N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

221 - SEPTEMBRE 2009



RAGE

ÉPIDÉMIE PRÉVUE EN 2010 !

LA NOUVELLE FOLIE D'ID SOFTWARE

ET AUSSI

Supreme Commander 2
Borderlands - Splinter Cell Conviction
Risen - Dragon Age Origins...

WOW ULTIMATE

Suite et fin des boss du patch 3.1

TRY AGAIN

De bonnes raisons
de réessayer Age of Conan

T 02788 - 221 F· 6,95 €

Yellow MEDIA

Numéro 221 - Septembre 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 €



107 GT line. Mais que 106g de CO_2.

Ce qui se remarque tout de suite, ce sont ses deux bandes et ses coques de rétroviseurs rouges, ses jantes et son échappement sport. Ce qui se voit beaucoup moins, c'est que son moteur 3 cylindres 1,0L e 68ch ne rejette que 106g de CO_2/km. Comme quoi on peut avoir un look sportif et mieux respecter l'environnement.

PEUGEOT RECOMMANDE TOTAL *Aspect sport. Consommations urbaine/mixte/extra-urbaine (en l/100 km) : 5,5/4,5/3,9. Émissions de CO_2 (en g/km) : 106.

Nouvelle **107**

PLUS 107 QUE JAMAIS

PEUGEOT

ommaire

221 SEPTEMBRE 2009

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Batman : Arkham Asylum 50
Borderlands 40
Cities XL 52
Dragon Age : Origins 46
FIFA 10 34
L'Entraîneur 2010 48
Need for Speed SHIFT 54
Order of War 36
Risen 42
Splinter Cell Conviction 39
Supreme Commander 2 26

LES TESTS DU MOIS

Blueberry Garden 67
Harry Potter et le Prince de Sang-mêlé 66
Spore : Aventures Galactiques 64
Tales of Monkey Island Chapter 1 68
Transformers : La Revanche 65
Velvet Assassin 69
Virtua Tennis 2009 62

JOYSTICK n° 221 - SEPTEMBRE 2009

JOYSTICK n° 221 - Septembre 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
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Erica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Cyril « Cyd » Dupont, Julien Faure, Viviane Fitas, Freedom Fries, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Kracoukas » Vandebeuque et Marie-Claude Rodriguez.



JEU DE LA COUV

Lucky n'était jamais revenu avec un aussi large sourire après un voyage pour un jeu de la couv'. Le connaissant, c'est que Rage doit être un sacré bon jeu ! Allez, hop, huit pages de bonheur.



BETA VERSION

Kracoukas n'était jamais revenu avec un aussi large sourire après le test d'une version preview. Le connaissant, c'est que Risen, le nouveau RPG de Piranha Bytes, doit être un sacré bon jeu ! Allez, hop, quatre pages de bonheur.



DOSSIER

Savonfou n'était jamais revenu avec un aussi large sourire après avoir rendu un dossier à Death Pote. Le connaissant (Death Pote), c'est que le sujet de Savonfou intitulé « Enfance, addiction et jeux vidéo » doit être sacrément bon ! Allez, hop, quatre pages de bonheur.



RÉSEAU

Elgarion n'était jamais revenu avec un aussi large sourire après avoir rendu un Au Secours. Ce doit être la perspective d'être lu par des milliers de noobs à Armed Assault II, qui une fois qu'ils auront lu ses précieux conseils, lui voueront un véritable culte. Allez hop, deux pages de bonheur.

ET AUSSI...

Courrier des lecteurs 6
Déclaration d'indépendance 30
Dossier Enfance, addiction et jeux vidéo 56
Édito, news 18
Jeu de la couv' 10
Lexique 98
Matos C'est quoi ! 92
Matos Dossier : Un SSD pour jouer 90
Matos News 88
Matos Test AMD Phenom II X2 550 et Athlon II X2 250 95
Matos Test Zotac GeForce 9300-ITX WiFi 94
Matos Top Hard 96
Quoi de Neuf 72
Réseau – Au secours Armed Assault II 82
Réseau – Battlefield Heroes 78
Réseau – Free to play 77
Réseau –Heroes of Might & Magic Kingdoms 79
Réseau – Mods 76
Réseau – Net News 74
Réseau – Try Again Age of Conan 80
Réseau – WoW Ultimate – Algalon 25 84
Sommaire DVD 4
Top Rédac 60
Utilitaires 70

Couverture
© Id 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 : 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.

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 50 et 51.

sommaire

#221

*Courageux, fanatiques, **geeks et autres RMIstes,** ce DVD est fait pour vous ! **Avec X3 : Reunion** en guise de jeu gratuit **et les démos des excellents Armed Assault II et Trine**, on vous offre un mois **à nerder devant votre PC.** Ne nous remerciez pas, **c'est bien normal.***

Sundin

LE JEU COMPLET

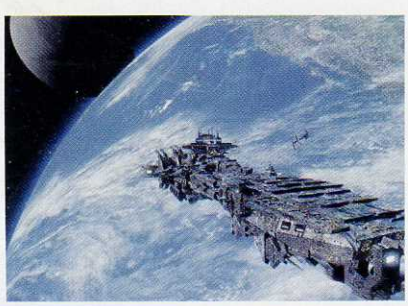
X3 Reunion 2 0

Genre : Aventure galactique
Développeur : Egosoft
Éditeur/Distributeur : Deep Silver
Site officiel : www.egosoft.com/games/x3/info_fr.php
Config minimum : CPU 1.7 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
Config recommandée : CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo

En résumé



Dans la vie, il y a deux types de jeux.
Le jeu facile, où vous progressez vite, sans frustration, où vous pouvez boire un pastaga entre deux cinématiques et que vous digérez en moins de temps qu'il ne faut pour que le Vietnamien du coin nous serve ses nems.
Et puis il y a le jeu difficile, qui ne se laisse pas facilement apprivoiser, qui demande du courage, des efforts et de la patience, mais qui sait, après moult heures de jeu perdues sans la copine que vous n'avez jamais eue (et pour cause), vous récompenser comme il se doit. Ce sentiment de fierté, de bonheur, d'ivresse même ! X3 : Reunion saura vous le procurer. Car X3 : Reunion, c'est une aventure galactique aux confins de la simulation, de la gestion et de la tactique, avec un univers aussi énorme qu'effrayant ! Cela fait pas rêver ça, hein ? Bon, allez, sur ce, je vais me faire un petit Street Fighter IV, moi j'ai malheureusement une copine et un travail. Bonne chance quand même !
P.S. : Le code au dos de la jaquette DVD ne sert pas à installer le jeu mais à enregistrer le jeu sur les forums des développeurs (où on vous renseignera sur toutes les choses pouvant paraître obscures au pauvre débutant).







