire en plein océan Arctique. Et pour pimenter le périple, hormis les conditions détestables (ce qui aura une incidence sur le gameplay, on va le voir), les marins dudit navire arborent désormais un petit côté schizo hypra agressif. On peut les comprendre : rester bloquer à -30° dans la calotte glaciaire en attendant qu'un météorologue vienne vous sauver, ça fout le cafard. Bref, je m'arrête là pour la petite histoire car le pourquoi du comment de ce tragique destin est dévoilé petit à petit, via des courtes cinématiques jalonnant votre parcours, mais aussi grâce à la capacité de notre hôte, qui lui permet de « revivre les derniers moments de la vie de certains marins ». Ne me demandez pas d'où sort cette idée, je n'en sais rien. Toujours est-il que ces plongées dans le passé, où il s'agit de sauver ces messieurs du mauvais coup qui les guette (en trouvant une sortie ou en enclenchant un mécanisme), aident par la même occasion notre météorologue à progresser dans sa propre enquête, en lui débloquant un passage, par exemple. Ne me demandez toujours rien, je ne sais absolument rien non plus sur l'origine de ce pouvoir extraordinairement génialissime. Ces séquences, de cinq minutes tout au plus, ont au moins le mérite de nous sortir quelques secondes d'une torpeur contre laquelle on ne peut pas lutter longtemps. Je veux bien croire que le froid empêche notre homme de se mouvoir, mais quand même ! Ceci ne suffit pas à expliquer le ridicule des quelques combats (tirer au fusil avec des moufles, faut dire…) ni cette idée bizarre (encore) de devoir se coller aux sources de chaleur pour restaurer sa barre de santé… Et ça devient très vite chiant ! Un peu comme tout le reste, en fait, donc à moins de parvenir à dynamiser violemment leur titre dans les prochaines semaines, ces Messieurs de chez Action Forms ont du souci à se faire…

Sundin



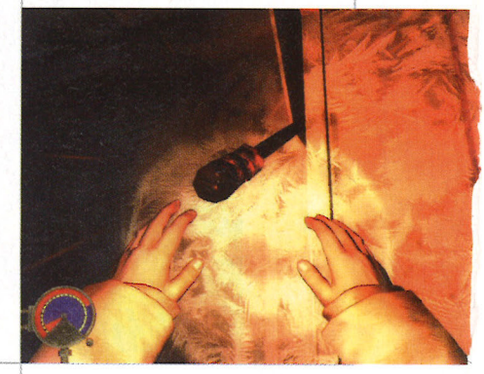
Viens te battre ! Je vais te latter à coups de bouts de bois !







Plus la source de chaleur est intense, plus notre météorologue peut se balader longtemps !





Le design des marins morts-vivants est assez… humm… mauvais ?

CODENAME PANZERS COLD WAR

GENRE
Arlésienne
EDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
Stormregion/ Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Bientôt...

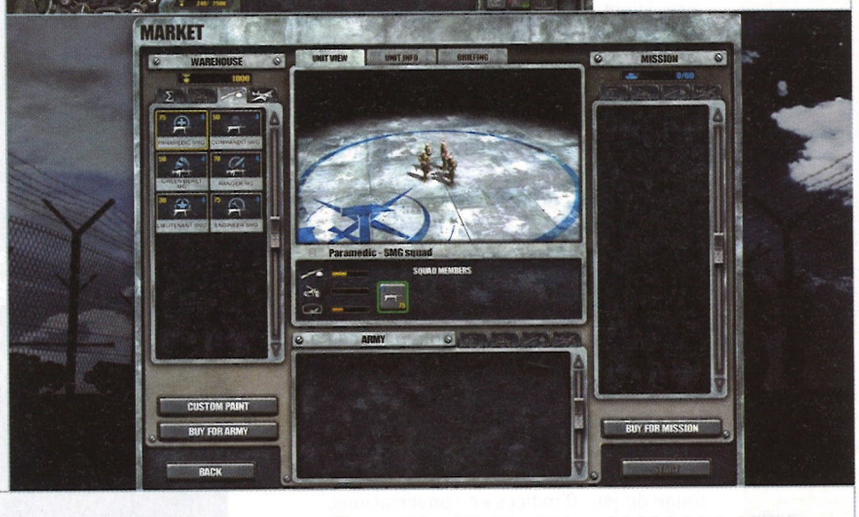
Pauvre Sundin ! La première fois qu'il m'avait parlé de Codename Panzers : Cold War, c'était en novembre 2007. Il venait de recevoir une version preview du jeu qui ne devait, paraît-il, plus tarder à sortir. Plus de deux ans et une faillite d'éditeur plus tard (10tacle), le projet a failli passer l'arme à gauche avant d'être finalement repris par Atari. Et c'est une nouvelle preview qui nous arrive à la rédaction. Entre-temps, Sundin a perdu la foi, et de dépit et de rage, a préféré me confier le dossier.

Un peu froide, la guerre...

Notez que je ne me plains pas, malgré les pattes d'oies aux coins de ses yeux, car Cold War garde un physique avenant, même s'il risque fort de se faire pulvériser par la concurrence à force de s'obstiner à traîner la jambe. Comme son nom l'indique, et comme ses prédécesseurs, ce nouvel épisode fait la part belle à tout ce qui est gros, métallique, et dévaste les champs de bataille : les blindés. Aussi, le gameplay s'articule-t-il tout entier autour de ces monstres de métal. Certes, on produira aussi de l'infanterie et des véhicules de logistique, mais leur rôle sera essentiellement de soutenir les chars et de prolonger leur durée de vie. Il faudra également éviter les pertes à tout prix. Il sera possible de se faire livrer des véhicules et des unités fraîches, mais cela se fera au compte-gouttes ; en sachant de surcroît que chacune de vos troupes gagnera en expérience et en puissance au fil des missions. Heureusement, pour arriver à un glorieux résultat, les moyens ne manquent pas : utiliser judicieusement les camions de réparations, poser des mines, faire appel au soutien aérien et surtout, « adapter ses troupes ».



La phase de constitution des troupes avant l'affrontement sera primordiale.





Métal hurlant

Chaque modèle de char peut en effet supporter un certain nombre de « modules » tactiques. Des plaques de blindage ou des moteurs gonflés, par exemple, permettront de déjouer des bombardements longue portée ou de constituer une force d'attaque rapide, alors que des lance-missiles seront utilisés pour des tirs longue distance et que le canon DCA repoussera les attaques aériennes. Ces modifications peuvent se faire à n'importe quel moment, grâce à des « points » obtenus au cours des missions (en dégommant un adversaire ou en remplissant un objectif). Voilà une très bonne idée qui permet d'imaginer des affrontements extrêmement dynamiques. Enfin ça, c'est la théorie, et si elle paraît se vérifier dans la campagne solo, il semble qu'en multi, pour le moment, un coup de lasso autour de vos forces pour les envoyer rusher les points adverses suffit pour s'assurer la victoire. « Wait and see » donc pour juger de cet aspect caractéristique de Cold War. On a déjà attendu près de deux ans, ce n'est pas quelques semaines de plus qui devraient nous effrayer maintenant.

Savonfou

Un point stratégique ne fournit ses bonus que s'il est relié au quartier général.



Les conditions météo influeront énormément sur la visibilité.

GENRE
La colline a des yeux… et des griffes aussi
ÉDITEUR
Konami
DÉVELOPPEUR
Double Helix/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Février 2009

SILENT HILL HOMECOMING

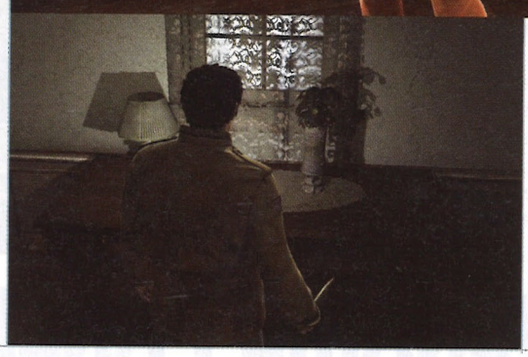
L'air de rien, le PC a accueilli jusqu'à présent tous les épisodes de Silent Hill, à l'exception notable du premier opus, une exclusivité PlayStation (désormais fort moche, mais entouré d'une aura qui le hisse au rang de classique).
À l'exception aussi de Silent Hill Origins sur PSP (un épisode sans génie particulier, développé par les Anglais de Climax après que Konami a eu pris la curieuse décision de ne plus développer en interne). Rebelote avec Silent Hill : Homecoming, avec cette fois les Californiens de Double Helix à la baguette, pour un résultat pas inintéressant, mais fort éloigné, tout de même, des fulgurances ô combien dérangeantes de certains des épisodes précédents, Silent Hill 2 en tête.

« Gamin ! Hé, gamin ! »

Nouveau venu dans l'univers Silent Hill, Alex Shepherd retourne ici dans sa ville natale de Shepherd's Glen, en Nouvelle-Angleterre, et y découvre un endroit désolé, plongé dans le brouillard, dans lequel ne vivent plus que quelques âmes… plus ou moins égarées.
Il y trouve ainsi sa mère, désorientée et hagarde, qui lui apprend la disparition de son frère, Joshua. Le retrouver deviendra le fil rouge du jeu. D'indices en conversations, Alex finira par suivre une piste qui l'amènera, à son corps défendant, jusqu'à Silent Hill. Ce scénario est a priori classique et il conviendra de creuser davantage lors du test.

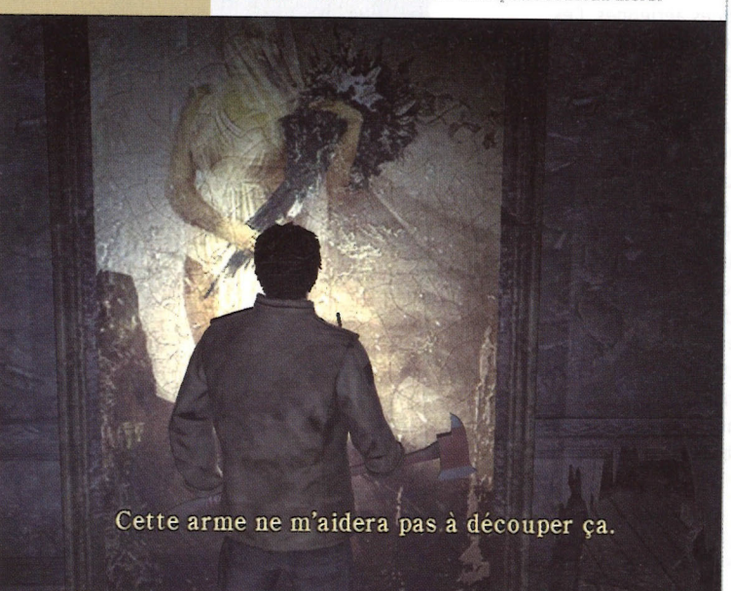


Grand classique de l'univers Silent Hill, les infirmières gagnent ici en tour de poitrine.



Les ombres dynamiques, superbement gérées, apportent beaucoup à l'ambiance et dansent au gré de la lumière projetée par votre lampe torche.

Ah bon ? Bah ! Je vais sortir mon petit couteau alors.



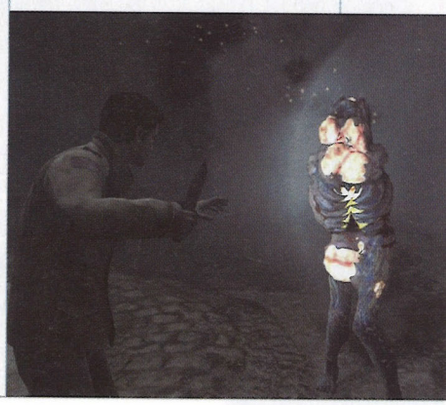
Cette arme ne m'aidera pas à découper ça.

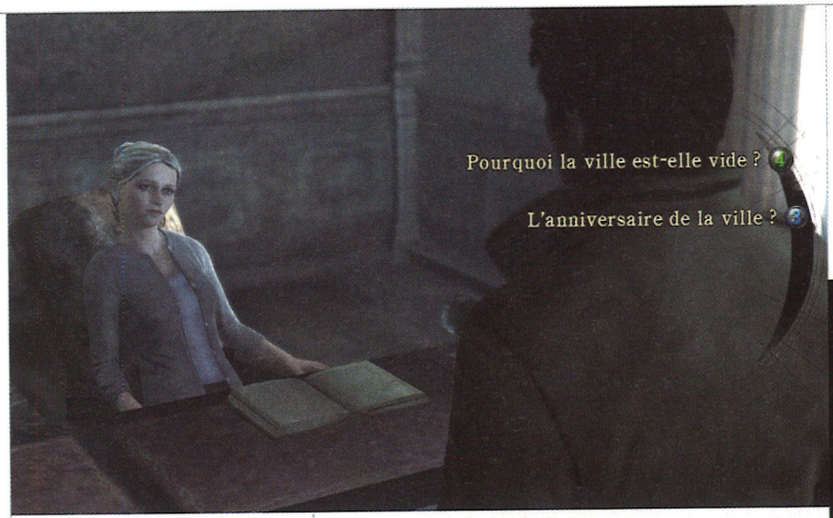
On retrouve évidemment ce qui fait la « patte » de la série, avec un grain d'image volontairement sale, des effets de lumière réussis (avec la présence d'ombres dynamiques, fort bien fichues), une galerie de monstruosités improbables, un récit très scénarisé (soutenu par de multiples cinématiques utilisant le moteur de jeu) et une ambiance sonore riche de souffles, de craquements, de chuintements et de grognements en tout genre. Last but not least, la B.O. signée Akira Yamaoka se révèle de grande qualité et habille le jeu de thèmes musicaux aussi mémorables qu'entêtants.

Alex Shepherd, armé et dangereux

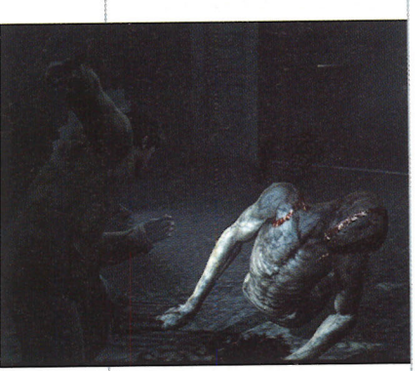
La grosse nouveauté de cet opus, en tout cas en ce qui concerne le gameplay, réside dans les capacités d'Alex en combat rapproché. Ancien soldat, le personnage que vous incarnez se révèle en effet moins vulnérable que ses homologues des épisodes précédents, et dès le début du jeu, armé d'un simple couteau, il sait affronter les monstruosités qui lui barrent la route avec une réelle efficacité. Car ce qui fait la force d'Alex, c'est sa mobilité.

Attention : même si Alex est efficace en combat rapproché, vous ferez bien de prendre vos distances face à certains ennemis…





Nouveau : lors de vos conversations, certains choix de dialogue s'affichent. Leur importance est néanmoins plus que discutable.

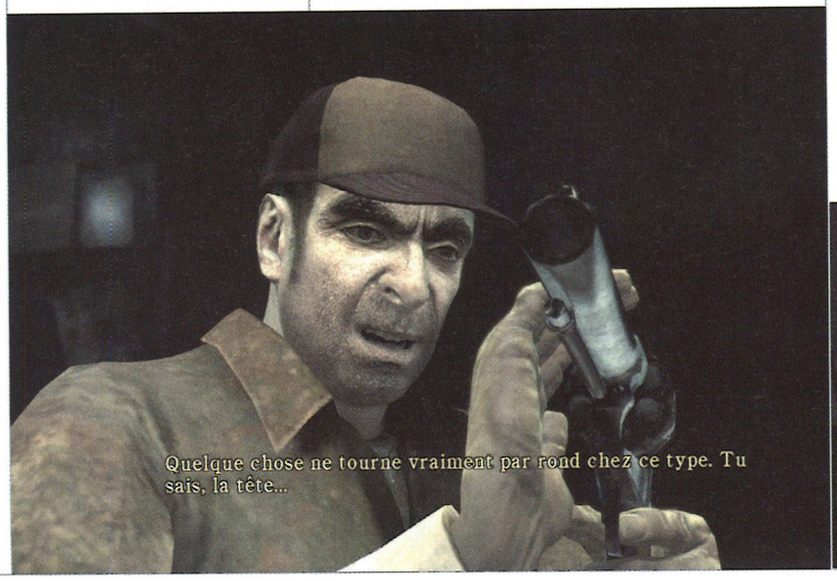


Un système d'esquives lui permet de se baisser très rapidement, ou bien d'effectuer une roulade dans n'importe quelle direction. Mieux : en mode combat, tandis qu'il se tient sur ses gardes, prêt à frapper, Alex peut se mouvoir à la façon d'un boxeur, glissant vers l'avant, l'arrière ou sur les côtés, et dans un même mouvement, sait esquiver un coup avant de contre-attaquer. Si les affrontements gagnent en dynamisme, force est de constater que l'on craint moins pour sa vie, l'apparition d'infirmières sans visage ou de chiens décharnés ne provoquant guère d'émoi lorsqu'on sait pouvoir les mettre à terre sans réelle difficulté. Une aisance qui s'efface peu à peu, à mesure que l'on avance dans le jeu et que l'on croise des ennemis autrement plus redoutables.

Encore un petit coup de polish ?

Silent Hill : Homecoming est un jeu qui, dans le fond, n'invente pas grand-chose et s'inspire sans honte du film L'Échelle de Jacob (au tout du début du jeu) ainsi que du Silent Hill de Christophe Gans (esthétique et gestuelle des infirmières...). Un épisode qui se veut également, et ce n'est pas une surprise,

La qualité de certaines textures laisse parfois franchement à désirer...



l'héritier des anciens opus signés de la Team Silent, au travers de son rendu graphique global, évidemment, mais aussi du système antédiluvien de la radio qui signale la présence d'ennemis, ou de la lampe torche qui les attire. Bref, un titre prudent, « qui assure » comme on dit, mais qui, sur PC, aurait toutefois mérité un peu plus d'attention. Si on peut passer sur le framerate



limité à 30 images/seconde (les ralentissements, stables, n'interviennent que pendant les chargements de zones), la qualité graphique générale laisse tout de même à désirer. On peut notamment souligner la piètre résolution de diverses textures, ainsi que le character design peu inspiré de certains personnages, à qui ils manquent ce souffle d'humanité torturée que l'on captait chez James et Maria (SH2), ou encore chez Heather (SH3). L'utilisation du moteur Havok semble également plutôt anecdotique (on peut faire tomber des objets, ils roulent par terre... à part ça...), et quelques détails font tiquer : ennemis qui s'écroulent sur le sol toujours dans la même posture, cadavres qui disparaissent d'un seul coup sous vos yeux... jusqu'à l'incompatibilité avérée du jeu avec les cartes Radeon X ! Ainsi, le jeu refuse de se lancer avec une X1950XTX alors que cette dernière a tout ce qu'il faut sous son bruyant ventilo pour le faire tourner correctement. Une histoire de gestion de shaders apparemment... À l'heure où j'écris ces lignes un patch non officiel existe, mais il ne corrige pas tous les problèmes. Signalons enfin – c'est désormais un classique pour les jeux issus de l'univers consoles – que Silent Hill : Homecoming accepte de base le pad Xbox 360, et se révèle en effet plus agréable à manipuler, sticks analogiques et boutons colorés entre les doigts.

Chris



IL Y A TOUT JUSTE UN AN, IL FALLAIT ALLER CHERCHER LES PLAISIRS DE LA VIE DU CÔTÉ DES PETITES PRODUCTIONS, CHEZ UN AQUARIA OU AUPRÈS D' UN PUZZLE QUEST. CETTE ANNÉE, FORCE EST DE CONSTATER QUE LE DÉCOR EST TOUT AUTRE, AVEC DES TITRES QUI MISENT SUR LE TRÈS « CLINQUANT », À L'INSTAR D'UN SAINTS ROW 2, D'UN BURNOUT PARADISE OU D'UN MIRROR'S EDGE. TROIS PRODUCTIONS QUI ONT ÉGALEMENT EN COMMUN D'ÊTRE SORTIES IL Y A DÉJÀ QUELQUES MOIS CHEZ NOS AMIS CONSOLEUX. HEUREUSEMENT, CONTRAIREMENT À GTA IV, LES TROIS PORTAGES NE SONT PAS SI MAL OPTIMISÉS, ET SONT ENCORE ASSEZ FRINGANTS POUR QUE L'ON DAIGNE S'Y ATTARDER, NOUS AUTRES FANATIQUES DU PC. C'EST TOUJOURS ÇA DE PRIS, MÊME SI VOUS SAVEZ TRÈS BIEN QU'À JOYSTICK, ON PRÉFÈRE LES TRUCS QUI SENTENT UN PEU MOINS LE BUSINESS. À PART STARCRAFT II, BIEN ENTENDU. ET DIABLO III, QUAND MÊME.

Sundin



JEU DU MOIS

MIRROR'S EDGE

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR DICE/SUÈDE

LA CRITIQUE EN A FAIT DES TARTINES, AU POINT DE NOUS GÂCHER (PRESQUE) UNE AVENTURE CARACTÉRISÉE AVANT TOUT PAR SON ORIGINALITÉ ET SA FRAÎCHEUR. UN CONCEPT NOVATEUR, UNE ESTHÉTIQUE SUPERBE, DES SENSATIONS NOUVELLES, MIRROR'S EDGE ÉTONNE AUTANT QU'IL SÉDUIT. ET MÊME S'IL N'EST PAS EXEMPT DE DÉFAUTS TRÈS IRRITANTS (ASSEZ REDONDANT, SCÉNARIO À LA RUE, COMBATS BÂCLÉS), LA PRODUCTION DE DICE N'EN RESTE PAS MOINS UN TITRE SURPRENANT QUI POSE SANS DOUTE LES BASES D'UNE LICENCE ET QUI, ON L'ESPÈRE, COMBLERA NOS ATTENTES DÈS LE PROCHAIN ÉPISODE.

Liberté d'expression



UN DÎNER RÉUSSI, C'EST UN DÎNER COMPOSÉ DE PETITS PLATS AMOUREUSEMENT PRÉPARÉS. AU MENU, DES HUÎTRES, MOULES ET AUTRES CREVETTES SUIVIES DE SEICHE, DE CALAMARS FRITS ET D'UN PEU DE LANGOUSTE. LE RÊVE ? PAS TANT QUE ÇA, PARTICULIÈREMENT QUAND VOUS OMETTEZ DE PRÉCISER À VOS HÔTES QUE VOUS N'AIMEZ PAS LES FRUITS DE MER.

Le jeu du moment
BURNOUT PARADISE
Le jeu attendu
RACE DRIVER GRID 2



J'AI UN PEU HONTE. MÊME BEAUCOUP. DANS L'AVION QUI ME MENAIT À LA MERVEILLEUSEMENT INCROYABLE VILLE DE MADISON, DANS LE WISCONSIN, J'AI CRAQUÉ. JE NE SAIS PAS QUAND EST NÉE CETTE IDÉE, NI QUELLES SONT LES FORCES QUI M'ONT POUSSÉ À RÉCUPÉRER CE JEU, PUIS À EN VENIR À BOUT. MAIS VOILÀ, ÇA S'EST FAIT, ET PLUS RIEN NE POURRA Y CHANGER : J'AI FINI PLUS BELLE LA VIE SUR DS.

Le jeu du moment
DAWN OF WAR II
Le jeu attendu
TITAN QUEST 2



JE NE SUPPORTE PLUS LE REGARD DE MON CARNET DE NOTES. VOILÀ DES JOURS QU'IL ME LORGNE DEPUIS UN COIN DE MON BUREAU AVEC CET AIR DE CHIEN BATTU. BAH ! OUI, MON VIEUX, J'AI FINI PAR FAIRE COMME TOUT LE MONDE, JE SUIS PASSÉ À L'ENREGISTREUR NUMÉRIQUE. IL NE SE REND PAS COMPTE QUE LES PRIX DES BILLETS D'AVION ET DE TRAIN ONT EXPLOSÉ ET QUE LA SNCF NE FAIT PLUS DE RÉDUCTION POUR LES SPIRALES OXFORD À PETIT CARREAUX. ALLEZ QUOI, ON FAIT LA PAIX ! TU VEUX FAIRE UN PENDU ?

Le jeu du moment
PRINCE OF PERSIA
Le jeu attendu
BATTLEFORGE

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.

TOUT PUBLIC | PUBLIC AVERTI | PUBLIC ADULTE

LOCAL

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

INTERNET

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

STOP SURARMEMENT

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri

Stop Doublage pourri

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



Left 4 Dead
Turtle Rock Studios/Valve Software

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis Warhead
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 + Lich King
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Warhammer online : Age of Reckoning
Mythic Entertainment/GOA

JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

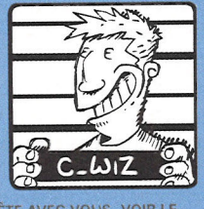
Oblivion
2k Games/Bethesda

So blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



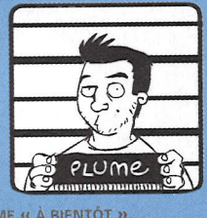
L'étage inférieur abrite un fou qui doit bien abuser de la bouteille. Depuis quatre mois, il vient à l'improviste me parler de Guillaume Canet (et que de ça !) dont je suis, paraît-il, le portrait craché. Sa carrière, ses films et sa femme n'ont plus de secrets pour moi, mon interlocuteur en revanche... Si j'avoue ne pas être un Canet, il va sans doute me balancer dans la Seine.

Le jeu du moment
Wrath of the Lich King
Le jeu attendu
Drakensang : The Dark Eye



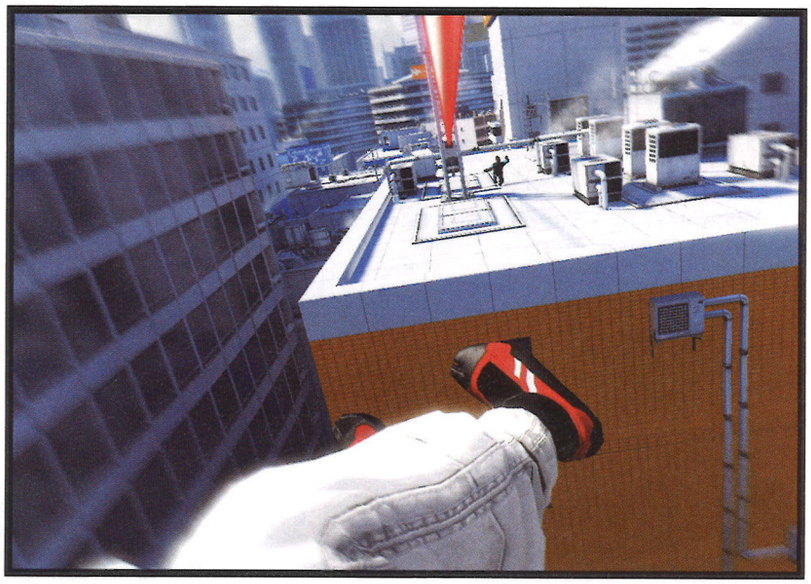
Ce qu'il y a de bien avec l'hiver, c'est le CES. Voir les palmiers de Las Vegas une semaine après les fêtes de fin d'année, on peut difficilement faire mieux, côté emploi. Parce qu'autant être honnête avec vous, voir le plus gros Salon d'électronique du monde avec des processeurs, des cartes graphiques ou des téléviseurs qui n'existent pas, nous les gars du matos, on s'en tape totalement. J'veux du soleil comme disait l'autre !

Le jeu du moment
GTA IV
Le jeu attendu
Burnout Paradise



Ces lignes sont peut-être mes dernières pour Joystick. « Peut-être » parce qu'on n'est jamais sûr de ce que l'avenir nous réserve. Je ne peux pas envisager de vous dire « adieu ». Ni même « à bientôt ». Et avec la place qu'il me reste, impossible d'écrire une histoire drôle. Du coup, je ne sais pas comment achever ce trombi. C'est moche de finir, ou pas, ainsi.

Le jeu du moment
Mon déménagement
Le jeu attendu
La fin de mon déménagement



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Digital Illusions Creative Entertainment/Suède
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

La descente de câble façon tyrolienne fait partie de ces moments extrêmement immersifs, portés par des effets visuels et sonores impeccables.

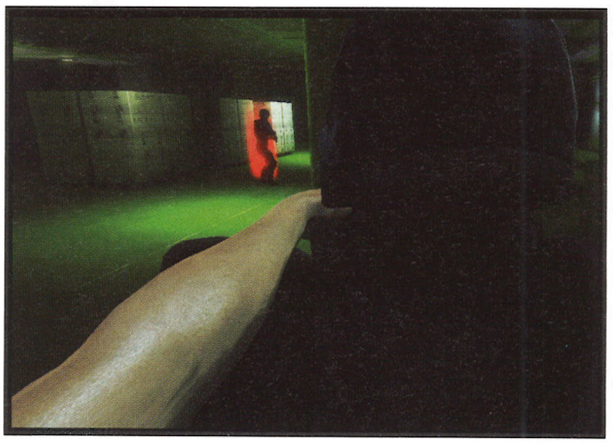
MEGASTAR joystick

Mirror's Edge

HISTOIRE DE FAITH

QUAND LES SUÉDOIS DE DICE DÉCIDENT DE CHANGER DE CHEMIN, ILS NE FONT PAS SEMBLANT. FINI LES GROS BOURRINS ARMÉS D'UN LANCE-PATATES VUS SUR BATTLEFIELD. PLACE À FAITH, DOUCE ET FRÊLE JEUNE FILLE QUI PRÉFÈRE LA FUITE AU CONFLIT. UN PEU COMME MA POMME, D'AILLEURS. MAIS EN PLUS SOUPLE ET MOINS SUJETTE AU VERTIGE.

Couic !





Faith sait se battre. Mais autant dire qu'il vaut mieux éviter, sa résistance étant très limitée et l'issue des combats aléatoires.

Faith vit dans un monde de merde. Immaculée en apparence, sa ville est pourrie à l'intérieur. Tout n'est que mensonge et propagande gouvernementale. Les libertés individuelles n'existent plus, chaque homme, chaque femme, est fiché, filmé, surveillé en permanence. C'est le prix, accepté par la majorité, pour une sécurité maximum. Mais le système ne plaît pas à tout le monde. Faith fait partie de ceux-là. Son job : Messager. Elle transmet des lettres ou des colis au nez et à la barbe de Big Brother. Ses moyens : des capacités athlétiques hors du commun lui permettant d'évoluer dans les lieux les moins observés, les toits des gratte-ciel. C'est d'ailleurs grâce à ses dispositions qu'elle va pouvoir enquêter et échapper à un gigantesque complot. Sa frangine, flic, se voit en effet désignée responsable du meurtre d'un candidat à la mairie. Un réformiste populaire, comme par hasard…

Faith, musclée, rebondit

Incarner une petite eurasienne supra-canon le temps d'une cavale, voilà qui est stimulant. Malheureusement, il va falloir remballer les hormones, car contrairement à Lara Croft, notre héroïne se contrôle à la première personne. Tout ce que vous apercevrez, ce sont des jambes et des jolis petits bras en hochant la tête. Bon, parfois, la belle apparaît dans des miroirs, ou en style manga dans les cinématiques introduisant chacun des neuf niveaux. Donc, tout n'est pas perdu… Enfin, bref, le choix du point de vue a son importance. De façon originale, celui-ci ne sert pas un énième shooter décérébré. Mirror's Edge est un jeu de plate-forme urbain, un simulateur de Yamakasi vécu de l'intérieur. Audacieux. Et appréciable. Je rassure tout de suite ceux qui pensent qu'un tel concept occasionne un gameplay complexe : l'art du déplacement selon DICE rappelle le Prince de Perse. Autrement dit : manier Faith, c'est que du bonheur. Vous n'aurez besoin en tout et pour tout que de trois touches pour accomplir la plupart des acrobaties (à ne pas reproduire chez soi). Un bouton servira pour les actions « hautes » (les sauts), le deuxième pour les actions « basses » et le dernier à se retourner rapidement. Quand il s'agira de



Des personnages à peine développés, une trame bateau... À croire que toutes les idées sont passées dans le concept.

L'art du déplacement selon DICE rappelle le Prince de Perse.

s'accrocher, Faith fera le boulot automatiquement. Une fois assimilés les bons timings et angles d'attaque, vous pourrez sans problème vous agripper aux rebords, aux tuyaux, courir ou rebondir sur les murs, sauter par-dessus des barbelés en levant les jambes, effectuer une roulade pour amortir une chute de deux étages ou glisser sous des obstacles. Parvenir à enchaîner différentes actions à toute vitesse a quelque chose d'extatique ! Pour cela, il faudra un bon sens de l'observation, ou profiter de deux éléments un peu « triche ». Le premier s'appelle le « sens urbain ». Il s'agit d'une aide, que l'on peut désactiver, qui colore en rouge tous les éléments interactifs et utiles à la progression. L'autre permet, par une pression sur une touche, de recentrer notre attention vers l'objectif, parfois difficile à discerner.

Miroir à polir

La qualité principale de Mirror's Edge réside dans son pouvoir immersif. On est forcément fasciné, hypnotisé par le parti pris du jeu, par l'efficacité du traitement. Outre la maniabilité, au poil, et un level design très astucieux, avec divers chemins possibles suivant le niveau de maîtrise, DICE a bien bossé pour nous tenir en haleine durant cette course contre la mort. L'effet de vitesse, les bruitages des pas et de la respiration de Faith sont sublimes…
Bref, les sensations sont absolues. On est Faith.
Si toutes ces bonnes dispositions aident à pardonner des architectures (intérieures comme extérieures) un peu trop aseptisées, une certaine linéarité, et un manque de renouvellement dans l'action, il est difficile de ne pas pester contre un manque de tolérance assez agaçant sur certains passages. Dieu qu'il est rageant de voir que Faith préfère se manger un mur et s'étaler 20 m plus bas plutôt que de s'accrocher à une gouttière, juste parce que l'on n'a pas placé celle-ci PILE au centre de l'écran…
On peut aussi s'insurger au sujet des quelques rixes qui jalonnent le périple. Les corps à corps comme la visée au flingue ne sont pas toujours précis.
On peut toujours dire que cela servira à décourager quiconque voudrait se la jouer bourrin, mais on ne peut s'empêcher de penser qu'ils auraient gagné à être plus travaillés.
Au final, on reste tout de même dans l'idée d'une expérience à part, mais perfectible sur bien des points. Mirror's Edge divisera à coup sûr. Mais DICE a posé là une base très intéressante. On donnera donc très cher pour une suite gommant ses erreurs de jeunesse, profitant d'une durée de vie allant au-delà de sept heures (il est cependant possible de refaire les parcours contre le chrono, et c'est plutôt prenant !) et d'un scénario digne de ce nom !

Plume

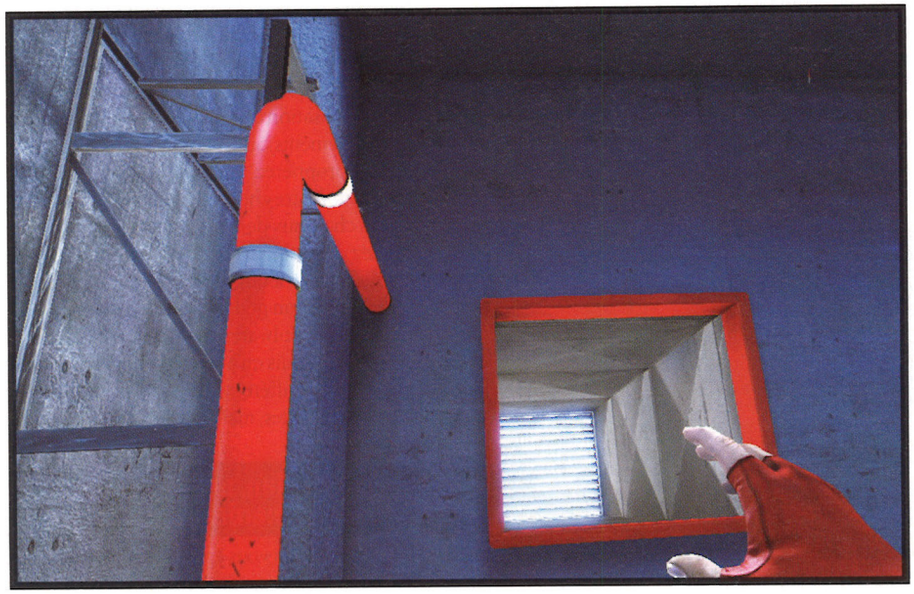
Un peu de technique

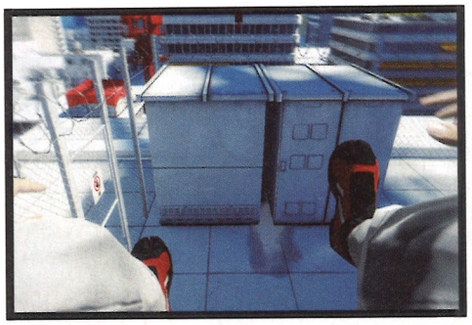
Comme beaucoup de titres sortis récemment, Mirror's Edge ne requiert pas une configuration impressionnante pour tourner à plein régime. Il faut dire que le niveau de détails n'est pas très élevé. Seuls quelques effets visuels, notamment de lumière, pourront faire toussoter les machines un peu faibles. Et encore.



Les chapitres sont introduits par des séquences dessin animé pas forcément dans le ton...

Pensez toujours à bien fixer l'élément du décor que vous souhaitez rejoindre. Sinon, c'est la chute.





En Deux Mots

MIRROR'S EDGE EST UN TITRE D'EXCEPTION. NOVATEUR DANS SON PRINCIPE, DISPOSANT D'UNE VRAIE IDENTITÉ GRAPHIQUE, INTUITIF ET IMMERSIF, IL SOUFFRE NÉANMOINS DE QUELQUES DÉFAUTS DE FINITION QUI L'EMPÊCHENT D'ÊTRE UN TRÈS GRAND JEU.

- + Un bon trip Yamakasi
- + Intuitif et précis
- + Ambiance bien assurée
- − Un peu court
- − Les combats pénibles
- − Scénario bâclé

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

REPOUSSÉ DE QUELQUES SEMAINES, CERTAINEMENT POUR ÉVITER LE CHOC FRONTAL AVEC UN CERTAIN GTA IV, SAINTS ROW 2 DÉBARQUE ENFIN, ROULANT DES MÉCANIQUES. PLUS FUN QUE SON ILLUSTRE CONCURRENT, LE TITRE DE VOLITION NE BÉNÉFICIE PAS, MALHEUREUSEMENT POUR LUI, D'UNE QUALITÉ TECHNIQUE ÉBLOUISSANTE…



Devant les caméras de télévision, des civils sont séparés à la tronçonneuse. C'est bon pour l'audimat ça, coco !

STOP SURARMEMENT

PUBLIC ADULTE · INTERNET 12 · LOCAL IP/IPX 12

CONFIG MINIMUM CPU DOUBLE CŒUR 2 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO SHADER MODEL 3.0, 15 GO D'ESPACE DISQUE
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR VOLITION/ETATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Saints Row 2

JEU DE SAINTS, JEU DE VILAINS

En utilisant Tera Patrick en guise de panneau publicitaire – inoubliable dans Real female masturbation 8 –, et en jouant délibérément la carte de la démesure et de la provoc', THQ et Volition ont clairement annoncé la couleur. Saints Row 2 est outrancier, racoleur et assume sans la moindre once de gêne son évident mauvais goût. Un titre issu de la console qui a ses amoureux comme ses détracteurs et qui, pour se démarquer dans un univers où les GTA-like restent tous dans l'ombre… de GTA, n'hésite pas à noyer le joueur sous des tonnes d'activités diverses,souvent prenantes et drôles, parfois (volontairement) consternantes, mais qui ne se prennent en tout cas jamais au sérieux, c'est le moins qu'on puisse dire.



Même en jouant avec un pad Xbox 360, les indications à l'écran restent celles du combo souris/clavier. Pas très malin.



Mais siii, ça passe…

I need a gangsta bitch

S'il y a bien un aspect de jeu sur lequel Saints Row 2 est inattaquable, c'est la customisation des personnages. L'interface qui vous sert à définir à quoi ressemblera votre avatar est en effet d'une richesse ahurissante, et vous permet de créer, si le cœur vous en dit, une vieille asiatique obèse à la mâchoire proéminente adepte de piercings. Un outil extrêmement bien fait – on trouve même sur le Net des tutoriaux pour créer des célébrités, de Jackie Chan à Summer Glau –, qui souligne une caractéristique importante du jeu, la personnalisation à outrance s'appliquant également à vos vêtements, aux différents véhicules que vous vous approprierez, et même à la déco de vos planques. Votre choix fait, Saints Row 2 commence sur les chapeaux de roues, tandis que vous vous évadez de prison et tuez sans remords tous les gars en bleu qui s'époumonent à crier « freeze ! ». Ici, on n'incarne pas un gentil, c'est clair. Arrivé en ville, les habitants de Stilwater vont apprendre à vous connaître, tandis qu'à la tête des Saints, vous vous attaquez aux différents gangs en place. Un scénario sans génie, certes, mais l'intérêt du jeu est ailleurs.

Vidange-Man, un héros de merde

Le terrain de jeu que représente Stilwater est divisé en 45 quartiers, qu'il vous faudra vous approprier à la force du fusil à pompe. Une ligne directrice scénarisée, et assez



Le mode coopération en ligne est particulièrement bienvenu, et promet des moments... explosifs.



Attention : si le jeu propose des sous-titres pour les scènes importantes, ce n'est pas le cas pour les commentaires en général, ou la radio. Et si on ne capte rien, on passe à côté de beaucoup de choses.



Dans Saints Row 2, on peut même recouvrir les églises de caca. Espérons que Dieu a le sens de l'humour...

prenante dans sa progression, qui permet de participer à des batailles rangées d'envergure, où flics et racailles se mettent sévèrement sur la tronche tandis que, dans la panique, des gens se font rouler dessus ou jouent les torches humaines après avoir profité de trop près du souffle d'une explosion. Pas fin, mais diablement efficace. Mais là où Saints Row 2 fait très fort, c'est au niveau des « distractions » qu'il propose, en grande partie accessoires mais qui constituent en réalité le cœur du jeu : course, escorte, combats clandestins, contrats de tueur à gages... jusqu'à ces activités totalement décalées où vous devrez, par exemple, recouvrir des bâtiments de matière fécale, causer le plus de dégâts possibles en un temps limité, protéger une star en dérouillant méchamment des fans surexcités ou bien encore vous déguiser en flic et commettre un maximum de bavures pour les beaux yeux d'une équipe de télévision sans morale. Et des comme ça, il y en a d'autres ! Saints Row 2 fourmille, de surcroît, de détails sympathiques : présence d'un régulateur de vitesse (pour une conduite plus souple), possibilité de se servir de n'importe qui comme bouclier humain, saut en parachute, achat de chansons dans les magasins de disque pour enrichir vos playlists, bonus en tout genre débloqués lorsque vous vous montrez brillant dans une activité (dégâts augmentés au corps à corps, munitions infinies, etc.)... C'est bien simple : après 20 heures de jeu, j'en découvre encore !

Un peu de technique

Il faut le savoir, Saints Row 2 plafonne à 30 images /seconde. On pourrait s'en contenter si le jeu offrait un framerate constant, mais ce n'est pas le cas. Lors des déplacements en véhicule, notamment, il n'est pas rare d'atteindre les 20 FPS, voire moins et ce, sur un PC largement au- dessus de la configuration recommandée (E8500, 3 Go de Ram, HD4870X2). Désactiver l'éclairage dynamique arrange les choses, mais le jeu commence alors à être franchement moche.



Salope de technique

Si GTA IV a beaucoup fait parler de lui pour ses bugs divers et son étonnant manque de finition, son scénario et la qualité de son level design méritent des éloges. À l'opposé, Saints Row 2 pose un univers de guerre des gangs sans originalité (mais à la mise en scène efficace) et, surtout, fait profiter le joueur PC de graphismes dans l'ensemble dépassés, avec en particulier une ville aux dominantes grises sans charme réel. L'ambiance du jeu rattrape heureusement beaucoup de choses, mais ne suffit pas à masquer l'incurie des développeurs, entre modélisations sans génie, textures basiques, animations perfectibles et, surtout, framerate hésitant. Des soucis purement techniques qui plombent malheureusement un peu l'expérience de jeu, mais ne doivent pas faire oublier l'essentiel : Saints Row 2 est un concentré de fun qui propose un territoire de jeu plus que conséquent et se révèle, fort heureusement, étonnamment stable (il est même résistant aux Alt-Tab). On peste donc sur ces graphismes pas toujours flamboyants et ce manque regrettable de fluidité tout en croisant les doigts pour voir arriver un patch riche d'optimisations diverses. En attendant, même avec toutes ses imperfections, Saints Row 2 fait passer de putains de bons moments.

Chris

En Deux Mots

GROSSIER, BOURRIN, SANS FINESSE, SAINTS ROW 2 FAIT TOUTEFOIS FIGURE D'ODE À LA LIBERTÉ ET IMPRESSIONNE : AVEC 45 QUARTIERS À CONQUÉRIR, UNE PERSONNALISATION POUSSÉE À L'EXTRÊME ET DES ACTIVITÉS DIVERSES DANS TOUS LES SENS, IMPOSSIBLE DE S'ENNUYER. UN TITRE RÉALISÉ AVEC UN VRAI SOUCI DU DÉTAIL, MAIS QUI PÈCHE PAR SA RÉALISATION Ô COMBIEN PERFECTIBLE.

- + Personnalisation très poussée
- + Des tonnes d'activités (originales !)
- + Une pléthore de véhicules disponibles
- − Techniquement à la ramasse
- − Quelques activités sans intérêt
- − Conduite parfois capricieuse

5	6	7
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Les hallucinations et les Bullet Time sont toujours au rendez-vous.

Niveau multi, F.E.A.R. 2 propose cinq modes de jeu mais rien de franchement neuf.



F.E.A.R. 2 Project Origin

LE FPS QUI SE JOUE CACHÉ SOUS LA COUETTE

PUBLIC ADULTE | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Warner Interactive
DÉVELOPPEUR Monolith Productions/ États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

VOUS SOUHAITEZ CONNAÎTRE L'HISTOIRE DE LA PETITE ALMA ? SAVOIR CE QU'ELLE FAISAIT DE BEAU AVANT DE TERRORISER LES JOUEURS DU MONDE ENTIER ET DE TUER LADY DI ? ALORS, VOUS AVEZ FRAPPÉ À LA BONNE PORTE. PROJET ORIGIN COMME SON NOM NE L'INDIQUE PAS, REVIENT AUX SOURCES DU MAL.

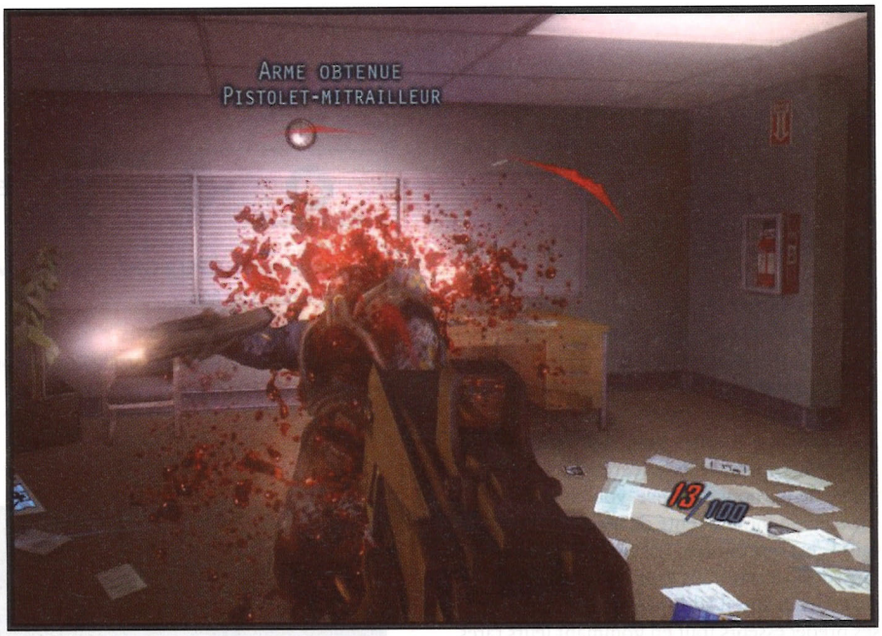


Le passage en mecha est très anecdotique et assez peu dans l'esprit du jeu.

De même que le trader craint le communiste, que le hippie redoute le coiffeur et que Bambi a peur du chasseur, je crains Alma. Si vous n'avez pas joué à F.E.A.R. premier du nom, je vous dois deux ou trois précisions. De loin, Alma est une gamine presque comme les autres. « Presque », ça veut dire que contrairement aux enfants qu'on peut croiser un peu partout, elle n'aime pas les gaufres et elle est morte. Pourtant, preuve que la bonne volonté mène à tout, ce petit détail ne l'a pas empêchée de devenir l'un des rares enfants-star du jeu vidéo. Elle s'est fait connaître en 2005 dans F.E.A.R., un FPS horrifique à succès qui surfait sur la vague des films d'épouvante japonais, The Ring en tête. Elle apparaissait à côté de vous sans un bruit dans des couloirs sombres, faisait hurler de petits innocents dans la pièce d'à côté et sanglotait dans les placards durant les pannes de courant. Une charmante enfant. Depuis la sortie de ce jeu, les années ont passé. Alors, bien sûr, dans un monde idéal, en grandissant Alma serait devenue une belle jeune femme épanouie au sourire radieux. Hélas, dans notre monde, même si, en dépit de toute loi darwinienne, elle est devenue grande fille après sa mort, elle n'est qu'un cadavre sanglant et décharné, toujours animé par une éternelle soif de sang. Comme vous pouvez le voir, j'ai particulièrement l'air de bonne humeur comme ça, mais pour vous dire la vérité, je flippe comme un malade.