LA DÉMO QUI TACHE

Armed Assault II

Genre : Simulation militaire
Développeur : Bohemia Interactive Studio
Éditeur/Distributeur : 505 Games/Digital Bros
Config minimum : Processeur 3 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo.
Site Internet : www.arma2.com

En résumé

Ben, Armed Assault II, quoi ! La simulation militaire la plus ambitieuse du moment, jeu du mois dans le dernier numéro (8/10, numéro 5H), un potentiel énorme et une communauté active et talentueuse (Bohemia compte d'ailleurs sur elle pour éradiquer la myriade de bugs). La nouvelle référence. Rien d'autre à dire. Rampez !





LA DÉMO QUI NE TACHE PAS

TRINE

Genre : Plate-forme
Développeur : Frozenbyte
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Config minimum : Processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram (1 Go pour Vista), carte vidéo 128 Mo.
Site Internet : http://trine-thegame.com/site/

En résumé

On ne rigole pas ce mois-ci avec une seconde très bonne démo. Trine, ou les pérégrinations de trois héros (un magicien, une sorcière et un guerrier) liés par une malédiction dans un univers heroic fantasy juste sublime. Un peu comme The Lost Vikings en son temps, ce petit bijou signé Frozenbyte est un jeu de plateformes où l'on progresse en utilisant les différentes capacités des personnages et en jouant avec le décor (la physique des objets tient un rôle prépondérant). Notre coup de cœur.







Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS

- Barney in Chocoland
- Enter the Story - Les Miserables
- EVAC
- Fly Fishing Game
- The Gutter
- Turning the Tide

DRIVERS

- ATI Catalyst 9.6 Vista et 7
- ATI Catalyst 9.6 XP
- Nvidia ForceWare 186.18 Vista et 7
- Nvidia ForceWare 186.18 XP

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@yellowmedia.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, Yellow Media 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. Yellow Media 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 Yellow Media 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.

COURRIER

par Death Pote

Lèche-bottes ?

Yep Joy'
Ceci n'est pas une lettre d'insulte (pour une fois, héhéhé...) mais plutôt une lettre de remerciements. Pourquoi ? Parce que je vous aime ! Aucune rubrique ne sert à rien, les testeurs/chroniqueurs sont excellents et le papier est recyclé ! Alors merci, merci Death Pote d'avoir quitté PC Jeux pour Joystick parce que, faut l'avouer, Joystick est mieux ! Merci Sundin pour tes tests qui sentent bon le café froid et le Mojito ! Merci Lucky pour tes tests qui parlent plus de tes escapades au bar chilien plutôt qu'aux jeux en question ! Merci Yavin de ne pas enlever ton casque sous peine d'avoir le suicide immédiat de centaines de fans (sans rancune) ! Merci C_Wiz de rendre le monde du hardware moins barbare et plus compréhensible ! Bref, merci à tous, vous êtes géniaux, continuez comme ça !! Mon rêve serait de passer une journée dans vos locaux pour que je voie enfin les coulisses du mag' qui rend ma vie plus belle chaque mois !
P.S. : Merci aussi à tous ceux que j'ai oubliés mais sans qui Joystick n'existerait pas !!

Ragapuka

Merci bien pour ces félicitations. Que rajouter d'autre si ce n'est que toute l'équipe est fière d'entendre que ses efforts, pour vous offrir un magazine de qualité portent ses fruits. À bientôt, en espérant encore faire mieux à l'avenir.

Alcooliques.

Salut
Il m'arrive de lire votre magazine de temps à autre, mais jamais je n'avais ressenti le besoin de prendre la plume pour vous causer directement. Le test de Battlestations Pacific m'a fait changer d'avis. En guise d'introduction, le dénommé Kracoukas tient ce propos sibyllin : « Non, Battlestations Pacific n'a rien à voir avec une célèbre boisson alcoolisée à l'anis. » Vous êtes lus, si je ne m'abuse, par un public jeune, souvent mineur. Vous êtes donc tenus à un minimum de responsabilité envers votre lectorat et son éducation. Or, le Pacific N'EST PAS ALCOOLISÉ. C'est du faux pastis. Je trouve donc regrettable de la part d'un journal dont l'âge du public devrait catalyser le sérieux de proférer de telles contrevérités, à la limite de l'irresponsabilité. Imaginez un peu le désarroi et la détresse qui se saisiront du brave Erwann à la sortie du bac de français, lorsqu'il aura acquis pour une fortune un ersatz de tord-boyaux et que ses potes se foutront de sa gueule toute la soirée... Il en chie déjà bien assez avec son prénom, le pauvre. Voilà, c'est tout. À une prochaine, et faites un peu gaffe quand même, merde quoi.

Davy

Bonjour
En effet, c'est une erreur bien regrettable. Nous ne voudrions pas que ce cher Erwann passe pour un loser auprès de ses potes. Bien que je pense que ce cher Erwann serait plutôt tenté par du Chouchen que du Pacific (après tout, le pastis est une boisson du Sud). Plus sérieusement, le débat sur les allusions à l'alcool est vrai, bien qu'en dépit de ce que vous pensez, Joystick est un magazine plutôt adulte dont les lecteurs ont majoritairement 18 ans et plus.
Enfin, pour excuser notre cher Kracoukas, je tiens à préciser qu'il ne boit pas d'alcool mais du sang de schtroumpf.

Un peu de culture

La saponification est un procédé consistant à introniser Savonfou empereur absolu d'un monde peuplé de zombies avec une savonnette à la place du cerveau.

Aelith

C'est toujours mieux que la starification, qui consiste à en faire le modèle d'individus considérés comme intelligents.