Question d'ambiance

10h00 : les oiseaux chantaient, le ciel était bleu et comme d'habitude, Yavin dessinait des poneys tandis que Savonfou dansait nu sur les bureaux. L'ambiance à la rédac était, cela va sans dire, bon enfant. Allons-y, me dis-je, allons voir ce jeu-à-la-petite-fille-qui-fait-peur, concept vu et revu, déjà abandonné par le cinéma et officiellement devenu has been depuis au moins deux ans. Les premiers niveaux s'enchaînent dans la bonne humeur. J'ai un flingue, je croise des soldats un brin faiblards, tout en me baladant dans des complexes médicaux et des entrepôts. À l'occasion, la petite Alma vient me faire un coucou au milieu d'un bâtiment désert, délabré et ensanglanté. Elle est très chou.
21h00 : je me retrouve chez moi à lancer le jeu sur mon PC. Il fait nuit, je suis seul dans le noir et je pousse le son. L'ambiance est nettement moins festive. Le décor se fait plus sombre et mes



L'histoire commence une demi-heure avant la fin F.E.A.R., d'un point de vue d'un nouveau soldat : Michael Beckett.



Euh ça va, camarade ? Sûr ?

adversaires plus discrets, plus sournois. Ils ne gueulent pas en arrivant dans une pièce. Ils se planquent et attendent leur heure. Au fil des niveaux, l'ambiance F.E.A.R. refait surface. Dans un silence glacial, le joueur avance dans l'horreur. À chaque pas, il attend qu'un truc, n'importe quoi, lui saute dessus et plus le calme règne, plus il angoisse. Et bien évidemment, quand le truc en question arrive, vous bondissez discrètement sur votre chaise en espérant que personne n'ait rien vu. Ouffffff… Le pire est passé, vous êtes peinard pour cinq minutes. À ce moment, le piège s'est refermé, vous êtes pris au jeu. Et, croyez-moi, sur le plan de l'ambiance, F.E.A.R. 2 est une réussite. Les deux premières heures de jeu plutôt mollassonnes m'inquiétaient (trop téléphoné tout ça !), mais à partir du niveau de l'école, la grosse flippe est au rendez-vous (maudits rires d'enfants !). Du moins elle était au mien.

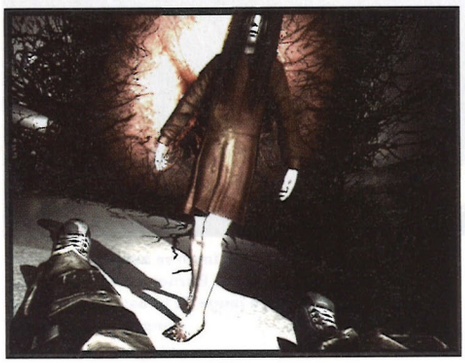
T'as fait tes devoirs ?

Je me suis pris au jeu… Cela dit, les développeurs auraient pu faire un effort. Le problème, c'est que cet épisode repose sur les mêmes mécanismes que le précédant. Bon, pour cette fois, l'alternance combat/flippe fonctionne encore, mais l'attrait de la nouveauté s'est envolé. Ça ne passera pas toujours ! D'ailleurs, preuve que tout fout le camp, même l'I.A. est moins bonne que dans mon souvenir. O.K. ! Les gars tentent de vous contourner et renvoient bien les grenades. Mais à vouloir trop bien faire, il arrive qu'ils fassent n'importe quoi, comme ces soldats qui trouvent parfois judicieux de se mettre à couvert derrière une vitre, ou ce monstre qui, à trop vouloir ruser, finissait par faire l'aller-retour entre le plafond et moi sans jamais attaquer. Eh oui ! Il faut savoir se renouveler. Et là, ben… Les nouvelles idées sont aussi rares qu'un jour sans phrase à la con à la rédac… comment dire ? Maintenant, on peut se mettre à couvert. A priori, c'est une super-idée, mais quand je renverse un bureau et que je me planque… ma tête dépasse. Dommage. Une armoire ? Ah, ça dépasse aussi. Donc, Messieurs de chez Monolith, si j'ai bien compris, les couvertures ne servent à rien ? Ouh ! Mais si vous cherchez des idées inutiles, j'en ai à revendre. Que diriez-vous d'un lance-canards en plastique ? J'avoue que, là, je pousse un peu loin le bouchon… Malgré ses innombrables défauts, F.E.A.R. était un jeu diaboliquement efficace et prenant. F.E.A.R. 2 lui succède brillamment en tout point, mais il s'est gravement reposé sur ses acquis. De fait, s'il demeure un bon FPS, il ne marquera pas les esprits.

Lucky

Un peu de technique

Il est bien loin, le temps où F.E.A.R. faisait partie de ces jeux dont on se servait pour benchmarker les machines gamers. Le graphisme de F.E.A.R. 2, carré et propret, fait très console. Sans être moche, il est fade. Venant d'un blockbuster FPS, il semblait légitime d'en attendre un poil plus. Enfin, l'avantage, c'est que ça tourne bien, mais Monolith ne s'est pas cassé la tête.





Alma ! Comme tu as grandi !

En Deux Mots

F.E.A.R. 2 BRILLE PAR SON AMBIANCE, MAIS PEINE À SE DÉMARQUER DE SON PRÉDÉCESSEUR. IL CONSTITUE UNE SUITE ASSURÉMENT EFFICACE, MAIS SANS RÉELLE ORIGINALITÉ. ON POUVAIT S'ATTENDRE À MIEUX.

- + Ambiance prenante
- + Phases de shoot rythmées
- + Alma
- − Déjà-vu
- − Graphiquement dépassé
- − Scénario abscons

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Si vous roulez en sens inverse assez longtemps, vous cumulez les « Burnout » et remplissez à chaque fois votre jauge de boost. Tenez le plus longtemps possible !

Burnout Paradise

À TOMBEAU OUVERT

The Ultimate Box

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Electronic Arts**
DÉVELOPPEUR **Criterion Games/Royaume-Uni**
TEXTE **en français** ET VOIX **en anglais**

APRÈS UN NEED FOR SPEED UNDERCOVER PLUTÔT MÉDIOCRE, ELECTRONIC ARTS ABAT UNE AUTRE CARTE AVEC L'ADAPTATION UN PEU TARDIVE DE L'EXCELLENT BURNOUT PARADISE. ALORS, VERSION ULTIME OU PORTAGE PAR-DESSUS LA JAMBE ?





Les routes de montagne se négocient à fond et en glissades.

Burnout et le PC, c'est un peu le syndrome du rendez-vous au resto avec la plus jolie fille du quartier. Vous prenez votre mal en patience, elle vous a juré qu'elle arriverait bientôt mais vous restez là à faire le pied de grue pendant des plombes en tentant de ne pas arracher les pavés avec vos ongles. Et effectivement, au bout d'un moment, la Belle débarque alors que, de votre côté, vous avez pris 10 ans, votre visage est couvert de rides façon Grand Canyon et vos nerfs ont tous explosé les uns après les autres. Le résultat valait-il l'insoutenable attente ? Pour la promise, aucune idée. Mais quand vous lancerez votre première partie de Burnout Paradise, vous serez probablement vite tenté de répondre un grand oui ! C'est que cet épisode aura le don de vous faire oublier que vous avez loupé les cinq précédents tant il additionne les qualités de ses prédécesseurs tout en gommant leurs rares défauts. D'abord, et pour la première fois dans un Burnout, vous roulerez dans une ville complètement ouverte : la somptueuse Paradise City. Un Los Angeles miniature revisité à la sauce Criterion dans laquelle tous les excès sont permis, voire plutôt conseillés. Pour ne rien gâcher, cette version « Ultimate Box » profite de toutes les mises à jour réalisées pour les versions consoles, c'est-à-dire cycle jour/nuit, motos et nouveaux mode de jeu en ligne !

Maximum carnage

Au début du jeu, étant donné que vous êtes un plouc qui a tout à prouver, vous roulerez dans une épave spécialement destinée aux buses de votre espèce. Un petit tour par le garage situé à quelques centaines de mètres de votre point de départ permettra de la remettre en état. Ensuite, à vous les nombreuses épreuves de Burnout Paradise. Celles-ci se dévoileront sur la carte à mesure que vous trimballerez votre tacot dans les rues de la ville. Dès votre première joute accessible, vous n'avez plus qu'à vous rendre au carrefour où elle se trouve afin d'entrer dans le vif du sujet. Au programme, des courses bien sûr, mais aussi des traques qui vous demanderont de rejoindre un endroit donné sans vous faire tailler en pièces par vos poursuivants ou encore, des épreuves nécessitant de réaliser un maximum de « Takedown » pour être remportées. Essence même d'un bon Burnout, un Takedown consiste tout simplement à emplafonner un adversaire dans le premier obstacle venu (mur, voiture, fossé...) pour assister à un carton de toute beauté

TIPS JEU

Gardez toujours la nitro enclenchée, il est inutile de relâcher la pression ! Une technique qui demande des nerfs d'acier mais qui marche du feu de dieu une fois maîtrisée.

Les routes du paradis

Les carrosseries se déforment, le vacarme est assourdissant, d'autres véhicules innocents se retrouvent embarqués malgré eux dans des crashs épiques, vous jubilez devant ces scènes tellement exagérées mais ô combien jouissives et prenez un pied d'enfer. Chaque nouveau véhicule gagné (plus de 70 voitures et quelques motos) vous donnera l'impression que votre précédente monture se traînait comme une tortue coincée dans un pot de colle. Un petit coup de boost et zouu, vous partez pour une longue excursion dans l'espace, un virage un peu serré et vous entamez une glissade digne d'Holiday on Ice.
Les adversaires sont plutôt coriaces et n'hésitent jamais à se rabattre sur vous afin de vous pousser à la faute. Le soleil brille parfois de mille feux pour céder la place à un épais brouillard ou carrément à une nuit angoissante nécessitant une attention de tous les instants. Et quand vous en avez marre des modes de jeux classiques, il reste encore de nombreux secrets à débusquer comme les 120 panneaux Burnout Paradise à défoncer ou les 400 raccourcis à découvrir. À Paradise City, il y a toujours quelque chose à faire, à n'importe quel endroit, à n'importe quel moment.

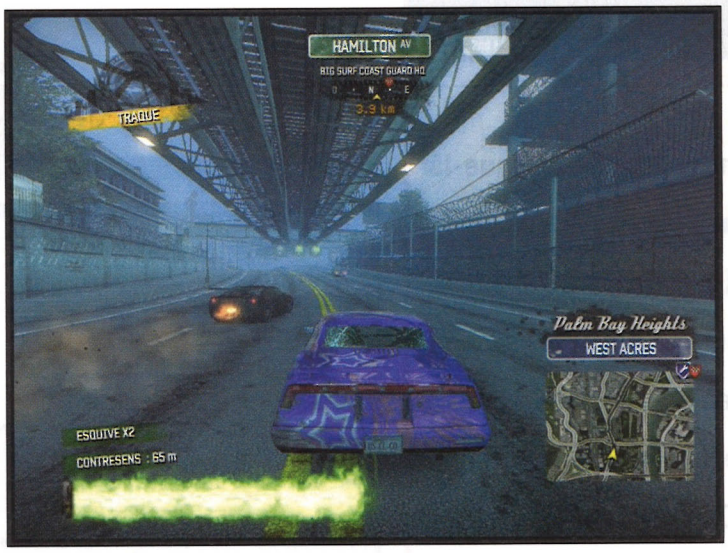
Ange ou démon ?

Le plus gros défaut du titre de Criterion reste la navigation pendant les courses. En l'absence d'un véritable système GPS, il est parfois assez ardu de trouver le chemin le plus court pour rejoindre l'arrivée sans se faire larguer par les concurrents. Heureusement, un mini-système de guidage vous dira à quelle intersection bifurquer, mais il faudra surveiller en permanence le haut de l'écran… À 300 à l'heure sur un boulevard infesté de circulation, ce n'est pas vraiment évident ! Dans le même registre, quand vous aurez perdu une course – et ça vous arrivera souvent – il ne sera pas possible de la recommencer sans effectuer tout le trajet en sens inverse pour revenir au point de départ ! Frustrant, et vous finirez vite par rejoindre l'épreuve la plus proche au lieu de vous taper d'incessants allers-retours. À part ces petites lacunes souvent agaçantes et, pour peu que vous accrochiez au style excessif de Burnout Paradise, il est bien difficile de lui reprocher quoi que ce soit. L'univers est immense, magnifique et blindé de détails, le moteur 3D tourne à la perfection sur une machine plutôt moyenne quand la durée de vie atteint des sommets en solo ou en multi (mode que nous n'avons pas eu le loisir de tester). Alors oui, nous l'avons tous attendu ce premier Burnout sur PC et même si cette adaptation arrive trop longtemps après les versions consoles, nous ne pouvons que nous incliner et pardonner. Vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire. En un mot comme en cent : foncez !

Yavin



Les points sur la mini-carte vous indiquent où trouver de nouvelles épreuves.

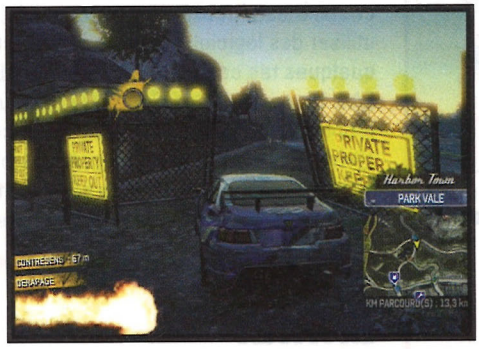


En mode Traque, les voitures noires tenteront de vous réduire en miettes avant que vous n'atteigniez la ligne d'arrivée.

C'est le moins que l'on puisse dire.

Un peu de technique

Soixante images par seconde quasi constantes et en haute résolution sur un petit Core 2 Duo, équipé d'une 8800 GTX et de 2 Go de Ram, on ne peut pas dire que le jeu se montre particulièrement gourmand et ça, c'est plutôt une excellente nouvelle.



Les grillages vous signalent la présence de raccourcis, et vous devrez tous les trouver pour terminer le jeu à 100 % !





Je vous promets quelques moments de solitude pour parvenir à pulvériser toutes ces pancartes.

En Deux Mots

MAGISTRAL, DÉMENTIEL, ÉPIQUE, LES QUALIFICATIFS MANQUENT POUR EXPRIMER TOUTES LES QUALITÉS DE BURNOUT PARADISE. AVEC SA RÉALISATION AU SOMMET, SON AMBIANCE DE JOUR DE FÊTE ET UNE BANDE-SON TRÉPIDANTE, LE TITRE DE CRITERION S'IMPOSE COMME UN DES MEILLEURS JEUX D'ARCADE DE TOUS LES TEMPS. EN TOUTE SIMPLICITÉ.

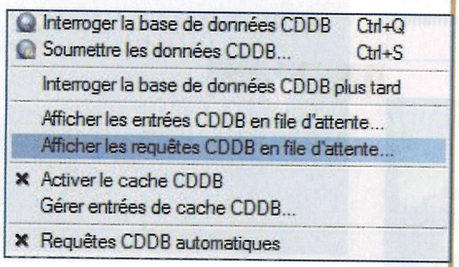
- + Magnifique
- + La vitesse hallucinante
- + Durée de vie colossale
- − Pas toujours facile de se repérer
- − Parfois un peu répétitif
- − Les motos inintéressantes

TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	8

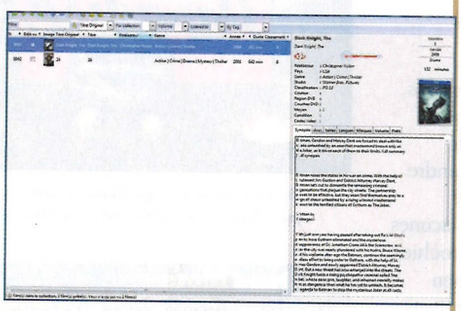
DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

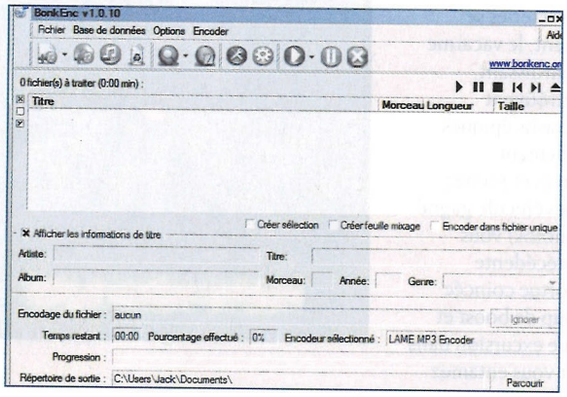
Alors que l'émulation était jusque-là réservée aux consoles et aux très vieux PC (on pense à DOSbox), la virtualisation parfaite se rapproche de plus en plus de nous, avec la possibilité, bientôt, de jouer à nos jeux 3D. L'OpenGL est déjà là, il ne manque plus que Direct3D…



Bien entendu, il est capable d'aller chercher le nom des pistes de vos disques sur Internet via CDDB.



L'interface principale de Griffith vous montre la liste de vos films ainsi qu'un résumé à droite.



L'interface de Bonkenc n'est pas vraiment standard avec sa fenêtre bizarre, mais on s'y fera.

- VERSION : 1.0.1.0
- ÉDITEUR : Robert Kausch
- LICENCE : Freeware
- URL : www.bonkenc.org

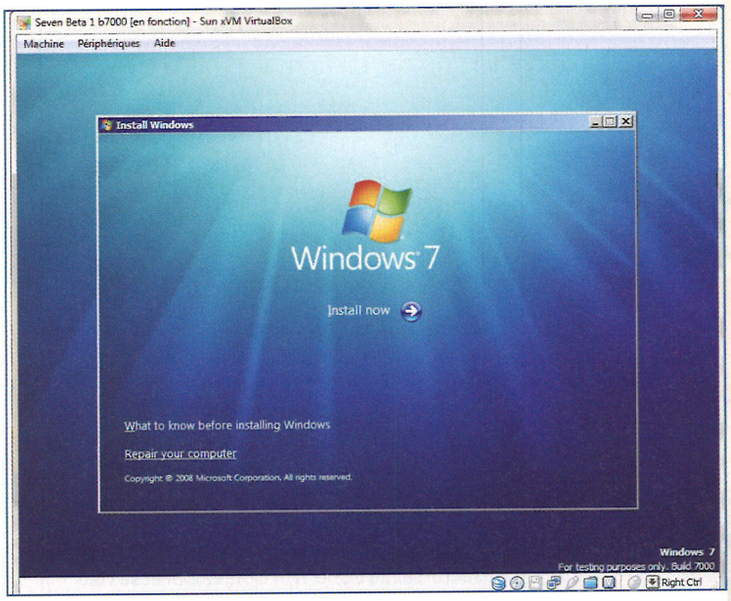
BonkEnc

Acheter des CD, c'est bien. Arriver à les transférer sur le baladeur numérique de son choix, c'est encore mieux. Pour cela, il faut utiliser des logiciels adaptés, il en existe déjà quelques tas comme dBpoweramp, CDex ou EAC. Ou même iTunes. Sauf qu'ils ont tous leurs propres défauts. Propriétaires, interfaces peu claires, des options incompréhensibles ou encore l'incapacité à ripper des CD « protégés » (du fait qu'on ne devrait pas les acheter ?). BookEnc corrige tout cela. Il est open source, dispose d'une interface limpide et traduite dans un paquet de langues (français inclus) et est capable de décrypter les CD les plus « bizarres ». BookEnc peut également, en une seule action, transformer les fichiers audio dans un format de son choix. Flac, mp3, ogg ou aac, il y en a vraiment pour tous les goûts, le tout étant finement configurable. On trouve en prime un paquet d'options inédites comme la possibilité de joindre les pistes d'un CD dans un seul fichier. Un truc qui, paraît-il, plaît aux DJ et aux gens qui achètent des livres audio.

Griffith

D'habitude je me moque souvent des logiciels qui permettent de cataloguer des objets physiques. Car autant le catalogage prend sens quand il s'agit de retrouver un fichier sur son disque dur, autant faire une liste de ses DVD, c'est quand même un peu too much. Ça, c'est ce que je pensais avant l'autre soir quand, en manque, j'ai voulu regarder de nouveau la saison 1 de 24. Et que je me suis aperçu que le coffret n'était pas à sa place. Un drame ! D'autant plus qu'il m'a fallu une journée pour me rappeler qu'un Belge était à l'origine de cette disparition. Maintenant vous comprenez peut-être pourquoi son pays n'a plus de gouvernement. Mais revenons à Griffith, c'est un logiciel assez différent du standard du genre, DVD Profiler. Ce dernier gardait une vue assez matérielle de vos disques physiques. Du coup, on devait, par exemple, rentrer les codes barres situés derrière ses boîtes de DVD. De quoi vous donner du respect pour votre caissière après en avoir rentré une bonne centaine. Griffith est plus simple puisqu'il est organisé autour des œuvres, le fait que vous l'ayez en Blu-Ray, en VHS ou en animation ascii est secondaire. La très bonne idée des développeurs est de reposer entièrement sur le site de référence du cinéma, IMDB. On tape le nom de son film et Griffith recherche. Une fois trouvé, il récupère automatiquement toutes les données du film, affiche, synopsis, liste des acteurs, tout y est. Et comme dans tous les logiciels du genre, vous pouvez indiquer si vous avez vu le film ou s'il est en « prêt ». Ça peut éviter des désastres…

- VERSION : 0.9.9
- ÉDITEUR : Vasco Nunes
- LICENCE : Freeware
- URL : www.griffith.cc



Avoir un système tiers est un bon moyen pour éviter les virus. Un fichier qu'un ami vous envoie sur MSN vous semble louche ? Ouvrez-le dans votre machine virtuelle...

VirtualBox

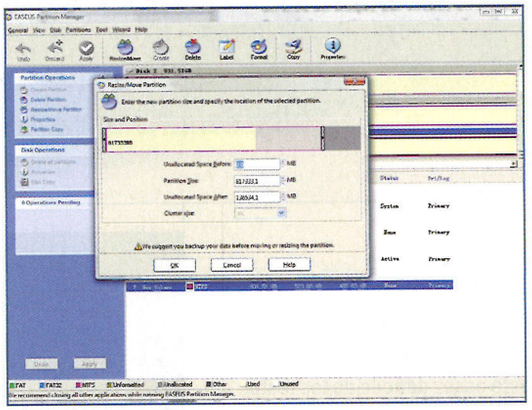
- VERSION : 2.1.0
- ÉDITEUR : Sun
- LICENCE : Freeware
- URL : www.virtualbox.org

Les myriades de Linux, les versions bêta de Windows Seven, parfois on a vraiment envie d'installer un autre système d'exploitation sur sa machine. Sauf qu'entre le fait de partitionner son disque dur et de devoir faire attention à ne pas écraser son gestionnaire de boot, vous avez toutes les chances de saccager votre Windows. Pour éviter ça, il y a des logiciels comme VMware qui permettent de faire tourner un système complet sous un OS qui tourne déjà. VirtualBox en est une alternative gratuite, qui a été rachetée par les petits gars de Sun Microsystem. Le fonctionnement est simplissime, on crée un disque dur virtuel, on choisit un CD/DVD de boot (physique ou image) et on installe. Parmi les petits trucs en plus, il y a la gestion des technologies VT, une série d'instructions à l'intérieur de nos processeurs qui leur permettent de faire tourner plusieurs systèmes en même temps, sans devoir émuler quoi que ce soit. Le petit truc en plus cependant, c'est sa gestion de l'émulation 3D. Vous pouvez utiliser l'accélération de votre carte 3D dans le système « émulé ». Pour l'instant, le support est limité à l'OpenGL, mais DirectX est prévu sous peu. Vu le prix, on ne va pas râler...

Partition Manager

- VERSION : 3.0.1
- ÉDITEUR : Easeus
- LICENCE : Freeware
- URL : www.easeus.com

Chez les Japonais, couper le poisson et la viande est un art. Dans le monde de l'informatique, il fut un temps où l'on faisait pareil avec les disques durs. On les saucissonnait, virtuellement et sans scie sauteuse, en plusieurs partitions. Un art terrible, requérant des années de formation avant d'oser le faire sur un disque déjà utilisé et comportant des données importantes. De nos jours, avec la baisse de prix des disques durs, beaucoup de gens préfèrent racheter un autre disque que tenter l'art parfois douteux du partitionnement. Pour ces téméraires, il existe un tas d'outils. Les payants comme le vénérable (avant d'avoir été racheté par Norton) Partition Magic ou le nouveau Acronis Disk Director. On vous avait déjà présenté Gparted, petit logiciel sympathique issu du monde merveilleux de l'open source. Pour fonctionner, il faut absolument booter sur un CD, comme dans les années 90. Pour ceux qui trouvent ça un peu trop rétro, il y a Partition Manager d'Easeus. Un logiciel gratuit qui ressemble trait pour trait à ses acolytes payants, à savoir qu'il s'utilise directement sous Windows. Pour ceux qui ont déjà manipulé les autres outils, c'est très simple, toutes les opérations de modifications sont virtuelles, et le logiciel vous demandera de rebooter une fois que tout est validé (certains redimensionnements de partitions non utilisés peuvent être faits sous Windows, mais les changements « importants » requièrent de quitter votre Windows adoré). Le logiciel dispose aussi d'un petit truc en plus : la capacité de copier les disques et les partitions. Avec au choix une copie par fichier ou par secteur. Très pratique quand on souhaite déplacer ses données d'un disque à l'autre. Son seul défaut est pour ceux qui utilisent un Windows 64 bits : la version gratuite ne fonctionne qu'avec les systèmes d'exploitation 32 bits. Pour les autres, il faudra s'offrir la version « Pro » qui coûte 30 dollars.



Redimensionner ses partitions est très simple, il suffit de choisir la nouvelle taille et de valider.

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
Gomplayer 2.1.14.4525
Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
VLC 0.9.8a
Media Portal 1.0
- ***Lecteurs audio :***
iTunes 8.0.1.11
Winamp 5.541
Foobar 2000 0.9.6.1b2
- ***Mailreaders :***
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18
- ***NewsReader :***
Pan 0.133
Newsleecher 3.95b3
- ***Pagers Internet :***
Trillian Pro 3.1.12
Miranda 0.8.0
Windows Live Messenger 8.5
- ***Anti spam :***
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1
- ***Antilourds :***
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.37
ClamWin 0.94.1
Malwarebytes Anti Malware 1.31
Spyware Terminator 2.5.1.028
- ***Downloaders :***
FDM 2.5.758
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 3.7.6.1337
FileZilla 3.1.6
SmartFTP 3.0.1024
- ***Browsers Web :***
Firefox 3.1 bêta
Google Chrome bêta
Internet Explorer 8 bêta 2
- ***Browsers d'images :***
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.95.4
- ***Optimisation système :***
CCleaner 2.15.815
Defraggler 1.05.111
Process Explorer 11.31

Quoi de Neuf

par Yavin



S740

Plus célèbre que la majorité des chanteuses de pop, le Taïwanais HTC n'en finit plus de sortir de nouveaux modèles, toujours aussi élégants et robustes. Le petit dernier semble avoir été spécialement conçu pour les allergiques à l'iPhone d'Apple vu qu'il est dépourvu d'écran tactile et se dote d'un double clavier physique, un numérique en façade et un second, alphabétique, coulissant. L'appareil gère la sacro-sainte 3G, le Wi-Fi, Bluetooth et se voit également équipé d'un port pour cartes MicroSD. Côté photo, un capteur de 3,2 megapixels devrait suffire à prendre quelques clichés de bonne qualité. Quant à la lecture audio et vidéo, elle est évidemment assurée et seule l'autonomie (d'environ deux jours en utilisation courante) pourra poser problèmes à tous nos amis les distraits.

Fabricant : HTC
Site Web : **www.htc.com/fr**
Prix : Environ 400 euros (hors vente liée)

K142 HD

Choisir un bon casque audio, en voilà un vrai casse-tête. Il reste assez difficile de les tester dans de bonnes conditions et – très important – avec la musique que l'on aime. Mais si nous devions vous conseiller un casque, un seul, ce serait certainement ce modèle d'entrée de gamme du mondialement renommé AKG. Comme toujours avec la marque, la qualité audio est d'une pureté rarement atteinte et convient à tous les styles de musique grâce à un rendu sonore volontairement neutre. Le casque est confortable, pas trop lourd (225 grammes) et permet quelques réglages basiques au niveau des basses ainsi que des aiguës. Reste un coût relativement élevé mais tel est peut-être le prix à payer pour redécouvrir toute sa discothèque dans des conditions optimales.

Fabricant : AKG
Site Web : **www.akg.com**
Prix : Environ 120 euros



Finepix S2000HD

Le gros avantage des appareils photo numériques dits « bridges » est souvent leur capacité à prendre des clichés de très loin. Ce modèle ne déroge pas à la règle et se voit doté d'un sympathique zoom 15x et d'un stabilisateur optique histoire de ne rater aucune photo. Pour parfaire ce joli tableau, l'utilisateur aura droit à un objectif de 10 mégapixels doté d'une sensibilité de 100 à 6400 ISO, un aspect bien pratique dans des conditions difficiles comme les intérieurs mal éclairés. Nos amis les fêtards qui aiment filmer leurs potes bourrés dans des positions farfelues apprécieront également le mode vidéo offrant une résolution de 1280*720 à 30 images par seconde. Mine de rien, ce n'est pas loin de la qualité d'un caméscope ! Côté mémoire, ce sont les formats SD et SDHC qui ont été choisis et c'est tant mieux, vu le prix très abordable de ces cartes. Notez enfin que l'appareil utilise de vulgaires piles et non une batterie, un choix un peu curieux mais qui aura le mérite de vous permettre d'en profiter encore dans 10 ou 20 ans.

Fabricant : Fujifilm
Site Web : **www.fujifilm.fr**
Prix : Environ 250 euros



SBR-100

Qui a dit qu'il était conseillé de posséder une Playstation 3 pour lire des disques au format Blu-Ray ? Un célèbre fabricant japonais qui aimerait bien écouler des jeux ? Oups, pardon… Bref, les platines capables de décoder de zoulis blockbusters tout en HD commencent enfin à atteindre des prix plus raisonnables. Comme ce modèle, très attirant quand on regarde l'étiquette mais peut-être un peu moins si l'on tient compte des caractéristiques techniques. Un temps d'allumage très pénible (plus d'une minute avant d'accéder au film…) combinée à quelques problèmes de fluidité en lecture ne plaide pas vraiment en faveur de l'engin. Notons également une image de moins bonne qualité que sur les concurrentes, certes plus chères. Au final, cette platine assure donc le minimum syndical et pourra tout de même intéresser les budgets les plus serrés, avides de haute définition.

Fabricant : Sigmatek
Site Web : **www.sigmatekcomputer.com**
Prix : Environ 200 euros



Cowon S9

Toujours très en vogue, les baladeurs audio numériques résistent avec vigueur aux assauts répétés des téléphones machines à tout faire. Évidemment, je ne vais rien vous apprendre en rappelant que l'énorme avantage d'utiliser des appareils dédiés, c'est la préservation de l'autonomie des batteries de chacun. C'est d'ailleurs sur ce point que l'iPod Touch prenait tout son sens face à son grand frère iPhone. D'ici quelques semaines, le célèbre baladeur à écran tactile verra un nouvel adversaire monter sur le ring, prêt à en découdre. C'est que le Cowon S9 dispose de quelques petits atouts dans sa manche. Lui aussi dispose d'un écran tactile et parmi les nombreux formats supportés nous trouverons les MP3, FLAC, WMA ou OGG en sus de la compatibilité avec les fichiers vidéo encodés en WMV, XviD ou AVI ! Féroce, ce véritable bijou pour geeks se voit également doté d'un micro, d'un tuner FM, de la gestion du Bluetooth et d'une sortie TV. Disponible en plusieurs versions de capacités différentes (4, 8 ou 16 Go), voilà une alternative intéressante, et plus ouverte, à la machine d'Apple.

Fabricant : Cowon
Site Web : **www.cowonglobal.com**
Prix : À partir de 239 euros



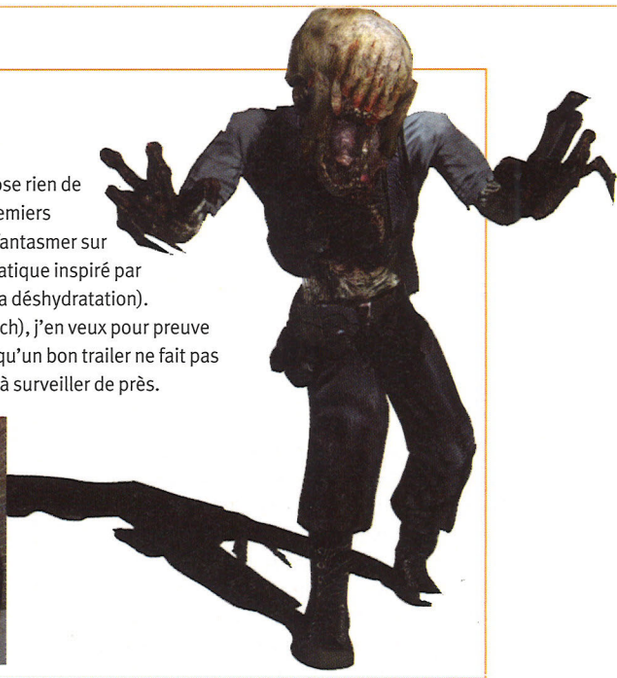
Half-Life

DU GROS

Black Mesa. Derrière ce nom bien connu des amateurs de FPS se cache un « petit » projet, qui ne propose rien de moins que de convertir Half-Life 1 sur la seconde version du moteur Source. Alors évidemment, les premiers trailers HD sont plus que prometteurs et je comprends très bien pourquoi en ce moment, il est de bon ton de fantasmer sur ce mod pour briller en société. Mais je voudrais attirer votre regard sur NeoTokyo, un mod un poil moins médiatique inspiré par Akira et Ghost in the Shell (deux mangas dont la seule évocation suffit à me faire pleurer de bonheur jusqu'à la déshydratation). À défaut d'avoir l'air révolutionnaire, ce mod s'annonce très efficace (du deathmatch et rien que du deathmatch), j'en veux pour preuve l'excellente bande-annonce dispo sur son site officiel (www.neotokyohq.com). Je vous entends déjà grogner qu'un bon trailer ne fait pas forcément un bon jeu... C'est vrai, mais mon petit doigt me dit qu'il le sera. Quoi qu'il en soit, voilà deux mods à surveiller de près.







ÉDITO

LE JEU VIDÉO SEMBLAIT ÉPARGNÉ PAR LA « CRISE » MAIS AUJOURD'HUI, LES LICENCIEMENTS SE MULTIPLIENT. D'UN AUTRE CÔTÉ, LE MARCHÉ DU MMO, ET PARTICULIÈREMENT DU F2P, INTÉRESSE DE PLUS EN PLUS DE DÉVELOPPEURS ATTIRÉS PAR CETTE CLIENTÈLE BÉNIE QUI S'INVESTIT SUR LE LONG TERME ET DÉBOURSE RÉGULIÈREMENT DE PRÉCIEUSES PIÉCETTES. EST-CE ÇA L'AVENIR ? UN JEU PAR JOUEUR ET BASTA ? HUMM... PLUS QUE JAMAIS, IL VA FALLOIR CHOISIR SES MMO AVEC DISCERNEMENT !

World of Warcraft

VENTES RECORDS ET ENCORE

Tandis qu'au réveillon 2008 vous terminiez la dinde froide de Noël devant un show télé insipide, les pontes de Blizzard bazardaient de luxueuses Cadillac dans des piscines de champagne. Du moins, c'est ce que j'imagine à la lecture des derniers chiffres communiqués par la boîte. Ainsi, l'on apprend qu'en un mois, pas moins de 4 millions de Wrath of the Lich se sont écoulés dans le monde, et que le total des joueurs de World of Warcraft culmine désormais à 11,5 millions. Y'a vraiment des postes où la crise n'est qu'un lointain concept.



Steam

STEAM NOUS A DÉCOUVERTS

Parfois, selon le taux de change dollar-euro du moment, il était possible d'acheter des jeux sur Steam pour une (ou deux) bouchée(s) de pain. Valve, sans doute scandalisé de laisser ses joueurs errer dans l'incertitude des prix fluctuants, a dans un fol élan d'altruisme repensé sa grille tarifaire pour ses clients euro(péens). Attendez... à moins qu'il n'ait juste réalisé qu'il perdait de l'argent... avouons que ce serait vachement moins sympa, surtout que les prix ont globalement augmenté de quelques euros.

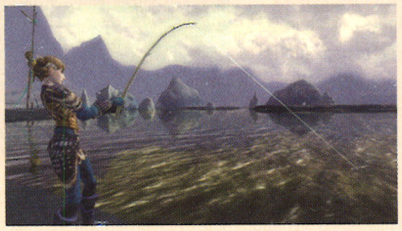


FERMEZ LA PORTE S.V.P.

Business

UNE PANNE MOTEUR CHEZ TURBINE ?

Fin 2008, peu après la sortie de la première extension du Seigneur des Anneaux Online, Turbine annonce, sans préciser l'ampleur des dégâts, des licenciements dans ses studios de Californie et du Massachusetts. Faut-il y voir un signe de faiblesse du développeur de Lotro et de Dungeons & Dragons Online ? Il semblerait que non car la firme américaine déclare, avec un joli sourire de circonstance, que « Turbine est en pleine croissance et va continuer à embaucher en 2009 ». A priori, ces « remaniements d'effectifs » seraient destinés à alléger les charges financières de la maison mère pour grossir les fonds du récent studio Turbine West placé sous la direction de David Brevik, ancien de Blizzard et de... Flagship. Tout s'explique alors ! Reste que ce nom s'accorde un peu trop souvent avec « licenciement »...



Champions Online

ATARI LE TROMPE-LA-MORT

Avec une régularité sans faille, la rumeur prétend tous les quatre matins qu'Atari va mettre la clef sous la porte. Un charmant petit manège qui dure depuis presque 20 ans. Aujourd'hui, alors que la firme semblait ne tenir bon que grâce à l'exploitation de sa miraculeuse licence Dragon Ball, la nouvelle tombe : Atari, qui ne cachait pas depuis quelques mois vouloir se recentrer sur le marché du jeu en ligne, vient de se payer Cryptic Studios, le développeur des futurs MMO Champions Online et Star Trek Online. Le prix de la transaction négociée est de 27,6 millions de dollars fixes, et pourrait grimper à quelque 60 millions selon le succès desdits jeux. Une bien jolie somme sortie d'on ne sait trop où, avec laquelle Atari est parvenue à coiffer Ubisoft au poteau alors que lui aussi cherchait à mettre la main sur Cryptic. Enfin, je vous dis tout ça pour la forme. Moi vous savez, tant que Champions Online sort toujours mi-2009...



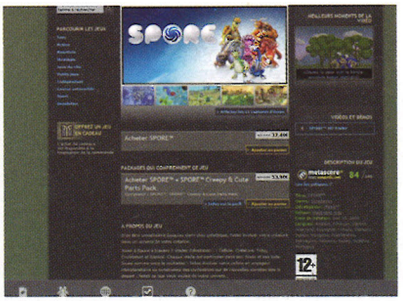


Business

EA CHERCHE DES SOUS

En 2007, quand Electronic Arts envisageait l'année 2008, il avait prévu de gagner plein d'argent. Le souci, c'est qu'après avoir fait ses comptes, il avait été bien optimiste. Du coup en décembre dernier, son P.-D.G. John Riccitiello après s'être dit « déçu par les ventes de fin d'année », a annoncé une restructuration de la société avant de remercier quelque 1 000 employés. Je vous demande un peu d'attention car c'est là que la nouvelle va commencer à vous intéresser. Endiguer l'hémorragie financière c'est bien, remplir les caisses, c'est mieux. Et pour ce faire, EA est allé pactiser avec Valve pour distribuer ses jeux via Steam. Voilà une bien bonne nouvelle, mais une question demeure : que ce soit en boîte ou en version digitale, qui pourrait bien vouloir acheter Spore ?





SDK Fallout 3

AU BOULOT PIPBOY !

Amis moddeurs, vous qui comme bien des joueurs, avez fait exploser Megaton en soupirant un « Fallout, c'était mieux avant », souriez à la vie ! Bethesda vient de diffuser sur la Toile le SDK officiel de Fallout 3. GECK, puisque tel est le nom de ce prodigieux programme, permet d'y modifier à peu près tout et n'importe quoi. Alors ami moddeurs, fini de lambiner. Retroussez vos manches et filez sur http://geck.bethsoft.com/ pour nous préparer plein de jolis mods. Fissa !







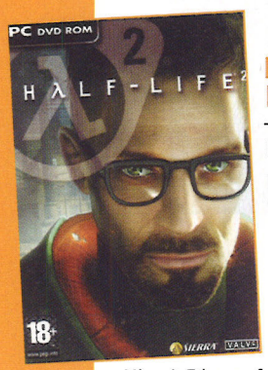
The Old Republic

UNE RÉPUBLIQUE SANS IMPÔTS

Il n'y a rien à dire sur le sujet alors je vous la fais courte : dixit BioWare, le MMO The Old Republic ne reposera pas sur un système d'abonnement mensuel mais sur des micro-transactions. Bonne ou mauvaise nouvelle ? Ben, ça dépend. Est-ce que ce qu'on veut nous faire micro-transacter va influer sur le gameplay du jeu ?

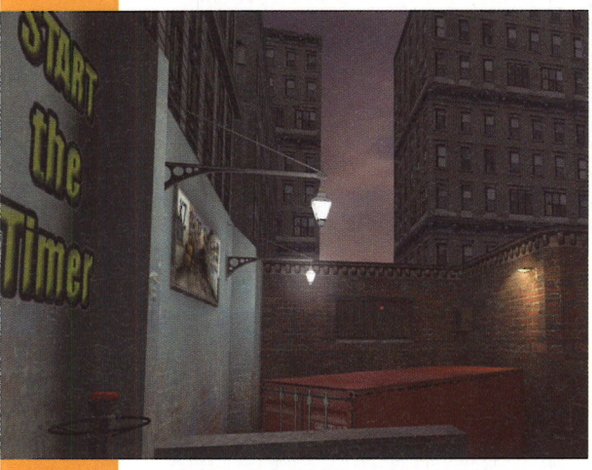
MODS

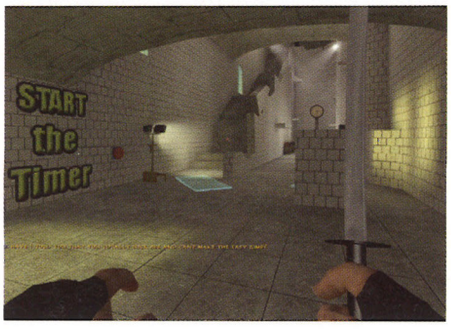
LA SÉLECTION DE MODS DE CE MOIS-CI RESSEMBLE FORT À UNE SESSION D'ENTRAÎNEMENT POUR LEFT 4 DEAD. VOUS Y TROUVEREZ DE QUOI TRAVAILLER VOS RÉFLEXES AVEC KREEDZ CLIMBING ET VOTRE TEAM PLAY AVEC SVEN CO-OP. BON, AU MILIEU DE TOUT ÇA, WAR CARTOGRAPHE FAIT FIGURE DE MOUTON NOIR, MAIS MOI JE LES AI TOUJOURS TROUVÉS SYMPAS, LES MOUTONS NOIRS.



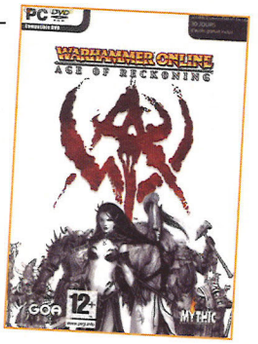
KREEDZ CLIMBING BÊTA 4

Partir d'un point A pour arriver à un point B en un minimum de temps, voilà tout le challenge de Kreedz Climbing. Pas d'arme, pas de jump spéciaux, juste des niveaux verticaux à escalader en faisant preuve de skill. Dit comme ça, vous pourriez penser que je parle d'un clone de Mirror's Edge, en fait Kreedz Climbing serait plutôt une version « light » du Defrag de Quake 3 où votre pire ennemi serait la gravité. D'ailleurs petit conseil, avant d'aller vous frotter aux compétiteurs nés qui arpentent le net, pensez à jouer offline sur des maps simples : à haut niveau, les tracés sont si difficiles qu'ils vous dégoûteraient du jeu en un quart d'heure. Oh, et dernière chose : ce mod hardcore devant l'Éternel peut rendre maboul. Évitez de l'exposer à des personnalités instables... Le monde a bien assez d'un seul Savonfou.
http://www.moddb.com/mods/kreedz-climbing

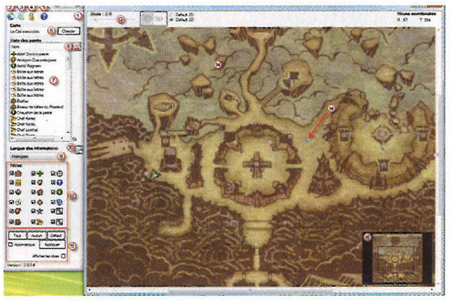


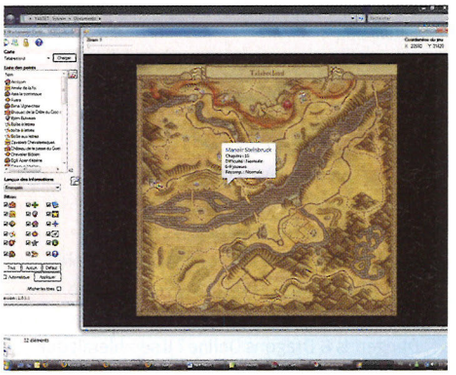


WARHAMMER ONLINE CARTOGRAPHE



C'est arrivé aux meilleurs d'entre nous. Vous êtes en plein dans votre MMO favori, enlisé dans les mièvreries elfiques jusqu'au cou, vous savez que le PNJ que vous cherchez est dans le coin, mais impossible de lui mettre la main dessus... C'est à ce moment précis qu'il vous faut un cartographe sous la main. Késako un cartographe ? Un logiciel tiers qui stocke toutes les cartes géographiques de votre MMO et y indique tous les éléments notables utiles au joueur. Après les cartos Dark Age of Kamelot et World of Warcraft développés par Tixu, c'est Cereal qui après s'être chargé de la version du Seigneur des Anneaux Online,





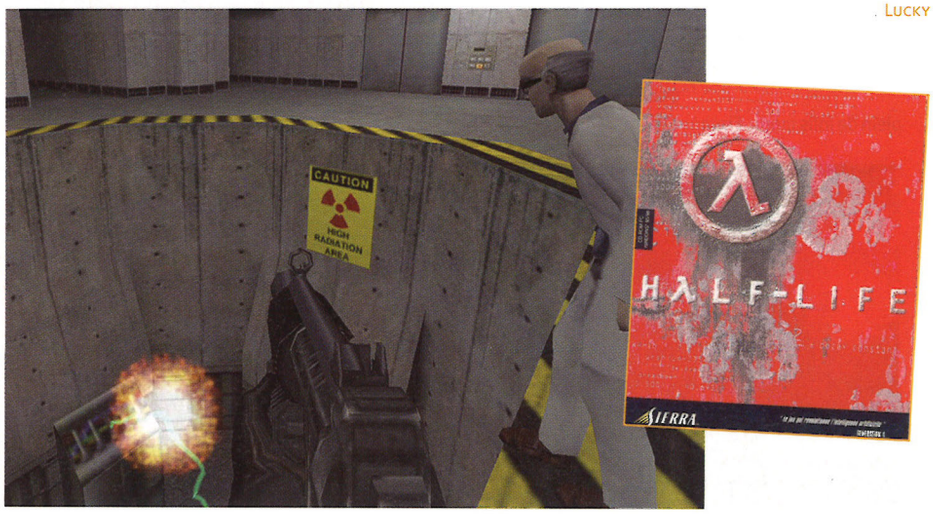
s'est attaqué à celle qui nous intéresse aujourd'hui : War Carto, un Carthographe dédié à Warhammer Online. Comme ses aînés, ce programme est en français, se met à jour tout seul comme un grand et tirera plus d'un héros d'une situation fâcheuse. À télécharger sans modération.
http://www.simple-tech.info/fhome.asp

SVEN CO-OP 4



Bienvenue dans la minute nostalgie de cette page mods. Heureux fripons, remuez les meubles, videz vos placards, et réinstallez-moi ce légendaire Half-Life 1 sur votre machine de guerre. Le Sven Co-Op nouveau est arrivé ! Au fil des ans, la philosophie de ce programme n'a pas changé. Au début, ce mod servait à jouer la campagne de Valve en multi, mais est très vite devenu un laboratoire de scénarios coop en tout genre. Aujourd'hui pour se tenir à la page, le nouveau SC est allé s'inspirer de toutes les petites mécaniques de jeu des titres multi phares du moment. Par exemple, vous pouvez désormais ressusciter vos alliés à la Left 4 Dead ou réparer des tourelles façon Team Fortress 2...
Que du bon en somme, alors fini de lambiner !
Au boulot !
http://www.svencoop.com/

LUCKY



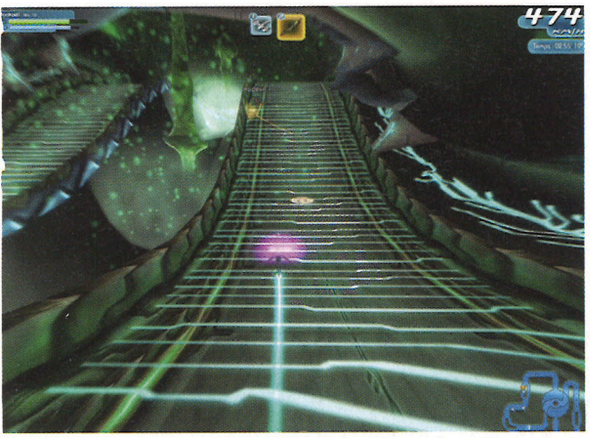
Exalight

ENFIN DANS LA LUMIÈRE !