Salut le Nain

(re)Bonjour à toute l'équipe. Suis-je obligé de (re)faire la cérémonie des félicitations ? O.K. ! Lâchez vos armes ! Bon, vous êtes super, vos blagues sont (presque) drôles, votre mag est trop bien, vous êtes des dieux vivants alors éclairez ma misérable vie (j'en fais trop) de votre lumière. Bon, en même temps, comme la salive ne coûte rien (toujours à ne rien vouloir dépenser, c'est moi). Bon, je vais déclencher la 3e guerre mondiale, c'est au sujet du « et si... » : c'est quoi « duck nue-ken for never ? » (Comment ? c'est mal orthographié ?). Et au fait, vous avez entendu parler de la grippe mexicaine ? Alors arrêtez le resto chilien avant qu'il ne soit trop tard. Dernière chose : et si vous faisiez payer le prix du mag par rapport à son poids ? Je pourrais garder mon or pour des jeux ! Oui, je sais, c'est méchant comme allusion mais bon... C'est moi. Allez, à plus.

Le nain

Salut le Nain,
Tout d'abord, comme tout le monde le sait, votre espèce est certainement l'une des plus radines (avec les Leprechauns). Ne compte donc pas sur nous pour inciter votre avarice. D'autant que dans votre cas, il aurait été plus intelligent de nous demander que le prix du magazine soit indexé sur la taille de son lecteur... Pour Duke Nuke'm Forver, il s'agissait de la suite de Duke Nuke'm 3D (un des fondateurs des FPS modernes), annoncé il y a plus d'une dizaine d'années... et qui a finalement été annulée.
PS : Le Chili et le Mexique sont deux pays distincts... un peu comme la France et le Luxembourg. Voilà.

Coup de gueule

« Mais pourquoi il n'y a plus de ceci... » « C'est moins touffu... » et gnagnagna gnagnagni et vas-y que je te râle ! Non mais franchement depuis quelque temps je prends un plaisir des plus intenses à lire le courrier de vos chers bons lecteurs qui se plaignent ! Je n'ai qu'une chose à leur dire : arrêtez de vous plaindre et bénissez le Dieu qu'est le magazine Joystick ! (ainsi que la bouffe, je pense aux lasagnes-frites !). Voilà, c'est fait, je vous ai signalé mon mécontentement. Enfin, envers ceux qui râlent ! Continuez ainsi, c'est parfait !

Un râleur

Eh bien non, nous ne sommes pas du tout d'accord ! Râlez, insultez-nous, maudissez-nous... Nous aimons ça ! Surtout si ça ne vous empêche pas d'acheter le mag. Bon, pour être honnête, seuls Savon Fou et Sundin aiment se faire insulter à longueur de journée mais comme nous n'avons pas toujours la grosse tête, nous acceptons toutes les critiques. Alors Messieurs les mécontents : écrivez-nous ! Et les autres aussi...

- 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

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

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

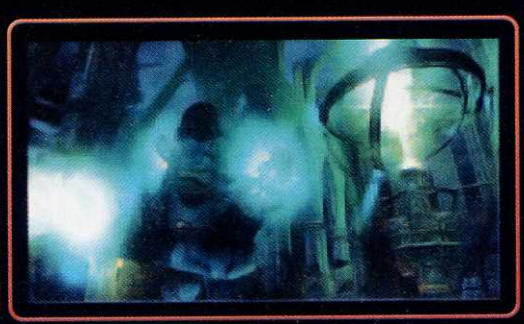
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
join us www.
party-belt
.COM
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com



wolfenstein™

28 AOÛT 2009


18 www.pegi.info

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | XBOX LIVE | id™

ACTIVISION

activision.com

© 2009 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Wolfenstein™ is a trademark and ID® is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States and some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 'PS' and 'PLAYSTATION' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft. Toutes les autres marques et désignations commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

INGLOURIOUS BASTERDS
LE NOUVEAU FILM DE QUENTIN TARANTINO

Le 19 Août au cinéma

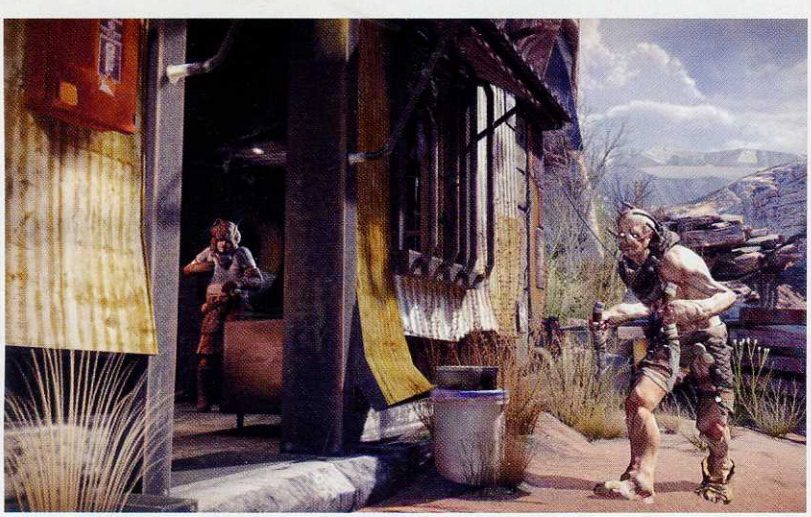
Rage Rage Rage Rage Rage Rage Rage Rage Rage



Quakecon 2007 : durant sa grand-messe annuelle, ID Software annonce devant un parterre de fans survoltés son nouveau shooter · Rage. Le nom est tout bête. Banal même. Mais dans la bouche des seigneurs du FPS, il prend une dimension tout autre. Prononcées par Carmack, ces quatre lettres se mettent soudain à sonner, à claquer. Rage. Un nom qui fleure bon la bave aux lèvres et les excès de violence débridés. L'obscurité tombe sur la salle de conférence du Hilton Anatole, et les premières images du futur enfant prodige déferlent devant des milliers de petits yeux avides. Soudain, le drame… Le teaser met l'accent sur des courses de bagnoles inattendues pour ne pas dire décevantes. Le public et la presse se montrent sceptiques et la diffusion planétaire de ladite vidéo ne va faire qu'empirer les choses. Aux quatre coins du Net, les joueurs se demandent : « Qu'est-ce que c'est que ces caisses ? Qu'a-t-on fait du Id de ma jeunesse ? ». Sur le pied de guerre, les chargés de communication de la firme tentent de calmer les foules en clamant partout que le jeu sera avant tout un shooter. En mon for intérieur je le sens : tout ça n'est qu'un malentendu. Regardons les choses en face : ces mecs-là ont créé Doom, ils ont codé le fabuleux Quake, ils vivent aux pays des armes en vente libre et séjournent au Texas, terre ancestrale des cow-boys et de George « War Everywhere » W. Bush Junior. Vous les prenez encore pour des enfants de chœur ? Vous les pensez vraiment capables de se fourvoyer dans un banal jeu de caisse ? Pour tout dire, nous avons douté nous aussi. Après un extraordinaire battage médiatique de quelques semaines, plus rien. Silence radio.