APRÈS UN FAUX DÉPART, LE PREMIER JEU DE F4 SE REMET EN COURSE AVEC LA SORTIE DE SA VERSION 2.0 ! SANS RÉEL CONCURRENT ET PLUTÔT BIEN FOUTU, CE DRÔLE DE JEU DE COURSE PARVIENDRA-T-IL À S'ATTIRER DES PILOTES ? LA NOUVELLE BÊTA DEVRAIT APPORTER DES ÉLÉMENTS DE RÉPONSE.

Nous vous avions déjà parlé d'Exalight et du studio F4 l'an dernier, quand nous vous avions présenté leurs deux produits en développement, le MMO RPG Empire of Sports et le jeu de course online Exalight. C'est sur ce dernier que nous revenons aujourd'hui, son lancement approchant à grands pas (le jeu est annoncé pour mars prochain). La bêta est d'ailleurs ouverte à tous depuis le 2 décembre, allez donc vous inscrire sur www.exalight.fr pour y participer.

La version actuelle est la 2.0, surnommée Reloaded. Si l'on vous en reparle, c'est que le jeu a connu de nombreuses modifications depuis ses premiers balbutiements, à commencer par un changement de parents... Neuf Télécom, le partenaire de départ, n'existe plus depuis sa fusion avec SFR : Exalight faisait partie de la corbeille de la mariée et, coup de bol, l'opérateur téléphonique n'a pas retiré la prise et continue à aider au développement du jeu. Exalight est donc toujours d'actualité et en a profité pour se remplumer tout en adoptant un nouveau système de paiement, le précédent ayant fait grincer des dents en mélangeant abonnement fixe et achat d'objets. Ce sera maintenant l'un ou l'autre, avec une zone free to play pour appâter le chaland.



Les pistes sont truffées de pièges et d'obstacles. Les seuls bonus sont les flèches d'accélération, et encore, il ne faut pas se planter en les utilisant !



Chaque village dispose de sa propre identité graphique, allant du très coloré à du plus adulte.



L'univers des Piro Piro. Faut aimer les couleurs vives et les personnages kawai...



Les pistes sont très réussies graphiquement, situées dans divers environnements de jeu. Mais certaines sont ardues, avec des pièges vicieux un peu partout.

Au niveau du contenu, ça commence à devenir assez vaste, avec l'apparition d'un quatrième clan, la présence d'une quarantaine de circuits et un peu plus de 5000 objets à récupérer pour customiser vos vaisseaux, les Sliders. Le niveau maximum que peut atteindre un joueur est maintenant fixé à 66.

MARIO RENCONTRE WIPEOUT

Question fond de jeu, ça n'a pas vraiment bougé, hormis un plus grand nombre de participants sur les pistes et une meilleure gestion de la physique. Il est aujourd'hui possible de courir à dix simultanément sur le même circuit, ce qui nous semble amplement suffisant pour éviter la confusion... Les pistes ne sont pas particulièrement larges et certaines s'avèrent extrêmement piégeuses avec de nombreux obstacles enquiquinants. Rajoutez à cela des adversaires déchaînés disposant d'un arsenal similaire à celui de Mario Kart, et vous comprendrez vite que les courses ressemblent plus à du Ben-Hur qu'à des promenades de santé. La prise en main s'avère simple, voire simpliste pour les aficionados de Wipeout, avec un pilotage beaucoup plus brut (il n'y a pas d'aérofreins latéraux). Rejoindre une course se fait très facilement via l'interface, limpide et réussie, d'Exalight. Par contre, jouer en solo est ennuyeux : le titre ne semble pas du tout prévu pour cela ! On croise les doigts pour que les connexions soient suffisamment abondantes pour éviter de tourner en rond dans des villes qui, aussi jolies soient-elles, ne proposent pas grand-chose comme activités hormis gérer son personnage et ses vaisseaux. Techniquement, le jeu ne semble pas demander une bécane de guerre pour tourner, mais nous attendons les spécifications finales pour nous prononcer. Idem en ce qui concerne le Netcode : c'est aujourd'hui très fluide, mais il n'y avait que peu de joueurs sur la bêta fermée. On attendra la fin de la bêta ouverte pour vous donner un avis, en espérant que ce titre atypique arrive à rencontrer son public.

STYX

Dungeon Party

PETITE FÊTE ENTRE ENNEMIS

LES GENS DE CYANIDE NOUS ONT GENTIMENT OUVERT LES PORTES DE LA BÊTA DE DUNGEON PARTY, HISTOIRE DE VOIR OÙ EN ÉTAIT LE DÉVELOPPEMENT DE LEUR PROCHAIN FREE2PLAY DÉJANTÉ. BILAN : DE GROSSES POILADES EN PERSPECTIVE !





ON RECHERCHE : LE VOLEUR



Le voleur est une véritable fouine ! C'est pourtant la classe la plus prisée des bêta-testeurs, il faut dire que c'est celui dont le maniement est le plus technique. Extrêmement rapide, son rôle est de poser des pièges à l'intention de l'équipe adverse et de foncer vers les caisses à aires d'effets. C'est aussi généralement à lui que l'on confie le transport du trésor car un de ses sorts lui permet de se téléporter sur une courte distance !

On se tue à vous le répéter : la crise est là. Dans peu de temps, ami lecteur, le kebab se négociera à coups de brouettes d'euros, tandis que Lucky devra troquer ses organes viables (si, si, il en reste !) pour une bonne bière bien fraîche. Clairvoyants au-delà du raisonnable, les Nanterrois de Cyanide ont pensé à tous ceux qui seront bientôt contraints de choisir entre payer le loyer et acheter des jeux. Dungeon Party sera en effet gratuit, avec item shop certes, mais gratuit quand même. Il sera possible de jouer sans dépenser un seul rouble, mais les plus nantis pourront toutefois enrichir les garde-robes de leurs petits personnages moyennant une poignée d'euros. Cependant, si ces item shop vendent surtout des équipements purement cosmétiques (des lunettes de soleil ou la grosse touffe de Slash), ils proposent également des armes pour booster la puissance du héros. Mais, foin de ces considérations mercantiles ! Dungeon Party est une sorte de mélange entre un action RPG simplifié et une course au trésor où deux équipes de joueurs s'affrontent dans des donjons lookés façon Playmobil. Trois modes de jeu sont prévus : le mode attaque/défense, un team deathmatch classique, un mode capture the flag où le drapeau en question est un coffre regorgeant de pierreries, et enfin une course au trésor où les deux équipes se disputent la possession d'un coffre qu'ils sont censés escorter jusqu'à la sortie (style Team Fortress 2). Seul ce dernier mode est pour le moment jouable dans la bêta, et il va sans dire que l'on y affronte à la fois les monstres et les pièges qui parsèment la carte et, bien sûr, l'équipe adverse. Sinon ce ne serait pas drôle.





Les parties se lancent en un tournemain.





De temps en temps, le jeu fait aux joueurs des blagues désopilantes, comme mettre tout le monde la tête à l'envers.

Y A-T-IL UN HÉROS DANS LE DONJON ?

Sur les six classes prévues au final, trois sont à l'essai sur cette bêta, le voleur, le bourreau et le magicien. Pour les trois dernières, les développeurs les gardent encore secrètes. Sinon, les cartes sont ajoutées petit à petit (quatre à l'heure où j'écris ces lignes) et, à terme, la communauté sera en mesure de construire ses propres donjons. Pour le moment, nous n'avons aperçu que de trois environnements : Égypte, pirates et château de Dracula. Rien de très original, mais visuellement ces trois environnements sont très bien maîtrisés.

Marqué du sceau de la loufoquerie et de la « funitude » (hum ! J'ai passé trop de temps sur le blog de Mickael Vendetta, moi), le jeu refuse obstinément de se prendre au sérieux. Pas de loot ni de sorts compliqués, mais une action frénétique qui vous rappellera vos jeunes années sur Diablo II (voire sur le 1 pour les plus cacochymes d'entre vous). Pour le reste, chaque équipe s'efforce de bloquer l'équipe adverse tout en convoyant le coffre le plus rapidement possible et en gardant un œil sur la jauge d'« amour du trésor ». Le coffre au trésor est en effet un petit être fragile. Il faut lui laisser le temps de s'attacher à son porteur pour qu'il rapporte des points en franchissant la ligne d'arrivée. Quel est l'intérêt d'un tel mécanisme, me demanderez-vous ? Éviter qu'une équipe se tienne en embuscade à côté de la sortie pour lui voler le coffre comme une meute d'hyènes et parvienne à marquer dans la foulée.

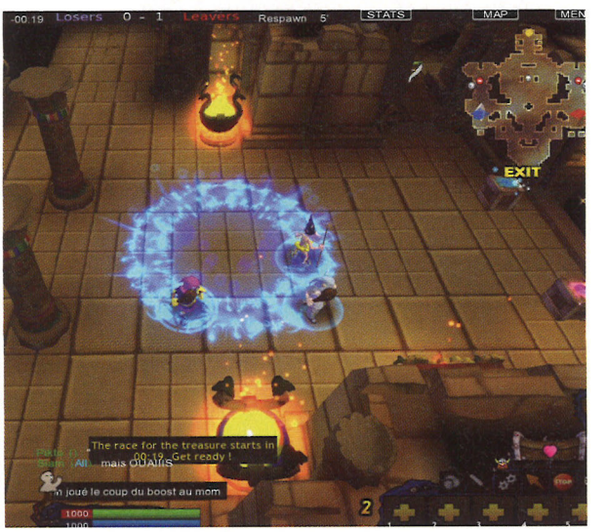
Si vous voulez scorer, il va falloir aller le chercher, ce coffre. Les moyens à votre disposition vont du cassage de genoux pur et simple, aux pièges vicieux. L'un des gros enjeux de chaque partie se situe en outre autour du contrôle des « caisses à aires d'effets ». En les fracassant sur le sol, elles dispensent soit une attaque enflammée, soit une attaque givrante, voire un heal ou un boost de groupe. Ces effets s'appliquant indifféremment aux membres des deux équipes, toute l'astuce consistera à optimiser les lancers pour que les aires d'effets couvrent exactement les joueurs que vous voulez. Il y a, bien sûr, une barre de leveling, mais on ne gagne des niveaux d'expérience (six au maximum) que le temps d'une partie. Chaque classe dispose pour le moment de 14 capacités réparties dans trois voies et l'on peut en prendre cinq au maximum par partie.

Pour l'instant, le gros point noir se situe au niveau de la stabilité des parties. En effet, dans un action RPG, un lag répété représente un sérieux handicap... Mais bon, pas de panique ! Le bêta-test commence à peine et tout cela devrait être réglé avant la sortie prévue d'ici à la fin du premier trimestre 2009.

SAVONFOU

ON ÉVITE TOUT COURT : LE MAGICIEN

Il est si vieux qu'il a oublié depuis longtemps toute notion d'hygiène corporelle. Le magicien a la réputation d'être un charlatan éhonté, il lui arrive néanmoins de lancer avec succès des sorts dévastateurs comme des boules de feu, des attaques enrichies en dps ou des sortilèges d'immobilisation. Très utile pour les coéquipiers, il peut aussi augmenter leur vitesse ou les soigner. En revanche, nul en sport, il est extrêmement vulnérable au corps à corps.







ON ÉVITE DE CHERCHER : LE BOURREAU

Contraint d'abandonner l'école après avoir redoublé 8 fois sa première année de maternelle, le bourreau a poussé à bout 18 conseillers d'orientation, qui l'ont, en désespoir de cause, dirigé vers la carrière de bourreau. Son rôle : bloquer les joueurs adverses et leur briser jusqu'à la dernière phalange. Il dispose d'attaques spéciales capables de sonner ou de réduire l'armure de la cible.

The Chronicles of Spellborn
Un monde élitiste

ATTENTION ! VOILÀ UN MMO FRAÎCHEMENT SORTI QUI NE COMPORTE NI ELFES, NI ORCS, NI PANDALAS. PRÉSENTÉ COMME ÇA, ÇA A L'AIR D'UN SUICIDE, D'AILLEURS N'EN PARLEZ PAS DANS LA COUR DE RÉCRÉ, PLUS PERSONNE NE VOUDRAIT JOUER AU FOOT AVEC VOUS.



Au rang des innovations inutiles mais bon, on notera que le look d'un personnage n'a pas forcément de rapport avec le stuff qu'il porte effectivement.

À force de traîner sur des MMO kikoo, mon voisin a fait une LOLite. Trop de sms et de trop de lol sont venus à bout de son équilibre mental. Le malheur dans cette histoire, c'est qu'il adore ces maudits MMO. Vu qu'aujourd'hui il jette son PC par la fenêtre dès qu'il sent poindre le Kevin, il fallait un jeu un peu plus mature que la moyenne. C'est le cas de Spellborn, un MMO qui tente le pari de la différence dans un genre où l'uniformisation semble devenue la norme. Ici, pas de joueurs à dix pouces, le système de combat est plutôt exigeant.

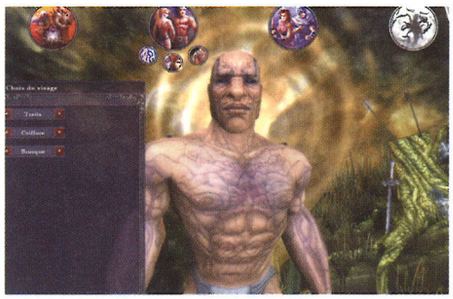


Si les combats PvP ont été implémentés, les arènes et les guerres de territoire se font encore attendre.

En mode attaque, votre curseur disparaît, remplacé par une cible au centre de l'écran. Ensuite, et là nous touchons du doigt l'originalité de Spellborn, le joueur va devoir user des sorts de son « deck de combat ».

FIGHT !

Ce deck de combat tient lieu de barre d'action interactive. En gros, il se présente comme un cartouche où vous pouvez répartir au choix trois de vos attaques. Quand l'une d'elles est lancée, ce cartouche roule sur lui-même pour dévoiler trois nouvelles attaques elles aussi prédéfinies et bis repetitae. Plus on gagne de niveaux, plus le cartouche pourra contenir d'attaques et rouler sur lui-même. Le point clef de l'affaire, c'est que toutes les techniques ne sont pas dispos n'importe quand ! Maintenant que j'y pense, composer ce deck de combat, c'est un peu comme préparer son deck de cartes Magic avant une partie. Il faut penser les divers enchaînements de sorts à l'avance, de façon à obtenir un panel d'attaques variées sans savoir contre qui il va être utilisé. Dur, dur. Il faut bien quelques heures pour se sentir à l'aise avec ce système qui demande à la fois une bonne maîtrise tactique et un peu de dextérité. Reste également que compenser le stuff par le skill ne sera pas au goût de tout le monde.



ENVOÛTANT

Mis à part ce système de combat, le jeu est assez classique. Trois classes de personnages (guerrier, roublard et incantateur), trois sous-classes, deux factions. Rien de démentiel. Ça semblerait un peu pauvre si Spellborn ne jouait pas de son univers comme un fol atout de séduction. Alors le moteur graphique ne fait pas rêver, mais l'univers ni franchement heroïc fantasy, ni vraiment science-fiction du Royaume des Huit Démons enchante. Puisque le peuple évolue sous terre, il ne connaît pas le ciel, pas la paix non plus. Car le monde est en pleine mutinerie contre les dieux. L'ambiance est vraiment excellente. D'ailleurs vu que les premiers niveaux et zones du jeu sont accessibles gratuitement, je ne m'échinerai pas à vous la décrire. Allez le télécharger.

LUCKY





Même s'il faut viser l'ennemi, les dégâts ne sont pas localisés.

OFFERT : NOTRE SUPPLÉMENT SPÉCIAL TACTIQUES DE DAWN OF WAR II

PC JEUX

FÉVRIER 2009

I AM ALIVE
Le nouveau projet fou d'Ubisoft

LE TEST COMPLET

F.E.A.R. 2

Alma revient et tout a changé...
pour notre plus grand plaisir

TEST EXCLUSIF

DAWN OF WAR II
Le meilleur STR de ce début d'année prend des airs de RPG !

DOSSIER

FUEL
Courses, univers post-apocalyptique... Plus fort que Mad Max

LES TESTS DU MOIS

★★★★

MIRROR'S EDG
BURNOUT PARADISE
SAINTS ROW 2
T34 vs TIGER.

DOSSIER EXCLUSIF

SECTION 8
nouveau pour les FPS multijoueurs !

THE LAST
SE MET ENFIN AU PC !

DVD PC JEUX — DVD DE PLUS DE 6 GO

1 JEU COMPLET › 7 DÉMOS JOUABLES › 2 VIDÉOS...

LE JEU COMPLET

PC JEUX HIT ★★★★★

HITMAN CONTRACTS

DÉMO JOUABLE
DRAKENSANG*

DÉMO JOUABLE
CRYOSTASIS*

PLUS Les démos de Hacker Evolution, Legendary, netKar PRO, Space War Commander, X-Motor Racing. Les vidéos de Batman Arkham Asylum...

16+ www.pegi.info

DVD Rom gratuit. Ne peut être vendu séparément du PC Jeux n° 134. * Version anglaise.

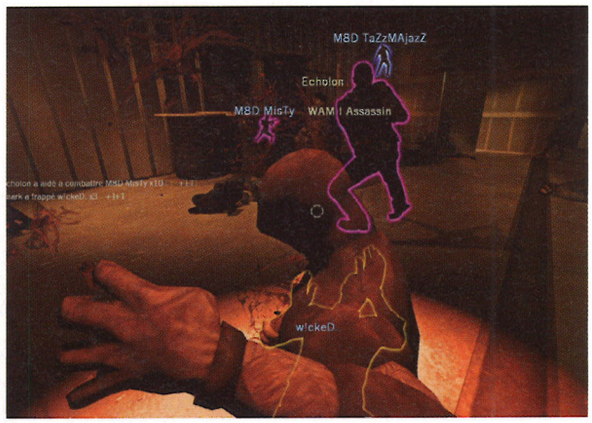
Yellow MEDIA

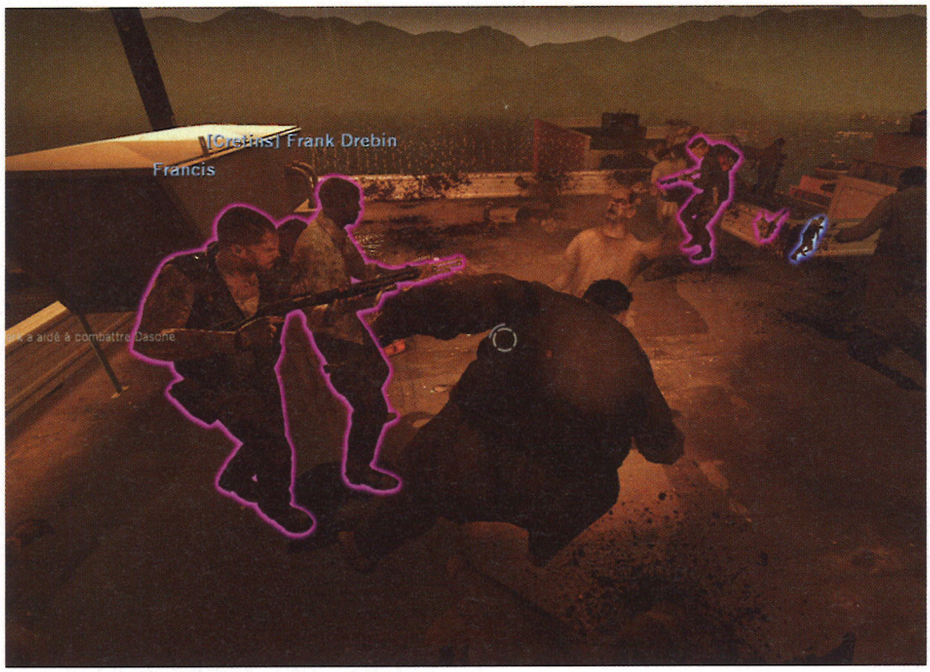
EN VENTE ACTUELLEMENT

Left 4 Dead

C'EST BON D'ÊTRE MAUVAIS

DANS LEFT 4 DEAD, SEULS LES ZOMBIES PEUVENT GAGNER UNE PARTIE PAR K.O. EN TERRASSANT TOUS LES SURVIVANTS. MAIS UN TEL EXPLOIT DEMANDE RIGUEUR ET ORGANISATION ! PROFITEZ DE CES ASTUCES POUR ABRÉGER LES PARTIES ET DÉMORALISER VOS ADVERSAIRES.





Propager une infection (quelle qu'elle soit) a toujours été une quête noble et exaltante. Dans Left 4 Dead, la victoire des parties versus se décide aux points. En tant qu'infecté, plus vous amochez les survivants, moins ils marquent de points et plus vous aurez de chance de gagner lors de la revanche (à la fin des scénars, les joueurs changent de camp).

Selon la formule de décompte, deux paramètres importent : le nombre de survivants et leur état de santé. Mathématiquement, mieux vaut pour vous que les survivants terminent à trois en excellente santé plutôt qu'à quatre avec des blessés graves. La mort est le meilleur choix. Donc attaquez pour tuer.

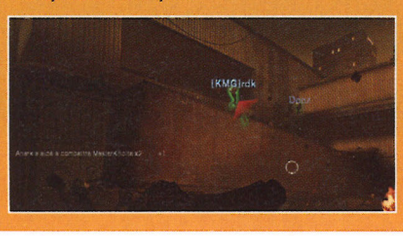
UNE ÉQUIPE, UN CHEF

Quand on y regarde bien, le spécial le plus dangereux est le boomer. Dès qu'il crache sur les survivants, c'est la panique alors que si l'un des autres zombies prend l'initiative, il est bien souvent balayé avant de causer des dégâts. Du coup, il devient assez naturellement un leader, celui sur lequel les autres se coordonnent pour attaquer. Il est parfois frustrant de jouer avec un mauvais Boomer, mais c'est un lead tournant, tout le monde aura sa part de gâteau (excepté lors de la sortie du Tank, bien sûr).

Passons aux deux tactiques de base appelées sobrement : tactiques de base. En règle générale, le Boomer se place toujours en avant, le Smoker en arrière et les Hunters couvrent les flancs. Pour la première, on utilise le Boomer comme déclencheur et l'on profite de la confusion pour lancer des attaques simultanées avec les autres pendant l'aveuglement ou l'attaque de la horde. Souvenez-vous que plus de survivants seront touchés et plus la horde sera massive ! Alors, petits conseils : levez la tête pour vomir afin de contaminer un max de monde possible et foncez dans le tas pour exploser au contact des autres joueurs. La horde n'en sera que plus belle !

FAIRE DURER LE PLAISIR

Grâce à un Smoker, vous pouvez profiter de certains spots pour ralentir la progression des survivants en les forçant à se séparer ou à refaire un bout de la map. Lors de la campagne No Mercy, vous pouvez faire tomber un survivant du toit au cours de la scène de l'élévateur ou en bas de la salle à deux niveaux de l'hôpital. Coordonnez-vous avec un Boomer pour semer la confusion au même moment, ce sera encore meilleur. Vous pourrez alors massacrer la proie ou ronger les points de ceux qui viennent l'aider en multipliant les attaques.







LE GRAND CLASSIQUE

Tirez parti des gaps ! Bien souvent les survivants sont obligés de sauter vers un étage inférieur. Ceux qui sont déjà descendus ne peuvent pas remonter, donc si vous parvenez à mettre à terre un ou deux survivants, ils sont morts ! Pour cela, utilisez la combinaison Hunter/Smoker. Ces spots sont les meilleurs lieux d'embuscade. Dans No Mercy, on peut exploiter cette tactique avant le saut à travers le plancher de la première maison, le saut à travers les bouches d'égout ou le saut du toit de l'hôpital de la scène finale.