Dallas. Dans une tour toute de verre et d'acier, Id Software, mythique studio créateur de Doom, apporte la touche finale à l'un des softs les plus controversés de ces deux dernières années. Le nom de ce jeu, c'est Rage, et n'en déplaise à Louis Pasteur, aucun vaccin ne pourra lui tenir tête. Un reportage mené santiags aux pieds pour mieux écraser les mauvaises langues.



Deux ans plus tard

PAR Lucky

Juin 2009. Mes doutes et moi débarquons à Dallas sous un soleil de plomb. Une heure plus tard, nous voilà rendus dans les

GENRE : FPS AVENTUREUX
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : ID SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 2010 (INCERTAIN)





RAGE™

Les Texans sont de retour

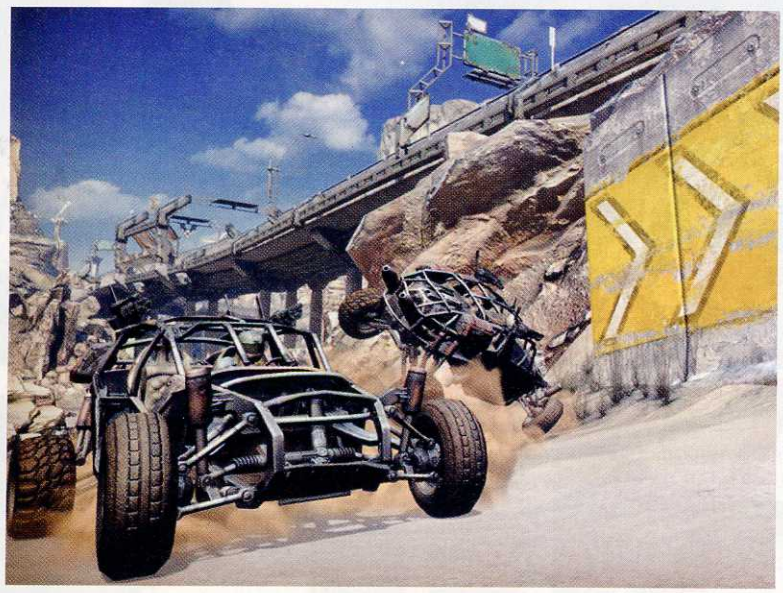






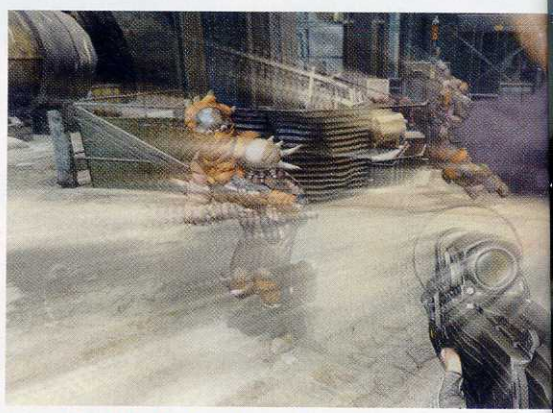






Un contact = un accident. Rage, ça ne rime pas avec arcade, mais ça aurait pu.

locaux d'Id Software. Et là, comme le dirait Pierre Salviac avec le langage fleurl qui est le sien : la cabane est tombée sur le chien. Rage est une monumentale baffe visuelle. Je n'en crois pas mes petits yeux ébahis. Notre héros anonyme se tient à côté de son buggy au fond d'un canyon désertique. Devant lui, une route sablonneuse, bordée de carcasses de bagnoles en flammes, dévale cette gorge aride jusqu'à l'horizon. Et... Comment dire ? Il est loin, l'horizon. La profondeur de champ est démente et la distance d'affichage complètement folle. Aucun brouillard, aucune simplification grossière des reliefs. Le détail des textures s'aperçoit très nettement à des kilomètres. Ce canyon n'est pas beau, non : il est somptueux. À la droite de Monsieur X se dresse une petite bicoque faite de bric et de broc. Çà et là, le plancher est recouvert de terre rouge, d'herbe et d'impacts de balles. Pas un seul motif ne se répète. Ce que je vais dire va paraître idiot, mais c'est le plus beau plancher que j'aie vu de ma vie. Dans l'ombre, un certain Crazy Joe fait les cent pas en tirant sur les antennes de son couvre-chef insectoïde. Second effet Kiss Cool, nouvelle baffe inattendue les persos très colorés et pleins de petites mimiques sont extraordinairement détaillés et vivants... Avant de succomber au syndrome Savonfou et de sombrer dans le superlatif à tout-va, arrêtons le tir et penchons-nous (au figuré) sur la genèse de cette étonnante prouesse graphique.



Aujourd'hui, don de plomb exceptionnel !
Amenez vos amis, il y en aura pour tout le monde !

Samantha ? C'est toi ? Pardon je ne t'ai pas reconnu... T'as changé de maquillage c'est ça ?