Pour la seconde technique, le Boomer sert de couverture ou de soutien contre un survivant relativement isolé. L'idéal est d'en attraper un dans un couloir avec un Smoker, après quoi le Boomer se place en couverture dans l'encadrement d'une porte. Personne ne passera sans dégât et vous pourrez achever votre victime.

LE SENS DU TERRITOIRE

Ici, c'est chez vous et les zombies ne vous attaquent pas. Profitez-en pour étudier la disposition des lieux, les endroits où vous cacher, où grimper, mais aussi toutes les sections réservées à votre usage (étages spéciaux, conduits d'aération, cages d'ascenseurs...). D'autre part, il vaut mieux qu'un Hunter fasse un petit tour du proprio en temps réel. Il va vite et pourra repérer les zones de peuplement plus denses, plus sympa pour établir une embuscade, et même casser les portes pour permettre aux infectés de bien circuler. De même, repérez les Witchs et les voitures avec alarme.
Par exemple, vu que vous ne pouvez pas déclencher vous-même les alarmes en question, une bonne technique pour les utiliser à votre avantage consiste à poster un Smoker juste devant l'une d'elles. Ainsi vous aurez une petite chance qu'une balle perdue attire la Horde. Idem avec la Witch. Ce genre de sacrifice peut lourdement amocher les survivants. Si vous voulez être sûr d'en liquider un, exploitez les techniques utilisant le level design (voir nos encadrés).
Avec tout ça, vous devriez pouvoir gagner votre manche, mais n'oubliez jamais qu'après ce sera votre tour !

ANARK





HOMICIDES VOLONTAIRES

Les maps près du vide sont idéales pour décimer une équipe en quelques secondes. Coup de griffe du Boomer ou du Hunter, tout est bon pour immobiliser ou tuer un survivant trop aventureux. Un Smoker peut aussi le faire en se tenant de l'autre côté du gouffre (cages d'ascenseurs). La première map de Blood Harvest ou la quatrième de No Mercy se prêtent assez bien à ce genre de combos éclairs.
La station-service de la troisième map de No Mercy est aussi un très bon coin pour faire des morts gratuits. En Smoker, attirez-y un survivant avant son explosion, vous mourrez, mais vous ne serez pas seul.





Far Cry 2

UN MULTI QUI CLAQUE ?

QUOI ? IL Y A DES GENS QUI JOUENT À FAR CRY 2 EN MULTI ? PAS POSSIBLE. MAIS SI ! JE VOUS JURE ! MÊME QUE CE N'EST VRAIMENT PAS MAL DU TOUT !

Peu de gens ont parlé du multi de Far Cry 2. Pourtant, comme cela avait été souligné dans un vaste dossier de notre numéro 211, les gars de chez Ubi ont sérieusement planché sur la question. En même temps, pour exister dans un secteur très concurrentiel dominé par les Counter-Strike, Call of Duty, Team Fortress 2 et autres Left 4 Dead, il valait mieux. Avec quelques heures de jeu dans les pattes, un peu de recul et les éclairages d'Eric Rousset (manager de team, webmestre - www.farcry2.fr/ et www.crysis-france.com/ et gros joueur de FPS) et de Gaétan Richard, le producteur du multi chez Ubisoft, on vous dit enfin ce qu'il en est.



Le temps de respawn est adapté à chaque mode de jeu, mais diffère également en fonction des événements.

UN FPS TRÈS « FRIENDLY »

Pas besoin de jouer très longtemps pour le ressentir : le multi de Far Cry 2 est d'une grande clémence. Même une grosse buse prendra du plaisir à arpenter ses dunes sablonneuses et ses cahutes de paille. Rien à voir avec une expérience traumatisante comme Call of Duty 4 par exemple. Prenez ça comme un compliment. Ceci peut s'expliquer par un niveau moins élevé que chez ses concurrents, mais aussi par quelques cartes très bien foutues, avec un paquet de couverts. La progression « persistante » de son avatar, via le système de diamants (qui permet d'améliorer et d'obtenir de nouvelles armes), ainsi que les styles diamétralement opposés des six classes proposées sont également des réussites. Au rang des défauts, on notera un navigateur très mal fichu et des armes déséquilibrées (les lance-grenades sont officieusement proscrits dans bon nombre de parties). Alors certes, Far Cry 2 ne deviendra sans doute pas la tuerie multi de ces prochaines années, car il ne propose finalement rien de très nouveau, mais il se place comme un excellent laboratoire pour qui veut s'aguerrir au FPS multi... avant de passer sur du plus lourd.



Certaines cartes sont pensées pour des profils de tireurs à distance. Elles promettent de grands moments de solitude aux joueurs plus bourrins (moi, en l'occurrence).

UNE COMMUNAUTÉ FAR CRY 2 ?

Pour déterminer si Far Cry 2 avait réussi à se parer d'un noyau de fidèles à même de faire vivre son multi, nous avons sollicité le point de vue d'Eric Rousset, membre très actif de la communauté Far Cry 2.

Peut-on parler d'une communauté Far Cry 2 Eric ?
Oui, on peut. Il y a pas mal de joueurs, et même de très bonnes équipes. Et avec les ventes des premières semaines et les fêtes de Noël, on peut être optimiste pour la suite.

Le multi a été critiqué dans les premières semaines, notamment pour des problèmes de stabilité et d'ergonomie. Il y a eu depuis deux patchs.



Le « Buddy Rescue », qui permet de réanimer un coéquipier tombé au combat, est finalement très peu utilisé dans une partie lambda.

Qu'en penses-tu ? Crois-tu qu'il y a une réelle volonté de la part d'Ubisoft de faire vivre, à moyen terme, le multi ?
En tout cas je l'espère. Le premier patch devait principalement améliorer les problèmes de connexion, c'est réussi de ce côté-là. Le second a grandement amélioré la gestion des serveurs et la possibilité de trouver plus facilement des matchs. Maintenant, il ne faut pas se mentir, il reste énormément de travail à accomplir. Il y a toujours de gros problèmes d'ergonomie autour de la liste des serveurs, de la recherche d'amis, etc. La communauté francophone a d'ailleurs émis un « cahier de doléances » afin de recenser tous ces problèmes. On se rend compte que le jeu n'est pas fait pour le sport électronique, et c'est dommage car le moteur graphique est performant.
La communauté va se bouger afin d'apporter des idées d'améliorations pour le prochain patch. Cela va-t-il suffire pour que les équipes et les joueurs restent accrochés sur Far Cry 2 ? Nul ne peut le dire.

Et cet éditeur « extraordinaire » alors ? Y a-t-il déjà des cartes et des mods ?
On ne parlera pas de mods puisque – c'est un gros défaut ! – il n'y a pas de SDK. En revanche, l'éditeur de cartes tourne à plein régime, et c'est un vrai plus pour la communauté et le jeu.

Niveau compétitions, où en est-on ?
Il y a deux compétitions ouvertes, ESL (www.esl.eu/fr)



et Clanbase (clanbase.ggl.com). Autrement, j'ai organisé une LAN fin décembre, et j'espère remettre ça en mars avec INTEL comme partenaire.

UN BILAN COMPTABLE SATISFAISANT ?

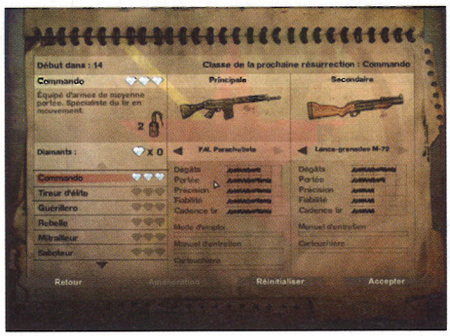
Nous les avions contactés avant. Nous les avons contactés après. Ubisoft est-il satisfait de son multi ? Gaétan Richard, le producteur du multi sur Far Cry 2, nous a livré ses premières impressions à ce sujet. S'il se réjouit d'une affluence « de plusieurs dizaines de milliers de personnes, réparties sur les trois plates-formes », il avoue « qu'il y a eu quelques ratés à la sortie ». Le studio pense néanmoins avoir aujourd'hui réglé la majorité des problèmes, notamment en « suivant de près les commentaires de la communauté » au niveau de l'équilibre des armes et des classes. Il précise ne pas avoir eu de « commentaires généralisés », d'où la difficulté de cerner précisément les déséquilibres : « Certains joueurs, par exemple, se plaignaient que les snipers étaient trop puissants, mais sur un autre forum, les joueurs trouvaient le contraire. On continue néanmoins de suivre le jeu et la communauté. On a ajouté quelques options dans les menus pour offrir plus de flexibilité au créateur d'un match, et ces options seront disponibles dans le prochain patch. » Gaétan Richard se dit enfin très content de la communauté, qui a « publié 100 000 cartes sur nos serveurs. Certaines sont très originales et intéressantes à jouer. On a eu beaucoup de copies de cartes populaires sur d'autres FPS, ce à quoi on s'attendait. Comme il est possible de faire des recherches pour trouver des cartes selon plusieurs critères, chaque joueur peut y trouver son compte ». Un bilan satisfaisant donc pour Ubisoft, qui pense avoir résolu – à juste titre – les problèmes majeurs que nous avons évoqués plus haut. A-t-il pour autant une politique ambitieuse sur le long terme ? Seuls les prochains mois nous le diront.

SUNDIN



Le tir dans le dos, une spécialité dont tous abusent sur les petites cartes. Sur ce coup, je ne vais pas m'en plaindre.









QUID DES MODES DE JEU ?

Rien à dire sur le Deathmatch, le Team Deathmatch ou la capture de diamants, qui sont des modes connus et intelligemment repris par Far Cry 2. Le mode Soulèvement, en revanche, soulevait quelques interrogations à l'heure où nous publions notre dossier dans le numéro 211. Je rappelle qu'il y est question d'une rixe entre deux équipes, chacune devant contrôler trois points stratégiques et éliminer le « capitaine adverse ». N'est-ce pas un peu torturé ça ? Pour Éric Rousset, « même si le temps d'adaptation est plus important que par ailleurs, ce mode est très prenant. Il est très tactique et demande énormément de communication entre coéquipiers. Il manquerait juste des cartes plus petites afin de rendre les parties plus intenses ». Personnellement, je vous avouerai que ce mode de jeu ne m'a pas emballé outre mesure, ne serait-ce que parce qu'il demande en effet une coordination bien plus élevée que dans les autres modes de jeu. Et comme les joueurs débutants (une bonne partie du public de Far Cry 2) ne collaborent pas forcément...

Oh la la!



Vous trouverez les pilotes pour portables sur le site nvidia.fr, rubrique « Notebook Pilotes ». La traduction, c'est un art....

C'est une exclamation, que dis-je, un véritable mouvement de joie. Il se passe quelque chose d'intéressant dans le monde des portables. Et je ne parle pas de trucs futiles comme le fait que l'on va voir arriver des écrans tactiles partout en 2009. Certes, ça pourrait changer complètement la manière dont on joue aux prochains jeux de stratégie, mais autant éviter de trop rêver, on sera moins déçus. La grande nouvelle du jour se situe du côté des pilotes 3D pour portables. Si vous en avez un, vous aurez remarqué que pour les pilotes, même ceux de votre carte graphique, il faut impérativement passer par la marque qui vous a vendu votre portable pour les télécharger. Et ces OEM sont, il faut le dire, de grosses feignasses puisque certains constructeurs ne proposeront qu'un à deux pilotes sur la durée de vie de la machine. Du coup, il était nécessaire d'aller faire un petit tour du côté de laptopvideo2go.com pour obtenir des pilotes modifiés quand on possédait une carte Nvidia. Pilotes qui n'étaient, bien entendu, pas toujours stables. Eh bien, tout ça, c'est fini ! Nvidia offre désormais des pilotes pour tous les portables directement à partir de son site. Et si vous avez acheté un portable Sony ou Lenovo, vous avez le droit d'insulter le S.A.V. de ces marques qui ont refusé de jouer le jeu. Les pilotes « portables » de Nvidia ne s'installent pas sur ces machines.

Hitachi fabriquera des SSD

Avec Intel. Et c'est uniquement destiné aux entreprises, du moins pour l'instant. Autant dire que le constructeur de disques durs n'a pas envie de lâcher ses plateaux de sitôt...

Edito

La vie d'AMD, comme toutes les vies, est faite de hauts et de bas. Et si le Phenom II n'est pas l'Everest, c'est au moins un processeur dont les performances ne dévalent pas les pentes, surtout dans les jeux. AMD tient enfin de quoi sortir la tête de l'eau, reste à concrétiser : un bon effort, ça se produit dans la durée.

C_Wiz



500 Go par plateau

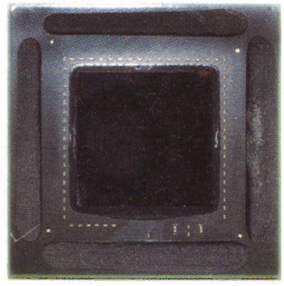


Le Spinpoint F2 va succéder aux Spinpoint actuels.

C'est ce que propose désormais Samsung sur sa nouvelle gamme de disques durs de bureau, dont le premier modèle est baptisé Spinpoint F2. Pour rappel : l'intérêt d'augmenter la densité des données sur chaque plateau est triple. D'une, cela booste les performances. Le débit annoncé dépasse les 100 Mo/sec, ce qui est excellent pour un disque de 5400 tours/minute. De deux, cela booste les capacités, et devrait nous apporter des disques de 2 To assez rapidement (on trouve jusqu'à quatre plateaux par disque au maximum actuellement). Enfin, moins de plateaux à taille de disque égal, cela veut dire moins de bruit et ça, c'est aussi un bon argument. Pour l'instant, il ne s'agit que de modèles mono-plateaux, mais Samsung devrait annoncer rapidement plus de disques d'ici au printemps.

40,32 nm

Si la crise touche assez fort nos amis constructeurs de processeurs, certains continuent tout de même dans leur lancée. Pour les cartes graphiques d'AMD, on devrait voir arriver une « mise à jour » en 40 nm des Radeon 4800. Pas vraiment de date annoncée, ni de caractéristiques (des fréquences en hausse, et peut-être quelques unités en plus), même si la rumeur parle du mois de mars ou avril. Peut-être même un peu avant vu que l'on attend des GPU DirectX 11 pour le début de l'été. Chez Intel, c'est le 32 nm qui est à l'heure. La production de Core i7 en 32 nm devrait démarrer à l'automne pour une disponibilité en fin d'année.



Voici le GT200b de Nvidia, celui qui équipe les GTX 295 et 285, gravé lui en 55 nm.

GeForce GTX 285



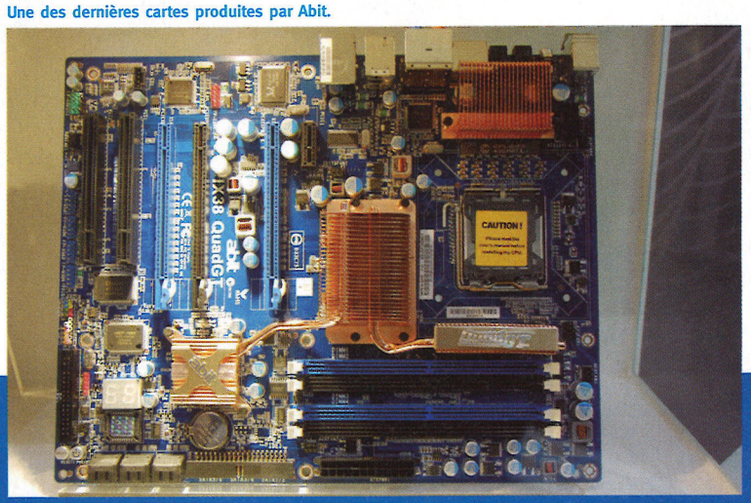
La GeForce 285 gardera la même coque que la 280.

Après la 295 en test dans ce numéro, Nvidia va lancer dans quelques jours une autre carte. Il s'agit d'une nouvelle version de sa GeForce GTX 280. Seules les fréquences vont changer, le GPU est en effet la « nouvelle version » du GT200 gravé en 55 nanomètres. Le reste des caractéristiques n'évolue pas, mais l'on s'attend à ce que la consommation électrique chute, ce qui ne serait pas un mal. Pour ce qui est des GeForce GTX 260, elles passent aussi aux 55 nanomètres, mais ne changent pas de nom. Ce qui fait donc trois versions de GTX 260 affublée du même nom... Sacré Nvidia! En attendant, rendez-vous le mois prochain pour un test complet de la 285...

Abit, comme Capri...

C'est fini. Le constructeur de cartes mère qui dominait le monde des performances il y a une dizaine d'années met définitivement la clef sous la porte. On avait eu un peu d'espoir en les voyant revenir au CeBIT en mars 2008. Le retour aura été court puisque, après un rachat et plusieurs tentatives de diversifications, la marque légendaire auprès des overclockeurs n'est plus. Une petite pensée pour toutes nos KT7, BE6 et BP6. Vous vous souvenez de cette carte mère bi-Celeron qui avait fâché tout vert Intel?

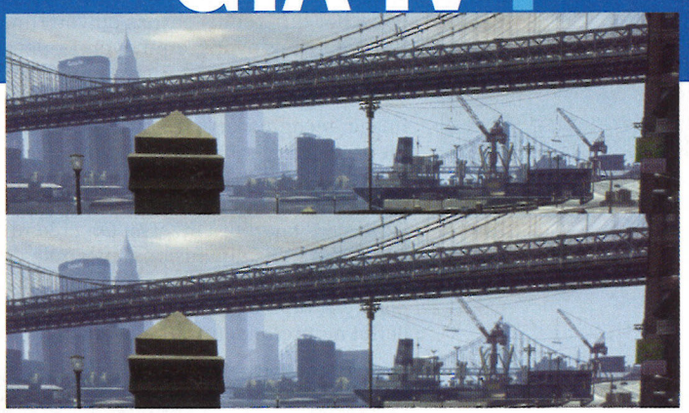
Une des dernières cartes produites par Abit.



Lucid rêve beaucoup

Nous vous avions parlé à la fin de l'été dernier de la startup Lucid et de son Hydra 100. Il s'agit d'une puce à ajouter sur les cartes mère qui agit comme un contrôleur PCI Express. Par magie, elle est capable de prendre deux cartes 3D, de modèles et de marques différentes, et de cumuler leurs performances. Je parle de magie parce que dans les faits, c'est un peu plus compliqué que cela. Nous avions rencontré deux ingénieurs de Lucid lors du dernier Intel Developer Forum qui avaient tenté de nous expliquer le concept. L'idée est que leur puce soit vue comme un GPU par le système d'exploitation. C'est lui qui reçoit toutes les commandes (OpenGL, DirectX) et décide de les répartir entre les vraies cartes graphiques. À la fin, l'Hydra 100 recompose l'image. La chose est donc un peu différente du SLI de Nvidia ou du Crossfire d'AMD/ATI. La grande nouvelle, c'est que l'on devrait voir arriver des produits qui utilisent l'Hydra 100 lors du prochain CES. Parmi les constructeurs cités, il y a entre autres Intel (qui finance la startup). Reste qu'il y a un tas de questions auxquelles ils étaient incapables de nous répondre. Comme le cas des textures dépendantes, et des post processing qui empêchent déjà les SLI et Crossfire de fonctionner à plein régime. Mais chez Lucid, ils nous avaient promis que cela marchait. Réponse bientôt.

Des drivers pour GTA IV?



Pour ceux que l'aliasing gêne, vous pouvez appuyer sur la touche P pour activer l'effet de profondeur de champ. Cela aide franchement (en bas).

Le lancement de GTA, nous vous le disions le mois dernier, a été entaché de quelques problèmes. Une bonne partie d'entre eux venait des drivers des cartes 3D, pas vraiment optimisés pour la manière assez curieuse avec laquelle se comportait le moteur de GTA IV. La bonne nouvelle est qu'avec le premier patch et les derniers pilotes bêta en date de Nvidia, les micro lags qui gâchaient le jeu ont pratiquement disparu. Carton rouge, en revanche, a AMD/ATI, dont les développeurs sont partis en vacances avant de sortir le pilote censé fixer les soucis du jeu de Rockstar. Il faudra attendre les Catalyst 9.1 pour résoudre le problème, soit quasiment un mois et demi entre la sortie du jeu et le pilote qui corrige le problème. En signe de protestation, je propose que l'on pique toutes les voitures des développeurs d'AMD.

C'est quoi la 3D?



Quand on regarde sans lunettes un film ou un jeu en 3D, on voit les deux images se confondre.

Non, non, cet article ne date pas de 1992. Je sais bien que les cartes 3D existent, mais elles font quelque chose de bien particulier: créer un monde en 3 dimensions pour l'aplatir sur un écran en deux dimensions. Cette année, ils veulent tous rendre la profondeur à nos images...

C_Wiz



Les lunettes polarisantes se reconnaissent facilement à leurs verres gris.

Savez-vous qu'en plaçant un doigt à 5 centimètres de votre nez et qu'en fermant alternativement chaque œil, vous allez voir votre doigt bouger et cacher différentes parties de votre magazine préféré? Nous avons, en moyenne, deux yeux et chacun a littéralement une vue différente sur le monde. Dans notre tête cependant, il n'y a qu'une image, recomposée par notre cerveau. Qui nous donne en prime une impression de profondeur.

Let 'em fly!

Ce qui est amusant, c'est qu'un jeu sur PC fait tout l'inverse. On crée un monde en trois dimensions, et le rôle de la carte graphique est d'en faire une représentation plate qui tienne sur nos écrans. Du coup, pour simuler l'effet de profondeur qui nous manque, il y a quelques subterfuges que vous connaissez bien, comme le brouillard ou la profondeur de champ. Cela nous permet d'y croire un peu plus et d'éviter que notre cerveau se perde trop à compenser la profondeur qui n'est pas là. C'est pour cela que les maux de tête ont largement diminué durant ces 15 dernières années de 3D. L'idée brillante de 2009, c'est de nous rendre la profondeur. En calculant deux images légèrement différentes que l'on délivrera à chaque œil. Rien de bien terrible pour nos amis programmeurs, c'est du côté du matos que ça se complique. Il faut livrer une image à chaque œil, et sans se tromper.



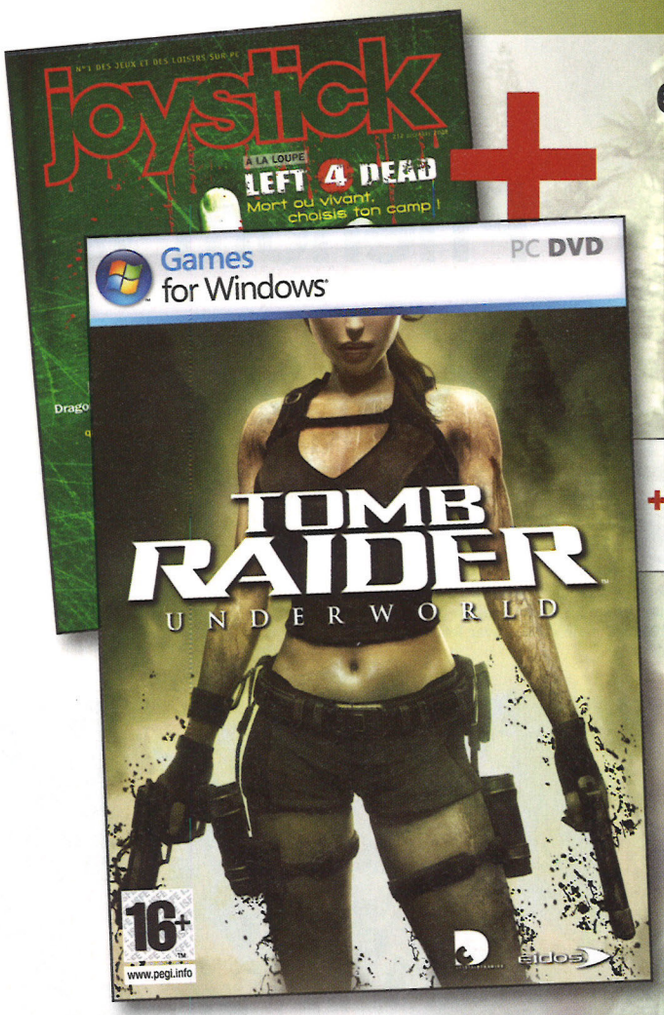
Toutes les technologies ne requièrent pas forcément des lunettes, comme cet écran proposé par Wazabee (un Nec modifié).