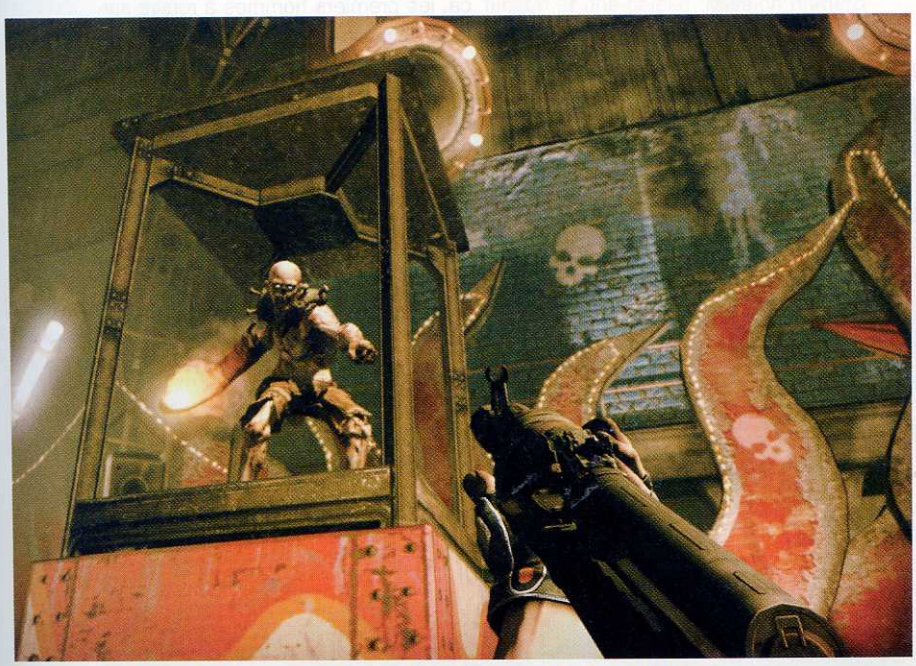


Faites pas cette tête, Mademoiselle. Ça arrive de se faire refuser une augmentation… Un sourire ?

Dis-moi John…

Comment obtient-on un tel rendu ? La réponse à cette question, je suis allé la chercher à genoux auprès de l'immense John Carmack (« Je ne suis pas digne ! Ô non je ne suis pas digne ! »). Parler avec John (dans mes rêves nous sommes devenus intimes) est une expérience fascinante. En plus d'être une légende du code, le monsieur est aussi beau parleur. Comme on écoute un gourou, j'ai béatement avalé son discours sur l'Id Tech 5 sans comprendre la moitié de son jargon technique… Au diable ! C'était génial. En simplifiant ses mots, je les trahirai forcément. Alors quitte à vous dire un truc pas tout à fait vrai mais presque, je vais résumer cette discussion à l'extrême : avec les Megatextures de l'Id Tech 5, les contraintes de mémoires graphiques n'existent pas. En clair sur Rage, les level designers créent les décors 3D, puis les graphistes se « contentent » de les peindre. Quand sur un jeu classique, le sol se compose d'un patchwork de petites textures monotones qui se répètent à l'infini, ici il est entièrement dessiné à la main directement sur le relief. Tout d'un coup, la variété graphique du soft devient immense. Pour Stephan Martinière, art director de Rage et vétéran de l'industrie du jeu, « l'Id Tech5 est un rêve devenu réalité.





Bienvenue au Monster Bash, le reality show le plus « bang ! bang ! » de la planète ! Envie de jouer avec votre vie ? Écrivez-nous !

Megatexturé

Les lecteurs attentifs auront noté qu'Enemy Territory Quake Wars proposait déjà un système de Megatexture. Cela dit, cette technologie n'était pas encore aussi aboutie qu'elle l'est pour Rage. Résultat : les textures avaient été créées de manière traditionnelle et seulement traitées comme une megatexture. En clair, ne vous étonnez pas si d'un seul coup nous vous racontons que cette techno permet de faire des jeux sublimes alors que vous trouviez ETQW très classique.





Elviiis ?? T'as pris un coup de vieux mon pote ! La mort, ça t'a pas réussi.



L'Id Tech 5 pour les nuls

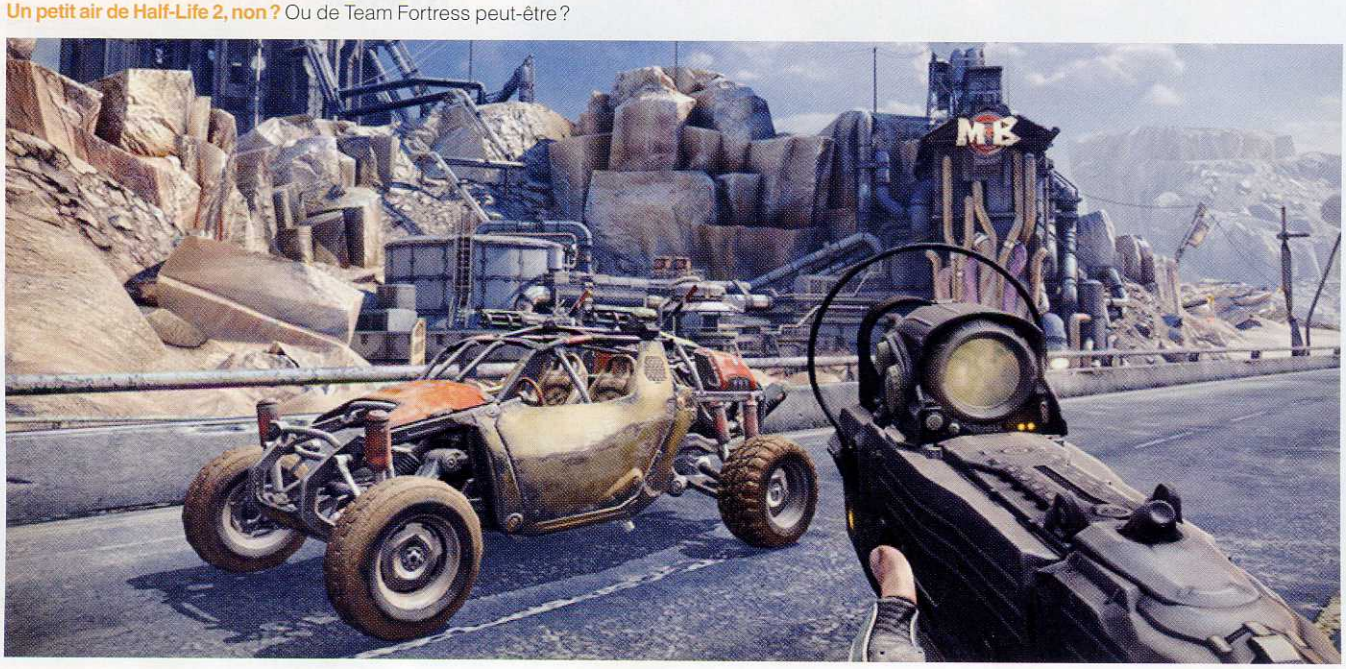
L'Id Tech 5 est le dernier moteur graphique made in Carmack & Co. Selon son créateur, ce Tech 5 représente une importante avancée pour Id Software, compagnie qui s'est pourtant toujours tenue à l'avant-garde technologique. Pour faire simple, disons que cet engine propose deux caractéristiques majeures : les Megatextures et le crossplatform. Je ne reviendrai pas sur la première, mais attardons-nous sur la seconde. En gros, disons qu'avec ce moteur, la machine de destination importe peu. Voilà pourquoi Id entend sortir son jeu simultanément sur PC, Xbox 360, Playstation 3 et Macintosh. Quand Rage sera prêt, il n'y aura qu'à presser un petit bouton et paf ! Il marchera sur une bécane en l'utilisant à son plein potentiel. Enfin, ça, c'est pour la théorie, car Id semble avoir un peu de mal avec la PS3… Pourquoi je vous dis ça ? Tout simplement parce que le jeu était de loin plus impressionnant sur PC. O.K. j'imagine que leur machine était démente de puissance, mais avec un bon hardware, vous pourrez narguer vos voisins consoleux sans problème. Fantastique Marise !

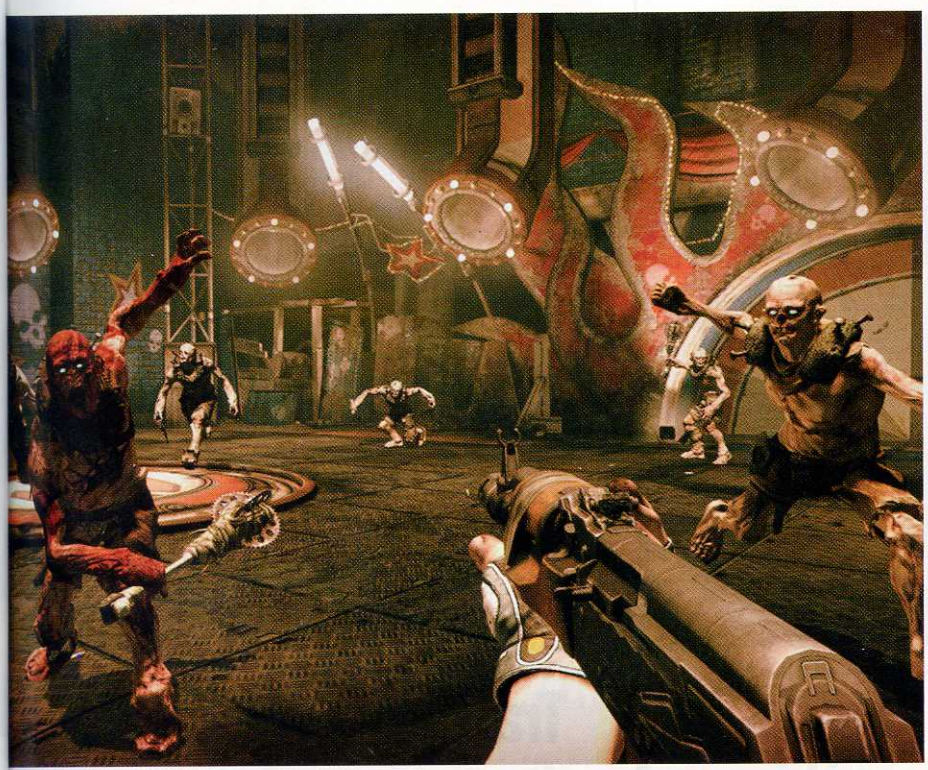
En général, vous devez limiter la taille et le nombre des textures pour que le jeu reste fluide tout en essayant de le rendre beau. Nous n'avons pas ces contraintes, donc nous pouvons laisser cours à toutes nos fantaisies. En fait, nos seules limites, sont l'imagination et le temps ! ». Et là, ni vu, ni connu, sans la moindre transition et parce que vous avez été bien sage, je vais enfin vous raconter ce qu'est Rage.

Les femmes et la rédac' d'abord !

Nous sommes en 2000 et des poussières. L'herbe est verte, les femmes sont belles et Kracoukas est enfin devenu champion de France de shorinji kempo. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes quand un beau matin, un astronome moins fainéant que ses congénères aperçoit un astéroïde étrange qui se dirige droit vers la belle Bleue. Après vérification, il y a de grandes chances que l'on y passe tous. Sa vitesse est beaucoup trop grande, et manque de bol la date d'impact tombe en plein pendant les congés de Bruce Willis. En un mot : l'apocalypse est en marche. Un vent de panique embrase la planète. Réunis en urgence, les gouvernements votent un « Hidden Project ». Les populations se terrent dans des bunkers d'acier appelés Arches et attendent un impact qui n'arrivera finalement jamais. Malgré ça, les premiers hommes à refaire surface découvrent un monde en proie au

Un petit air de Half-Life 2, non ? Ou de Team Fortress peut-être ?





chaos. Le coup est passé si près que tous les édifices se sont effondrés. La Terre est devenue aride, et ceux qui n'ont pas eu le temps de se cacher ont muté en bêtes difformes. Un malheur n'arrivant jamais seul, votre Arche a morflé. Vous êtes son unique survivant et comble de tout, vous êtes amnésique. Une seule chose compte survivre, et dans ce monde inhospitalier que l'on nomme Wasteland, un homme à pied ne va pas bien loin. Mission numéro un : mettre la main sur un flingue et une caisse. Mission numéro deux retrouver votre identité. Avec Rage, Id s'est laissé aller à un pur délire apocalyptique à la croisée d'un Fallout et d'un Mad Max.