Bataille de s(i)oux

Pour ça, il y a un tas de techniques de base pour séparer des images qui viennent d'un même endroit. Certains utilisent des filtres polarisants qui permettent de « sélectionner » un type de lumière particulier (comme les filtres d'appareils photos du même nom). D'autres préfèrent jouer sur les principes de séparation des couleurs, un peu comme les bonnes vieilles lunettes rouges et bleues, mais en plus moderne. L'autre méthode est tout simplement de nous faire fermer les yeux alternativement, tel un ophtalmo sadique. Car il faut le faire 120 fois par seconde. C'est là que le monde du matos tombe sur deux soucis. Le premier, c'est qu'il faut avoir des images à cadence régulière. Un truc qui a disparu avec les écrans cathodiques: nos LCD ne rafraîchissent que les pixels qui ont changé de couleurs, pas les autres. Réintroduire le balayage ne sert pas à grand-chose, sauf si l'on parle de 3D. Ensuite il faut savoir où l'on place les technologies dont on parlait plus haut. Dans l'écran, dans des lunettes, dans les deux? Sans surprise, les constructeurs d'écrans nous disent qu'il faut placer ça dans l'écran. Techniquement ils peuvent utiliser jusqu'à deux dalles superposées et un tas de filtres. Pour les gens qui ne vendent pas d'écrans, comme les constructeurs de cartes graphiques, ils préfèrent vendre des lunettes. C'est le cas de Nvidia qui va introduire des lunettes capables de fermer chaque œil en rythme avec le balayage d'un écran LCD qui en est capable. Nous ferons le point pour vous sur ce que valent ces techniques et ce qu'elles promettent pour nos jeux dans notre dossier sur le Consumer Electronics Show, le mois prochain.

ABONNEZ-VOUS À Joystick

et plongez dans l'aventure avec Lara !



72€

Joystick (1 an/13 n°) ..... 90,35€*
+ Le jeu **TOMB RAIDER Underworld®** (version PC) ..... 49,90€**
Total ~~140,25€~~

LE MEILLEUR TOMB RAIDER JAMAIS CRÉÉ !

Lorsque Lara apprend que le marteau de Thor, la puissante arme des dieux, existe bel et bien, elle plonge immédiatement dans d'anciens mondes souterrains pour tenter de récupérer au péril de sa vie. Vous disposez d'un moteur high-tech incroyable, d'options de combat inédites, d'un nouvel équipement ultra sophistiqué, carte sonar, moto hybride tout terrain...

eidos Tomb Raider Underworld © Eidos Interactive 2008. Developped by Crystal Dynamics inc.Tomb Raider, Tomb Raider : Underworld, Crystal Dynamics, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Companies. All rights reserved.

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

P215

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°s** + le jeu **TOMB RAIDER Underworld®** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,25 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❑ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le : |_|_|_|_| (validité 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ Mr Nom*: .....
Prénom*: .....
Société: .....
Adresse*: .....
Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: .....
Adresse email*: .....
Tél fixe*: .....
Tél portable*: .....
Date de Naissance*: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

* Champs obligatoires

Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). **Vous pouvez acquérir le jeu " TOMB RAIDER Underworld® " 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 28/02/09.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@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 Yellow Media.



AMD Phenom II X4 940 SECOND LIFE

Pour fêter l'arrivée du Phenom II, notre carte mère de référence a décidé de rendre l'âme. Et la carte mère fournie par AMD a été massacrée par les livreurs, qui ont probablement roulé dessus avec leur camion...



À quoi bon se mentir, le Phenom premier du nom était une catastrophe. Un ratage cataclysmique qui nous aurait presque fait perdre foi en AMD. Le Petit Poucet qui a tant fait pour nous avec ses Athlon et Athlon 64 peut-il de nouveau être compétitif face à Intel ?

C_WIZ

Il est difficile d'être sentimental dans notre métier. Mais que voulez-vous, parfois, on s'attache. Parce qu'avec AMD, on a vécu de belles histoires. La marque qui empêche Intel de tourner en rond depuis 20 ans a fait de très jolies choses depuis la fin des années 90. On pense aux processeurs, mais c'est aussi du côté des technologies qu'elle a fait fort. En imposant, contre Intel et Microsoft, le 64 bits qui devrait enfin décoller cette année.

À côté de ça, AMD est aussi la société qui nous a pondu l'odieux Phenom. Un processeur qui, on vous l'a déjà dit bien des fois, était raté sur deux plans. D'abord sur celui des ambitions, qui autant dire étaient nulles. Et mal ciblées. En effet, AMD a tout misé sur le fait de mettre quatre cœurs sur un même bout de silicium, et a dû se contenter du service minimum pour ce qui était de l'intérieur de la puce. À la limite, cela aurait pu passer parce que, dans les puces du constructeur vert, il y avait déjà quelques bonnes idées d'avance. On pense, par exemple, au fait d'intégrer le contrôleur mémoire dans le processeur. Une bonne idée qui date de... 2003.

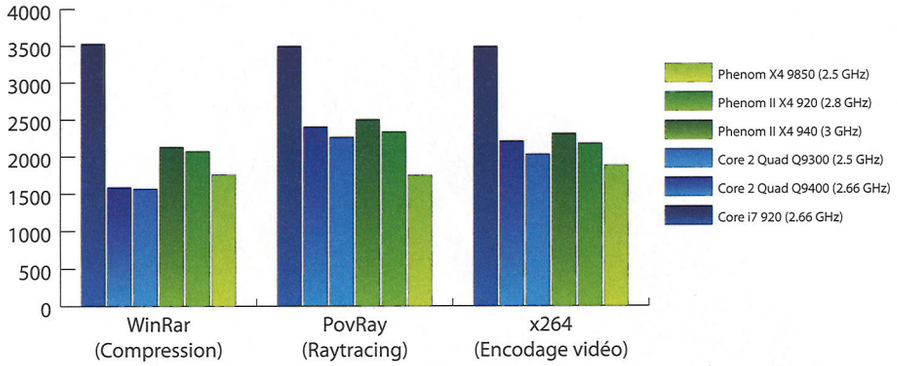
Savoir se renouveler

AMD aurait pu vivre sur ses acquis, on ne lui en aurait d'ailleurs (presque) pas voulu. Mais il aurait fallu que la production suive. C'est de ce côté que les choses se sont très mal passées. On ne va pas vous refaire l'histoire, mais en gros, l'ex-grand patron de la société, Hector Ruiz, a eu les yeux plus grands que le ventre. Il a voulu aller concurrencer Intel chez Dell, ce qui n'était pas malin. Impossible de produire suffisamment, impossible de tenir les coûts demandés. Résultat : ce bon Hector a tout misé sur le volume. Et pas sur les performances. C'est ce qui a donné le « process » de fabrication en 65 nanomètres d'AMD. Une catastrophe totale, vu qu'il n'a jamais réussi à produire un processeur plus rapide que dans le précédent procédé de gravure (90 nm). Quasiment du jamais vu dans l'histoire. Quant à l'overclocking, un bond de 200 MHz était souvent le maximum atteignable.

Le plus triste dans cette histoire, c'est que, pendant ce temps, Intel s'est trouvé un peu embêté. Parce que, si officiellement AMD est leur ennemi, officieusement il l'aime bien quand même. Surtout parce que si son concurrent disparaissait, il y aurait de sombres histoires de monopole. Du coup, il a levé le pied un paquet de fois sur les fréquences des puces d'AMD. Faites comme si nous ne vous l'avions pas dit, mais un tas de processeurs à 3.6 et 4 GHz ont été annulés à cause de ça. C'est un peu pour cette raison que ces puces ont une marge d'overclocking si élevée.

Ambition ou production ?

De ces deux problèmes, lequel a-t-il été corrigé ? Pas vraiment celui des ambitions, autant le dire. Certes, il y a de petits changements entre le Phenom et le Phenom II, mais les puces sont très proches. On notera qu'AMD a amélioré ses stratégies d'accès à la mémoire à l'intérieur de ses pipelines. En gros, c'est une remise à niveau (au niveau du Core 2...). Le cache de niveau 3 a de son côté triplé de volume, passant de 2 à 6 Mo. Cela promet pas mal, sachant que les accès mémoire



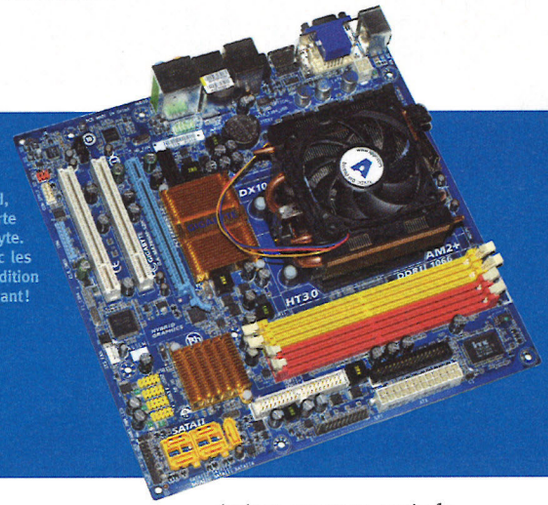
Performances dans des applications de productivité

applications généralistes. Du côté des jeux, les choses se passent assez bien, en grande partie parce que la fréquence est élevée. Les Phenom II équivalent en moyenne à un Core 2 Quad cadencé 200 MHz moins vite qu'eux. Très honorable.

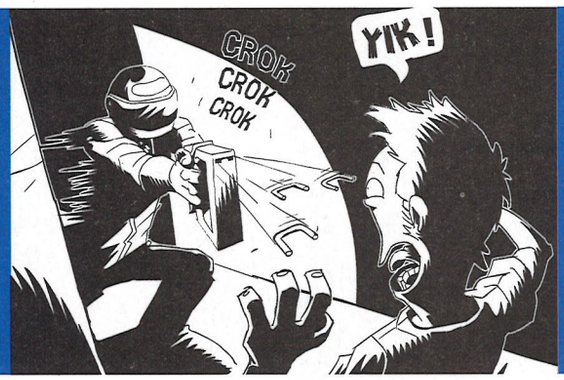
Par rapport à un Core i7, les choses sont plus partagées. Le dernier-né d'Intel dispose d'une marge de puissance confortable pour les applications multi-threadées. Il est imbattable en encodage vidéo ou du côté de la compression de fichiers, par exemple. En revanche, aucun jeu ne sait exploiter ce surcroît de puissance, ce qui fait que souvent, un Core 2 est aussi rapide qu'un Core i7. À fréquence égale, le Phenom II ne démérite donc pas trop, il joue clairement dans la cour des grands processeurs pour joueurs.

À quel prix ?

C'est la vraie question, parce que si l'on s'intéresse à ce qui se passe à fréquence égale pour des raisons techniques, c'est ce qui se passe à prix égal qui compte. Et comme pour les cartes graphiques, AMD massacre les prix pour se faire pardonner ses errements passés. Comptez environ 240 euros pour le 940, et 200 euros pour le 920. Ce qui les met en face des Core 2 Quad Q9400 (2,66 GHz) et Q9300 (2,5 GHz).

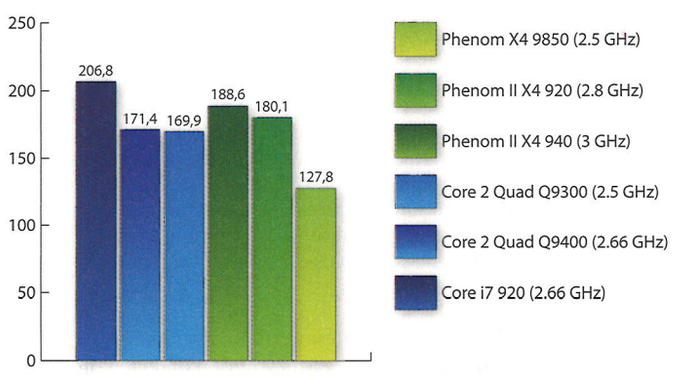


Du coup, pour tester le Phenom II, nous avons ressorti une « vieille » carte mère AM2+ de chez Gigabyte. La promesse de la compatibilité avec les anciennes cartes est réelle, à condition de flasher son BIOS avant !

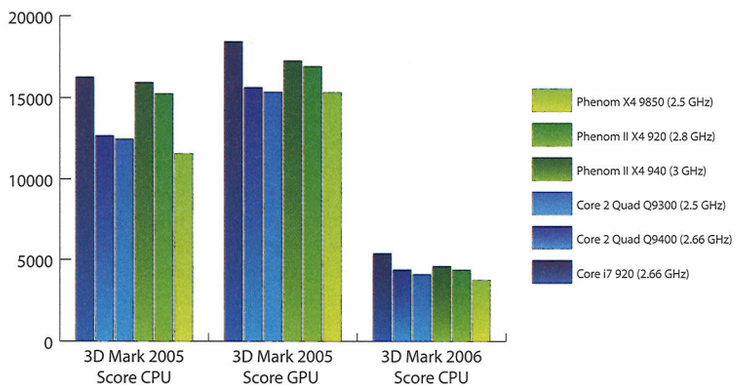


étaient souvent, après la fréquence, ce qui ralentissait le plus le Phenom dans les jeux. Mais ce qui a évolué davantage, c'est la manière dont les Phenom II sont fabriqués. AMD a enfin mis en marche ses usines de production en 45 nanomètres. Le procédé de fabrication est financé par IBM, et autant dire que ce coup-ci, il est réussi. Déjà cela se voit au niveau des fréquences, les Phenom II sont annoncés à 3 et 2.8 GHz. Des fréquences très honorables, d'autant qu'il y a un petit peu de marge. Sans trop forcer, on est arrivé à 4 GHz. Autant dire que cela change... Du côté des performances, c'est même assez bon. Globalement, à fréquence égale par rapport à un Core 2 Quad, le Phenom II arrive un petit poil en dessous dans les

Le Phenom II n'est pas une révolution, loin de là. Les mauvaises langues diront même qu'il est ce qu'aurait dû être le premier Phenom. On ne va pas réécrire l'histoire, mais, en attendant, AMD propose de nouveau des produits compétitifs et stables. Le constructeur revient enfin sur le devant de la scène en accrochant le Core 2 Quad. Avec un an de retard, et l'on est encore loin de la performance brute des Core i7. En attendant, dans les jeux, les Phenom II sont très compétitifs par rapport à l'offre d'Intel. Si vous disposez déjà d'une carte mère AM2+ compatible, la mise à jour sera salutaire. Pour les autres, autant attendre encore un mois pour voir ce que la version DDR3 du Phenom II aura dans le ventre. Une version qui nécessitera une nouvelle carte mère...



Performances des différents processeurs sous Half Life 2 (1650 par 1080)



Performances des processeurs sous les différentes versions de 3D Mark

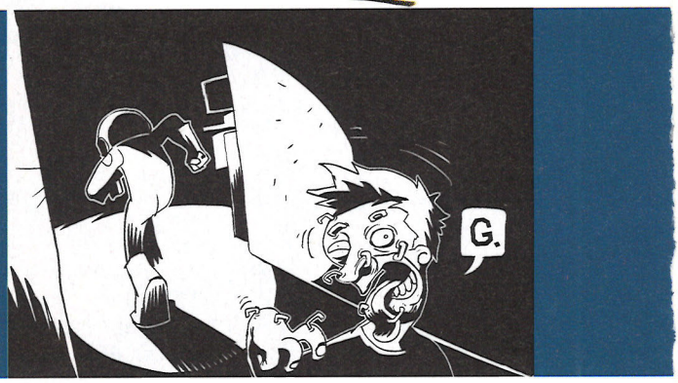
Nvidia GeForce GTX 295

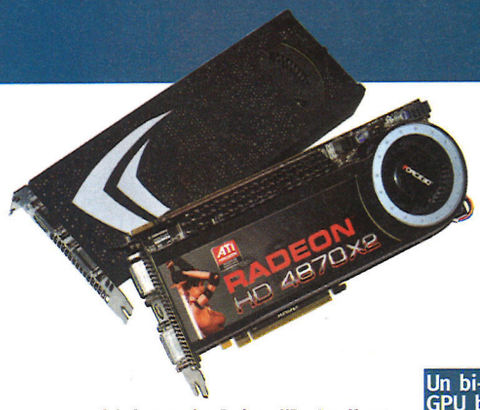
TROP TARD ?



Après avoir laissé AMD porter la couronne de la plus grosse carte graphique, Nvidia repart à l'offensive avec une carte qui fait dans la démesure. Deux GPU de GTX 280, leur actuel haut de gamme, dans une seule carte. Voilà ce que promet, sur le papier du moins, cette GTX 295...

C_Wiz



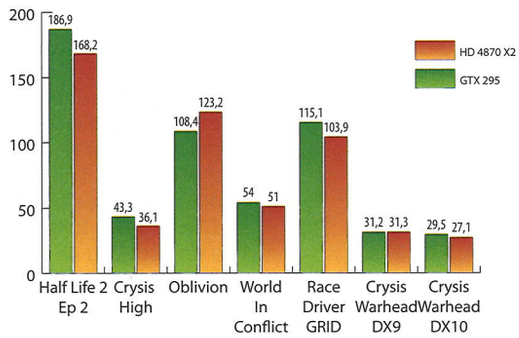


Globalement, les Radeon HD 4870 X2 et GeForce GTX 295 ont les mêmes défauts. À quelques mois de DirectX 11, on préférera dépenser mieux son argent.

Les petits gars d'AMD n'ont pas laissé respirer Nvidia en 2008. Avec les Radeon HD 4000, ils ont systématiquement proposé des produits qui mettaient à mal leur compétiteur sur le rapport qualité/prix. Pire, leur carte multi GPU, la HD 4870 X2 faisait mieux que le haut de gamme concurrent, la GeForce GTX 280. Nvidia n'a rien pu faire, avant ce début d'année 2009 en tout cas.

Un bi-GPU bien caché

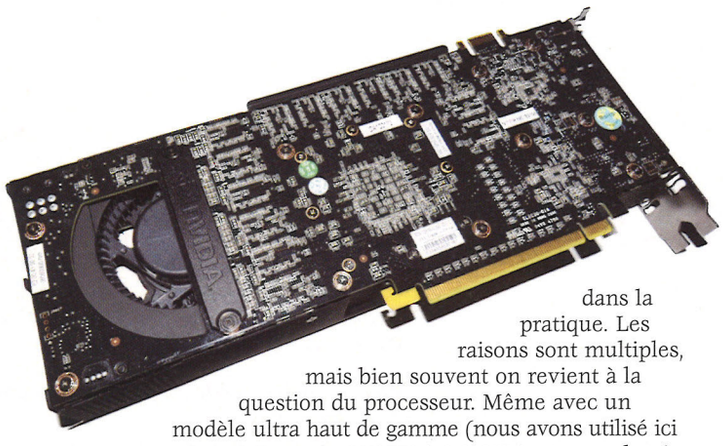
La nouvelle venue de Nvidia cache assez bien son jeu puisque, avec un nom comme GTX 295, on pourrait croire qu'il s'agit d'une carte « classique ». Il n'en est rien car il s'agit effectivement, à l'instar de la X2 d'AMD, d'une solution bi-GPU, comme pour les cartes 7800 GX2 et 9800 GX2 qui ne nous avaient pas laissé un souvenir impérissable. Si Nvidia a dû attendre ce début d'année pour proposer une « double » GTX 280, c'est avant tout pour des raisons électriques. La puce utilisée pour les cartes haut de gamme de Nvidia est baptisée GT200, un monstre de 1,4 milliard de transistors dont le coût de production est élevé et qui consomme sa part de watts. En mettre deux sur une carte était, en l'état, impossible. Nvidia a dû attendre une révision de son GPU, produite dans un nouveau procédé de gravure (55 nanomètres) pour tenter l'aventure d'un bi-GT200.
Cela n'a pas suffit pour tenir sous les 300 watts (la limite totale que peut utiliser une carte 3D), et Nvidia a dû faire quelques coupes, par exemple sur le bus mémoire qui reste à 448 bits, comme sur une GTX 260 (la GTX 280 dispose d'un bus 512 bits). Le nombre d'unités ROPs (celles qui recomposent l'image à la fin du traitement 3D) passe en même temps de 32 à 28. D'ailleurs, côté fréquences, on a droit à 576 MHz pour le GPU et 1 GHz pour la mémoire... comme le GTX 260. La seule chose qui rapproche les puces de la GTX 295 de celles des 280, c'est le nombre d'unités de calcul qui est identique. Globalement, on s'attend donc plutôt à des performances doubles de celles d'un GTX 260v2 que d'un GTX 280.



Performances dans les jeux en 1920 par 1200 avec anti-aliasing 4x

GTX 260 X2 ?

Bien entendu, nous l'avions vu avec la HD 4870 X2, si mettre deux GPU signifie bien doubler la puissance théorique, on double rarement le nombre d'images par seconde



Contrairement aux cartes Nvidia récentes, le dos de la GTX 295 n'est pas protégé par une plaque.

dans la pratique. Les raisons sont multiples, mais bien souvent on revient à la question du processeur. Même avec un modèle ultra haut de gamme (nous avons utilisé ici un Core 2 Extreme QX9770 à 3.2 GHz), c'est ce dernier qui limitera les performances. Et ce pour deux raisons. La première est classique, nous en parlions le mois dernier quand nous faisions le tour des « configurations » à 300 euros, le nombre maximal d'images par seconde qu'une carte 3D pourra calculer est limité par la puissance du processeur. Chaque image a un coût, et donc, pour chaque jeu, il y a un nombre maximal d'images qu'on ne pourra jamais dépasser, même avec une carte qui serait dix fois plus rapide.

Nouvelle reine ?

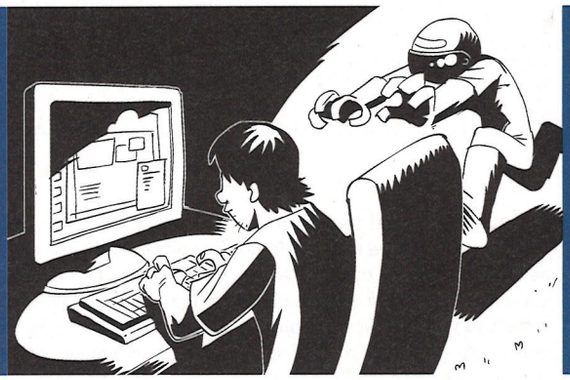
Sur un écran 30 pouces, effectivement, la GTX 295 arrive à battre la Radeon HD 4870 X2 dans un certain nombre de jeux, à commencer par Crysis et World in Conflict. Dans GRID, Bioshock ou Oblivion, la situation est inversée, et Crysis Warhead donne un match nul. Dans tous les cas, les marges sont assez faibles, et si l'on peut dire que globalement la GTX 295 est (très) légèrement plus rapide que la Radeon HD 4870 X2, la différence est finalement assez mince.
On se doit aussi d'indiquer que les pilotes fournis par Nvidia nous ont posé quelques soucis. Non seulement nous avons obtenu quelques plantages, mais dans des jeux comme Fallout 3 ou Mass Effect, impossible de dépasser les 60 images par seconde, même en forçant la désactivation du Vsync. Bonne nouvelle, en revanche, on peut enfin utiliser deux écrans en simultané avec une carte bi-GPU de Nvidia.

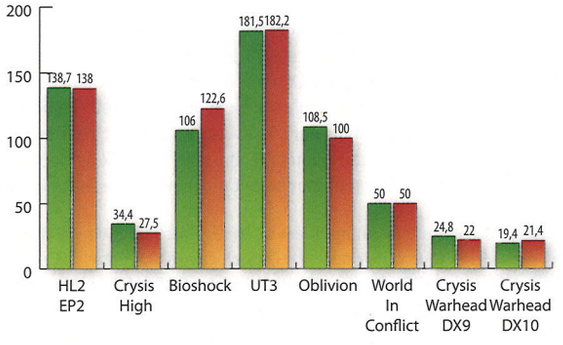
Quand on y pense...

Une question nous démange, fallait-il vraiment venir attaquer la Radeon HD 4870 X2 ? Quelque part, on comprend pourquoi Nvidia s'est lancé dans cette tâche, c'est avant tout une histoire de prestige. Avoir la carte la plus rapide est important. Mais tout de même, six mois après la X2 d'AMD, cette 295 ne transcende pas le genre. Côté performances, si l'on met Crysis de côté, les cartes sont dans un mouchoir. La GTX 295 se distingue cependant par sa consommation électrique plus faible d'une bonne trentaine de watts.
Reste que 2009 sera l'année de Windows Seven et de DirectX 11. Investir aujourd'hui près de 500 euros (Nvidia n'a pas souhaité nous communiquer le prix définitif de sa carte) dans une carte qui n'est pas DirectX 11 (et même pas DirectX 10.1) ne nous semble pas vraiment une dépense raisonnable. Il en va souvent ainsi des modèles haut de gamme, mais quand on se rappelle la manière dont les 9800 GX2 ont été remplacées rapidement par des solutions mono GPU plus puissantes, on préfère vous inciter doublement à la prudence.