Petites et grandes trahisons



Sans s'essouffler, la rumeur court depuis deux ans que Rage ne proposera pour seul multi qu'un mode coop pour une campagne allégée. C'est effectivement ce qui se raconte dans les locaux du développeur. Cela dit, personne n'a l'air de vouloir rentrer dans le détail. En revanche, les meilleurs temps de chacune des courses qui ponctuent le jeu seront classés sur Internet. Personnellement, quand Carmack m'a dit ça, les yeux dans les yeux, sans honte, j'ai eu mal au cœur. Comme une envie subite de me suicider en avalant des éponges. Nous faire ça alors qu'ils avaient eux-mêmes inventé le jeu 100 % multi avec Quake 3... Arg ! Et d'ailleurs, je vous le donne en mille : n'espérez pas voir débarquer le moindre mod. Le modding est une démarche jugée incompatible avec le marché console, et les jeux PC se consolisant, les jeux AAA et les modeurs risquent de vivre une histoire boiteuse ces prochaines années. Toujours d'après l'ami Carmack, la nouvelle terre promise du code fait maison, ne la cherchez plus : c'est l'iPhone !

Shoot'em up !

Mad Max... Est-ce que vous vous souvenez de ce film cultissime ? Un monde désertique, des villes en tôle qui crament au soleil et des mecs siphonnés qui boivent de l'essence... L'ambiance de Rage, c'est exactement ça, alors considérons que vous incarnez Mel Gibson. Techniquement, le jeu se décompose en deux territoires : les Wastelands, une zone très « arizonienne » où Mel se déplace en voiture, et tout le reste, où il évolue à pied. Comme me l'expliquait Matt Hooper, level designer du jeu : « Les Wastelands sont un monde ouvert mais dirigiste » (voir notre encadré). En ville, le joueur trouvera divers marchands, des donneurs de quêtes, des garages pour entreposer ses quads, buggies ou autres motos et des garagistes pour les réparer ou les booster. Dehors, c'est une autre tisane : la mort guette. Pour répondre à l'une des inquiétudes des fans, sachez qu'il est techniquement possible d'arpenter les Wastelands à pied, mais cela reviendrait à faire un footing de nuit sur l'autoroute. Les pirates vous écraseraient tôt ou tard. Une seule solution : trouver un moteur, le monter sur une armature, y fixer quelques plaques en métal, des mitrailleuses et passer en force. Les véhicules sont tous customisables à volonté, donc attendez-vous à trouver des moteurs nitro et des armes cachées dans les souterrains ou ce genre de choses.

Des mots doux

Maintenant répondons à LA question qui a hanté les joueurs pendant deux ans : quelle place auront les véhicules dans le jeu ? Globalement, ils ne servent qu'à se déplacer dans les Wastelands. Le ciblage des ennemis est automatique et les courses ne sont là que pour gagner de l'argent. Le vrai challenge, le seul vrai challenge, ce sera encore et toujours vos aptitudes au shoot. Dans Rage, il n'y a pas 50 façons de rendre service à Pierre, Paul ou Jacques. Cela se résume toujours plus ou moins à astiquer ses flingues et descendre du mutant. Du simple calibre au shotgun en passant par l'arbalète, tout l'arsenal classique est de sortie. Pourtant, ce n'est pas tout. Il est possible de collecter des plans d'ingénierie. Pour peu que les



Depuis que John Carmack m'a fixé du regard, je ne me lave plus les yeux. En fait, je ne cligne même plus des paupières.

WizzzzzZZZZ !

L'arme que l'on n'attendait pas est blanche, elle se porte au doigt, j'ai nommé le FingerStick Wings ! Derrière ce nom barbare se cache en fait une sorte d'étoile ninja boomerang, très efficace pour zigouiller un vilain dans le feutré. D'accord, ça ne dégage peut-être pas la poésie sanglante d'une tronçonneuse, mais paradoxalement, avec Rage, Id a décidé d'y aller mollo sur l'hémoglobine et les corps déchiquetés.

Rage n'a rien d'un RPG, mais il propose un système d'inventaire. Je sais, ça n'a aucun rapport avec l'image mais on va faire comme si.



vilains pas beaux lootent ce qu'il vous faut comme ingrédients, vous pourrez alors créer des crochets à serrure, des tourelles de combats, des méca-araignées ou encore des voitures téléguidées explosives... Car oui ! Je ne vous l'ai pas dit, mais il y aura du loot. Armes, munitions, heal pack et composants divers. Parfois durant cette démo, j'avais vraiment l'impression de me retrouver face à un « Fallout action » où le skill primerait sur les statistiques role play, et où l'ambiance western l'emporterait sur l'aspect année 30 du soft de Bethesda. Ça y est, je l'ai dit : Rage est un Mad Max sauce western. Petite musique au banjo, boules de paille et locaux peu loquaces... tout y est. D'habitude, Id s'en tient là. Un univers séduisant et basta. Cette fois-ci, Stephan Martinière, art director français du projet, est allé chercher d'autres influences.

Tragedy Circus

Nous n'avons vu qu'un exemple de quête. Mel, pour atteindre un informateur inaccessible, doit remporter une célèbre course à la mort où seuls les pilotes sponsorisés peuvent s'inscrire. Pour décrocher un sponsor, il se retrouve à traiter avec une crapule qui anime un show télé baptisé Monster Bash. Le deal est simple : s'il remporte le jeu, il tient son sponsor. « Le film Running Man a été la principale source d'inspiration du Monster Bash, nous précise Tim Willits (creative director), il s'agit d'une émission où un candidat met sa vie en jeu dans une arène fantaisie ». Effectivement, Mel se retrouve dans un souterrain



Deux ou trois chaînes en plus, quelques coiffures eighties et nous voici en plein Mad Max !

redécoré en cirque déjanté. Petite musique festive, décors mobiles en carton-pâte taché de sang… L'ambiance rappelle immédiatement Bioshock ou Mad World. Dans la première salle, les mutants à masques de clown armés jusqu'aux dents tombent du plafond. Quelques coups de shotgun et l'affaire est réglée. Salle suivante : la Monkey Business Room. Même chose que dans la précédente avec en plus un singe mécanique monté sur rail et bardé de lames tournoyantes. Les défis sont allés crescendo jusqu'à l'affrontement contre le boss final du spectacle dans l'arène Release the Kraken. Un soldat gigantesque équipé d'une sulfateuse et d'un bras tentacule. Comment dire ? Après la campagne fadasse de Doom 3, d'un seul coup je tombe sur un jeu où l'ambiance et les enjeux changent tous les dix pas sans tomber dans le hors-sujet. Le soleil se lève dans mon cœur, c'est un pur régal.