Alimentation

Un bloc d'alimentation de 600 watts est conseillé pour cette carte, même si en pratique 500 devraient suffire. Nous avons relevé 436 watts consommés à la prise pour notre machine complète. Du côté du bruit, c'est à peu près identique à la Radeon HD 4870 X2, à savoir que les cartes sont bruyantes et gênantes, même lorsque l'on est sur le bureau Windows. Notez enfin que, côté température, la carte de Nvidia chauffe significativement moins que celle d'AMD.



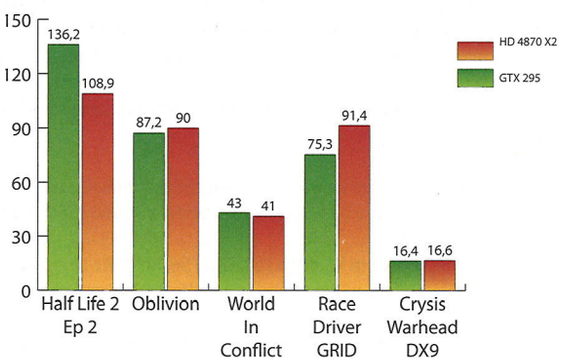


Performances sous les jeux en 2560 par 1600 sans anti-aliasing



Côté alimentation en bas, deux connecteurs obligatoires, un 8 broches et un 6 broches. Notez les ailettes à nu sur le haut de la carte, l'air chaud sort aussi de la carte pour retourner dans le boîtier.

Le second problème est lié aux technologies multi GPU en elles-mêmes. Elles ont tendance à consommer beaucoup plus de temps processeur pour chaque image qu'une carte mono GPU. La faute en revient au pilote qui est plus gourmand, parce qu'il doit faire travailler deux GPU en même temps.
De ces deux remarques, on peut tirer une constante pour toutes les solutions multi GPU existantes, que ce soit l'ancienne Radeon HD 4870 X2 d'AMD ou la nouvelle GeForce GTX 295 : elles ne sont rentables qu'avec un très grand écran. Idéalement, un 30 pouces. Dans les résolutions inférieures, bien souvent, elles ne proposeront qu'un gain marginal par rapport à leurs versions mono GPU.



Performances dans les jeux en 2560 par 1600 avec anti-aliasing 4x

top HARD

Les choses se bousculent avec l'arrivée du Phenom II qui fait son petit trou dans notre Top Hard. Ce qui nous soulage un peu, parce que l'on en avait marre de passer pour des méchants à force de ne vous conseiller que des Core 2 de chez Intel...

C_WIZ

Le moniteur

Les soldes de janvier sont là, et l'on peut trouver quelques promotions intéressantes chez les revendeurs qui déstockent. Vous pouvez même faire de bonnes affaires dans certaines grandes surfaces qui massacrent souvent les prix. Des moniteurs comme les T220 ou les 226BW de Samsung restent des perles que vous pourrez parfois toucher sous la barre des 200 euros. Et si vous tombez sur une marque inconnue, insistez pour regarder une vidéo et un jeu en action dessus avant d'acheter...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10°), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10°), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10°), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10°), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10°), environ 230 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10°), environ 230 euros TTC.

Le processeur

Le Phenom II est là, et pour tous les détails, nous vous renvoyons au test qui se trouve quelques pages en arrière. Du côté des baisses de prix traditionnelles de janvier, n'attendez pas de miracles. Seuls les processeurs que l'on ne vous conseille pas d'acheter ont vu leurs prix baisser. Il faudra attendre le printemps pour voir un autre gros mouvement de ce côté.

Config 1 : AMD Phenom X4 9650 (2,3 GHz/Socket AM2+), 140 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7300 (2,66 GHz/FSB 1066/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2+) 170 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II 940 (3,0 GHz/Socket AM2+) 290 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 290 euros TTC environ.

Le disque dur

C'est encore trop tôt ! Oui, je parle encore des SSD. Je sais, vous avez envie de craquer, surtout quand vous voyez que Samsung propose un SSD de 64 Go aux alentours de 300 euros. C'est tentant, mais attendons que le CES soit passé. Un gros tas d'annonces est prévu lors de ce Salon de Las Vegas, et l'on prévoit des baisses de prix fracassantes. Continuez donc à économiser un peu, vous allez bientôt pouvoir craquer en toute tranquillité...

Config 1 : : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 100 euros TTC.

Le refroidissement

Les choses ont le mérite d'être stables du côté du refroidissement. Et vu que les constructeurs de processeurs font tout pour pondre des puces qui plaisent aux écolos, un bon bloc comme ceux que l'on vous propose risque de vous durer deux ou trois générations. Privilégiez toujours les marques qui proposent régulièrement de nouveaux kits de fixations pour leurs anciens modèles. À quoi bon jeter un bloc fonctionnel parce que les vis ont bougé d'un centimètre, franchement ?

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120 mm), 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.

La Ram

Le prix de la Ram continue de s'écrouler à Taiwan. C'est catastrophique puisque l'on trouve 4 Go de DDR2 pour moins de 50 euros. Une marque connue proposait même en ligne un kit sous la barre des 40 euros. Certes, c'est peu cher pour nous, et cela semble donc une bonne nouvelle, mais dans l'absolu ce n'est pas très bon. Beaucoup d'usines ferment et l'on risque de voir les prix remonter en flèche. C'est probablement le moment d'acheter cette DDR3 qui vous fait rêver...

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 50 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 70 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC8500 (3 x 1 Go, 1066 MHz, CAS 7), environ 80 euros TTC.

L'alimentation

Ne lésinez pas sur les blocs d'alimentation. 60 euros, c'est beaucoup d'argent, c'est même plus cher que ce que vous allez dépenser dans de la mémoire. Reste que si votre alimentation grille parce que vous avez choisi un bloc à 30 euros, elle risque de ne pas partir seule et emmener avec elle une carte mère ou un processeur. Et du coup, la superbe économie de bout de chandelle que vous avez réalisé se transforme en cauchemar. Au prix actuel du matos, franchement, vous pouvez vous permettre une alim de marque.

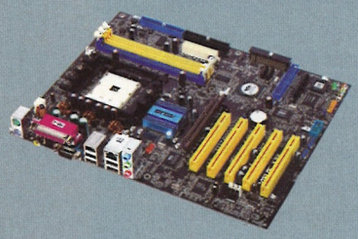
Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



La carte mère

Les Phenom II sont compatibles avec la plupart des cartes mère AM2+. Ce qui est une bonne nouvelle, mais vérifiez tout de même auprès de votre constructeur si le BIOS est bien disponible. Il vous faudra flasher la carte mère avant de mettre le nouveau processeur. Rien de bien compliqué. Si vous n'avez pas de carte mère AM2+, attendez l'arrivée des cartes mère AM3 en février, qui supporteront la DDR3.

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 P5K3 Deluxe (Intel P35/Socket 775), environ 150 euros.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P6T Deluxe (Intel X58/Socket 1366), environ 290 euros.

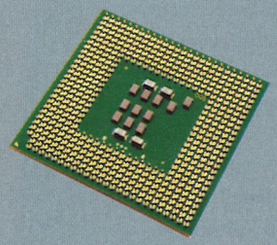


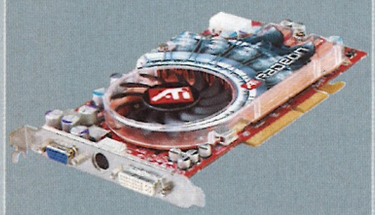


Le boîtier

Prime au silence pour le P183 d'Antec. Le boîtier est bien conçu, évite les résonances des composants à l'intérieur, tout en étant bien ventilé. Je reste sceptique sur l'intérêt de placer le bloc d'alimentation en bas, mais, vu ce que propose la concurrence, on fera avec. Pour ceux qui veulent un peu plus de place dans leur tour, on continue à vous conseiller les Nine Hundred et Twelve Hundred de la même marque.

Configs 1 et 2 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 3 : Antec P183 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC.

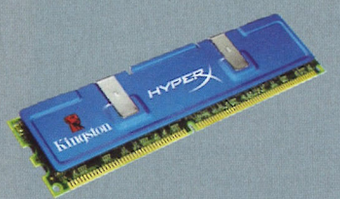




La carte vidéo

Les mouvements se situent du côté des cartes très haut de gamme. On a un peu de mal à vous conseiller d'investir dans des cartes qui seront obsolètes rapidement, sachant que DirectX 11 est à nos portes. Une Radeon HD 4850 suffit à la quasi-totalité des jeux modernes. Attention au ventilateur quand vous choisirez le modèle. Regardez si le connecteur dispose de trois fils. Sinon sélectionnez une autre marque.

Config 1 : ATI Radeon HD 4830 512 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 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 390 euros TTC.



Le lecteur/graveur de DVD

Saviez-vous que sur les ventes du film « The Dark Knight » (le dernier Batman) aux États-Unis, 20 % se sont faites sur... Blu-Ray ? Le reste aura été vendu au format DVD. Ces statistiques mettent du baume au cœur de M. Sony qui, malgré le fait qu'il ait gagné la guerre des formats, peine à imposer, dans certains cœurs, ses galettes haute définition.

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), 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.
APM : Acronyme désignant le nombre d'Actions par Minute accomplis par le joueur (un clic, une sélection... une action quoi !).

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

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.
FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.
F2P OU FREE TO PLAY : Jeu gratuit. Cela dit, généralement un F2P désigne un MMO gratuit.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.
GAME DESIGNER : Personne au métier bien compliqué, chargée de définir les lignes directrices d'un jeu. L'univers, le scénario, et surtout le gameplay, à la base, tout vient de lui.
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.
GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.
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...
HARDCORE GAMER : Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.
HEADSHOT OU HS : Tir en pleine tête.
HEALER : Guérisseur en bon français. Dans un jeu de rôle, un healer est un personnage capable de soigner ses compagnons. Bien souvent, c'est un prêtre.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.
ITEM SHOP : En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Night.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.
LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.
MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

Noob, NOOB : Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.

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

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.

REROLL : Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.
RPG : Role Playing Game. Voir JdR.
RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

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.
STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.
STRAFE : Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.
STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

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

1000 VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122**
+ DE VIDÉOS: VIDÉOS au **81122**
pour choisir dans tout le catalogue !


NEW ! 483 537 Spy Vs Spy: L'ampoule


NEW ! 483 538 HelloKitty: Élle court!


483 539 Tokyo Tribe: Baston


NEW ! 483 540 Bloody Bunny: Gangsters


483 541 Hello Kitty: A la rescousse



483 542 Mr Bean: Coincé dans votre mobile

10 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS 483609 au 81122 pour If I were a boy
+ DE SONNERIES: Titre ou **Genre** ou **SON** au **81122**
Exemples: ResidentEvil au 81122, Rap au 81122 ou SON au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

RAP, RNB

American boy 483 543
Apologize 483 544
Assassin de la police 483 545
Au coeur de la rue NEW 483 546
Beggin' 483 547
Boulbi 483 548
C'est chelou 483 549
Dangerous 483 550
Disturbia 483 551
Entre toi et moi 483 552
Ferme les yeux et imagine-toi 483 553
Fous ta cagoule 483 554
Halla Halla 483 555
If I were a boy NEW 483 556
J'aime trop ton boule 483 557
La grande classe NEW 483 558
Les cités d'or 483 559
Lollipop 483 560
Ma France à moi 483 561
Magic 483 562
Marly Gomont 483 563
Mauvaise foi nocturne 483 564
Molotov 4 483 565
Si tu n'étais plus là NEW 483 566
When I grow up NEW 483 567

POP, ROCK

(You drive me) Crazy 483 568
Génération virtuelle NEW 483 569
Girlfriend 483 570
Hotel California 483 571
I kissed a girl 483 572
Liar 483 573
Love today 483 574
Relax 483 575
S.O.S. 483 576
So what 483 577
Talons 483 578

MÉTAL, HARD ROCK

Back in black 483 579
Hell bells 483 580
Highway to hell 483 581
Lonely day 483 582
Nothing else matters NEW 483 583
Thunderstruck 483 584
What I've done 483 585

VARIÉTÉS

Si tu pouvais fermer ta gueule 483 586
Antisocial 483 587
Appelle mon numéro NEW 483 588
Aux arbres citoyens 483 589
C'est ma Terre 483 590
Carmina burana 483 591
Double je 483 592
Ecris l'histoire NEW 483 593
Hallelujah 483 594

VARIÉTÉS (suite)

L'aigle noir 483 595
La débâcle des sentiments NEW 483 596
Les bobos 483 597
Les lacs du Connemara NEW 483 598
Mon ange 483 599
On s'attache 483 600
Rayon de soleil 483 601
Rue des étoiles NEW 483 602
Toi + Moi 483 603
Tu es ma came 483 604
Womanizer 483 605

TOP!

TOP au 81122: top permanent!

Toi + Moi 483 606
Womanizer 483 607
Infinity 2008 483 608
If I were a boy 483 609
Appelle mon numéro 483 610
Rayon de soleil 483 611
Si tu pouvais fermer ta gueule 483 612
Beggin' 483 613
C'est beau la bourgeoisie 483 614
C'est ma Terre 483 615

NCIS 483 616
Les frères Scott 483 617
Les Experts (CSI)-Miami 483 618

DANCE, ELECTRO

Alive 483 619
Harder better... live 07 483 620
C'est beau la bourgeoisie 483 621
Flash In the night 483 622
Bilouté! Monte l'son! 483 623
Hot summer night 483 624
Infinity 2008 483 625
No stress 483 626
Now you're gone 483 627
Rejection 483 628

ZOUK, REGGAE

Décalé gwada 483 629
No woman no cry 483 630
Zouglou dance 483 631

ITALIE, LATINO

Obsession 483 632
Porque te vas 483 633
Ti amo 483 634

RAI, ORIENTAL

Bienvenue chez les Bylkas 483 635

CINÉ, TV

24h-Sonnerie CTU 483 636
Amicalement vôtre 483 637

CINÉ, TV (suite)

Batman: The Dark Knight 483 638
Bob l'éponge 483 639
Cold Case 483 640
Dr House (US)-Teardrop 483 641
Dr House saison 1 483 642
Dr House 483 643
Dragon Ball GT 483 644
Dragon Ball Z 483 645
Dragon Ball Z-Chala head chala 483 646
Dragon Ball Z-We got power 483 647
Full metal alchemist 483 648
Ghost 483 649
Grey's anatomy 483 650
GTO 483 651
Il était une fois dans l'Oued 483 652
James Bond-Casino Royale 483 653
James Bond 483 654
John Rambo 483 655
L'exorciste 483 656
La 7ème compagnie 483 657
La panthère rose 483 658
La soupe aux choux 483 659
Le bon, la brute et le truand 483 660
Le flic de Beverly Hills-Heat is on 483 661
Le Parrain 483 662
Le roi lion 483 663
Les aventures de Rabbi Jacob 483 664
Les bronzés font du ski 483 665
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 483 666
Les Experts (CSI)-Miami 483 667
Les frères Scott 483 668
Les Simpson 483 669
Les têtes brûlées 483 670
Les tontons flingueurs 483 671
Midnight Express 483 672
Mission Impossible 483 673
Naruto 483 674
Naruto Shippuden 483 675
Naruto-Go 483 676
NCIS 483 677
Pirates des Caraïbes 3 483 678
Plus belle la vie 483 679
Prison Break S1 483 680
Pulp Fiction 483 681
Quelque part 483 682
Requiem for a dream 483 683
Resident evil 483 684
Rocky Balboa 483 685
Rocky III-Eye of the tiger 483 686
Scarface 483 687
Stargate SG-1 483 688
Top Gun 483 689
Twilight NEW 483 690

PUBS TV

Axe-Bom chicka wahwah 483 691

FÊTES

Bali Balo 483 692
J'ai la... qui colle 483 693

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Breton 483 694
Hymne France-La Marseillaise 483 695
Hymne Italie 483 696

900 SONNERIES HUMOUR

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS 483703 au 81122 pour "Chant de canari"
+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au **81122**
pour choisir dans tout le catalogue !

Bébé appelle maman 483 697
Bébé pleure + berceuse NEW 483 698
Bébé qui rigole 483 699
Bébé se marre 483 700
Bombardement et D.C.A. 483 701
Bruits érotiques 483 702
Chant de canari NEW 483 703
Festival de pets 483 704
Fou rire de bébé 483 705
Hommage militaire (Clairon) 483 706
Loi sur le décrochage spontané NEW 483 707
Loup hurlant 483 708
Message d'aéroport " Un texto..." 483 709
Mitrailleuse lourde 483 710
Moteur de Ferrari 483 711
Moteur de moto 483 712
Portable pervers 483 713
Réveil militaire 483 714
Sirène de police 483 715
Star Wars-Combat au sabre laser NEW 483 716
Téléphone des années 30 483 717
Ton téléphone te parle 483 718
Ultrasons extraterrestres 483 719
"Allo! Ici la gendarmerie!" 483 720
"Allo" et gazouillis (Bébé) NEW 483 721
"Décroche biloute! " (Ch'ti) 483 722
"Décroche ou j'le pète!" (hystérique) 483 723
"Décroche!" (Mafieux) 483 724
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 483 725
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 483 726
"Je réponds pas aux cons..." 483 727
"Mais décroche!!" (hystérique) 483 728
"Moi j'ai un texto" (Moqueur) 483 729
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 483 730

1000 LOGOS PRÉNOM

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
Exemple: 483733Nolan au 81122
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRÉNOMS au **81122**
pour choisir dans tout le catalogue !



NEW ! 483 733 Nolan



483 734 Valentine



483 737 Camille



483 738 Julien



NEW ! 483 731 Morgane



NEW ! 483 735 Grégoire



483 739 ARTHUR



483 732 Clara



NEW ! 483 736 MATHEO

483 740 Bruno



***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 € + prix du sms).

Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à *persomobiles* / TSA 19960 / 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€. ©2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, Les Sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats 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 ©2007 GSE PRODUCTIONS / Licensed by Endemol International BV ©2007. Tête de Pixel Original format Licensed by Endemol International B.V. 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

1700 JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER par SMS:
Référence au **83111**
Exemple: envoyez par SMS 483518 au 83111 pour Shaun White Snowboarding
+ DE JEUX: JEUX au **83111**
pour choisir dans tout le catalogue !


482 714


482 713


NEW ! 483 509


482 718


482 720


482 712


482 711


482 719


482 715


482 716


482 717


482 722


NEW ! 483 510


482 721


482 787


482 723


482 725


NEW ! 483 511


482 726


NEW ! 483 512


NEW ! 483 513


482 730


482 727


482 729

482 728

NEW ! 483 514

NEW ! 483 515

482 732

482 734

482 733

NEW ! 483 516

482 737

482 739

NEW ! 483 517

NEW ! 483 518

482 747

482 746

482 745

482 744

NEW ! 483 519

482 749

482 750

NEW ! 483 520

482 751

482 752

482 754

482 755

482 757

NEW ! 483 521

482 756

482 759

NEW ! 483 522

482 762

482 763

482 765

NEW ! 483 508

NEW ! 483 523

482 775

482 767

482 768

482 770

482 771

482 769

NEW ! 483 524

NEW ! 483 525

NEW ! 483 526

482 774

482 773

NEW ! 483 527

482 776

482 777

NEW ! 483 528

482 778

482 779

482 781

NEW ! 483 529

482 782

NEW ! 483 530

NEW ! 483 531

482 786

482 784

482 788

482 792

482 789
Block Breaker 2

NEW ! 483 532
Bejeweled

482 791
Zuma

482 793

482 794

482 795

482 796
Solitaire 8 en 1

482 798

NEW ! 483 533

482 802

482 801

482 805

NEW ! 483 534
3en1 classiques Disney

NEW ! 483 535

NEW ! 483 536

persomobiles

81122* **0899 706 222***
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER ?

SMS▸ Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 483690 au 81122 pour la sonnerie Twilight.
TÉL▸ Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

483 741

NEW ! 483 742

NEW ! 483 743

483 744

483 745
Il vous fait un clin d'oeil!

NEW ! 483 746
Papillons qui s'envolent

483 747

NEW ! 483 748

483 749

NEW ! 483 750

NEW ! 483 751
Papillon prend son envol

483 752
Il pète, c'est trop mignon!

8000 LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS 483750 au 81122 pour Cobra bleu
+ DE LOGOS: LOGOS au **81122** pour choisir dans tout le catalogue !

Ce logo s'anime sur votre portable !

483 753
Rémy coincé dans votre mobile

483 754
L'harmonie parfaite!

483 755
Il court au Crabe Croustillant!

483 756

NEW ! 483 757
Le dollar roi qui brille!

483 758
Vache hystérique!

483 759
Il scintille!

483 760
Pipi dans le mobile, quel coquin!

483 761
Hello Kitty: En soubrette!

NEW ! 483 762
Hello Kitty: En lapine!

NEW ! 483 763
Bob l'éponge: Terrifié

483 764
Winnie câline bourriquet!

483 765
Il câline votre mobile

483 766
Winnie: Trop mimi!

NEW ! 483 767
Tête de mort qui fonce

NEW ! 483 768
Crânes pendants

483 769
La main efface la buée sur l'écran!

483 770

NEW ! 483 771

483 772

483 773
Un regard effrayant!

483 774
Il projette des éclairs

483 775
Il dévore votre écran!

483 776

NEW ! 483 777

483 778

483 779
L'idéogramme "Amour" devient un coeur

483 780

483 781

483 782
Le Hummer explose l'écran!

483 783

NEW ! 483 784

MATERIEL.NET
Créateur de PC

MATERIEL.NET BLACK BOOK

La machine ultime pour les LAN !

équipée de la technologie processeur Intel® Centrino™ 2,
pour une expérience de jeu incomparable !

intel Centrino 2 inside™
Performance et mobilité

> Technologie processeur Intel® Centrino® 2
> Processeur Intel® Core™ 2 Duo T9400 à 2,53 GHz
> 2 Go de mémoire SO-DIMM DDR3 Crucial
> 2 cartes graphiques ATI® Radeon™ Mobility HD3870 fonctionnant en CrossFire™
> Disque SSD OCZ 30 Go Solid Series
> Disque dur 400 Go pour vos données

1 899€ ou 3x
633 €



UNE CONFIGURATION ÉQUILIBRÉE NE DOIT RIEN AU HASARD !



Informatique - TV - HiFi - Home Cinéma - Photo Numérique - Téléphonie

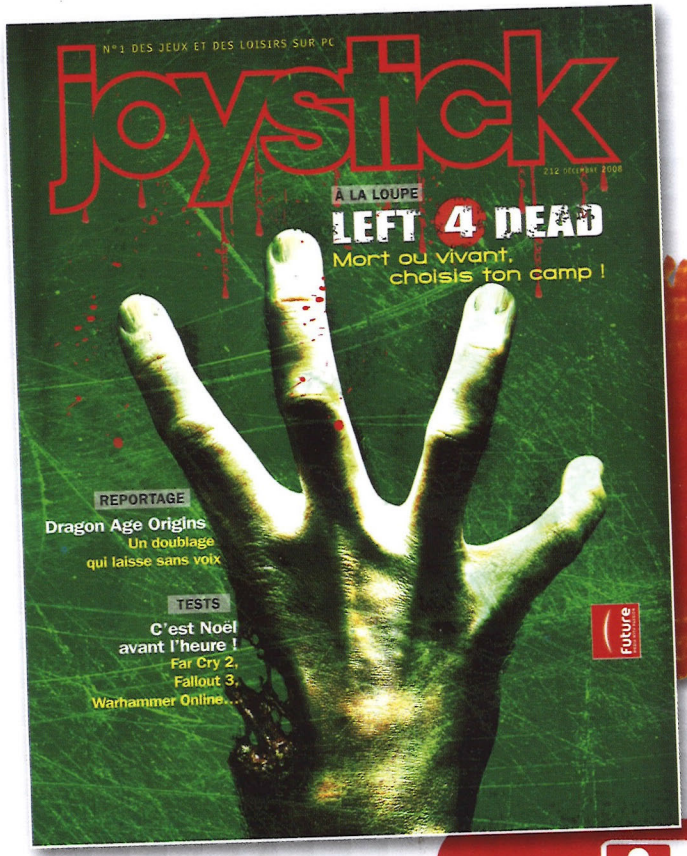
www.materiel.net

Plus de 10 000 produits sélectionnés - 9 Points Retrait en France - Paiement en 3x à partir de 300 €

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de dossier et hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.
Les prix indiqués peuvent inclure une écotaxe sur les produits concernés. Pour plus de détails, veuillez consulter les fiches produits sur notre site.

*Inside = à l'intérieur. ©2008 Intel, le logo Intel, Centrino et Centrino Inside sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

Jouez toute l'année et économisez près de 45€



Abonnez-vous à Joystick

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 €* — EP15

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 €* — E215

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

❑ Mme ❑ Mlle ❑ Mr Nom*: .....

Prénom*: .....

Société : .....

Adresse*: .....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: .....

Adresse email*: .....

Tél 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 29/02/09. 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.