Nouvelles idées, nouvel Id

J'aurais du mal à le cacher, Rage m'a fait très forte impression, et pourtant j'entends d'ici les fans d'Id râler. Pas de multi, pas de mod, jeu porté sur console… Depuis l'ère du PC roi, le studio texan a vu le marché du jeu s'étendre. « En 2009, ne s'en tenir qu'au PC, c'est délaisser une majorité de joueurs », dixit Tim Willits. Carmack : « Jusqu'à présent, nous développions une techno, puis un jeu aux mécaniques simples. Ensuite, toute l'équipe créative devait attendre de longs mois que nous mettions sur pied une nouvelle techno pour recommencer la boucle. Pour les occuper, nous sortions des map packs. Ça n'était satisfaisant pour personne. Au fil du temps, nous ne faisions presque plus que des moteurs de jeux. Quand on s'est rendu compte de la flexibilité de l'Id Tech 5, et de sa polyvalence, nous nous sommes dit qu'il était temps de recommencer à faire nos jeux nous-mêmes ». Ce que le monsieur ne dit pas, c'est qu'Id peinait à trouver des éditeurs qui les laissent évoluer à leur rythme. Maintenant que la confiance est retrouvée, la firme change radicalement sa politique. Nouvelle licence, nouvel éditeur, nouveau public… Les fans de la première heure regretteront une certaine « consolisation » de la firme. C'est compréhensible, mais il serait criminel de juger Rage sur ce critère. Il n'y a qu'une leçon à tirer de tout ça : Id Software sait encore faire d'excellents jeux maison. Car il ne faut pas se leurrer : s'il avait été à l'E3, Rage aurait fait un malheur. Au niveau du gameplay, il ne propose rien de révolutionnaire, mais le niveau de maîtrise des développeurs est exemplaire. Avec ce titre, je n'en doute pas une seconde, le studio texan va réussir à s'imposer là où personne ne l'attendait avec une classe magistrale. D'ailleurs j'y crois tellement que je serai tenté de vous l'écrire en tout plein de langues et en très gros… Il n'en sera rien. Donc coupons court aux débats et faites courir le mot les pionniers du FPS ne sont pas morts, et les petits jeunes feraient bien prendre de la graine.

P.S. : Au fait, Messieurs d'Id, vous savez que j'attends beaucoup de Doom 4 maintenant ?



Avec un grand sac à dos et une bonne paire de baskets, j'aurais pu ramener des éditions de jeux ultra-collector du Trophy Hall d'Id.

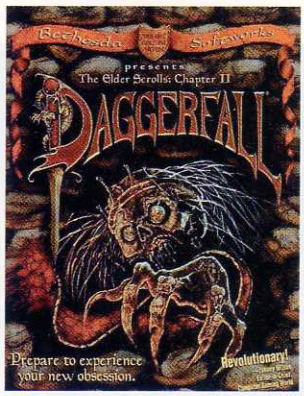
Le maire de Waterspring. Ambiance Retour vers le Futur 3.



Dirigiste comment ?

Pour reprendre les termes exacts de Matt Hooper : « Les Wastelands sont un monde ouvert mais dirigiste ». Pour faire simple, disons qu'en sortant d'une ville, d'un souterrain ou de n'importe quoi, vous arrivez sur un territoire qui ouvre sur trois ou quatre chemins différents. En fait, ce système me fait un peu penser à Zelda Ocarina of Time. Au début la taille du monde déroute, puis finalement vous vous rendez compte que le choix de vos destinations est assez restreint. Puis, plus le joueur avance dans l'histoire, plus les portes s'ouvrent devant lui. Vous voyez le genre ?

Le grand retour



Ma première partie de Daggerfall, je m'en souviens comme si c'était hier. O.K., non, je mens comme je respire, c'était il y a 15 ans et je me souviens juste que je n'avais pas compris grand-chose à ce drôle de RPG. Probablement pour me taquiner et parce que depuis j'ai largement parcouru les univers de Morrowind, Oblivion ou Fallout 3, voici que Bethesda Softworks m'offre (ou plutôt, nous offre) son vieux titre sans rien demander en retour. Enfin, si, il faudra quand même installer un émulateur DOS pour que ça fonctionne et aucun support ne sera assuré par le développeur. Faut dire qu'après 15 ans, ils ont probablement tout oublié aussi.
www.elderscrolls.com/downloads/downloads_games.htm

DITO

Death Pote

Amis lecteurs, priez pour moi ! Au moment où vous lirez ces lignes, je serai en retraite forcée de trois semaines. 21 jours sans PC, Internet et MMO. Une éternité où je n'aurai comme seule occupation que de regarder les vagues, aller et venir à l'ombre des cocotiers ! Et si vous n'êtes pas croyant, pensez à moi qui, pauvre rédacteur en chef, devra glander et se ressourcer pendant que le reste de l'équipe passera ses journées (et ses soirées) à essayer des jeux par dizaines. Mais, si cela me dérange autant, pourquoi m'imposer un tel supplice, me direz-vous ? Hé bien simplement car la loi m'y oblige, et que les dos de Savon, Sundin, Yavin et Lucky ont, eux aussi, besoin d'un peu de repos ! Car, pour eux, point de vacances ou même de repos dominical ! Travailler pour Joystick, c'est un sacerdoce, une vocation… voire la plus exigeante des maîtresses. De celles qui vous épuisent, vous vident de la moindre goutte de votre essence vitale ! D'autant que, comme vous pourrez le constater une fois cette page tournée, cette fin d'année sera orgiaque, pour ne pas dire orgasmique ! La sortie de StarCraft II est de plus en plus proche, Splinter Cell Conviction s'annonce comme une mini-révolution et surtout, Id signe son grand retour avec Rage… Et qui sait ce que me réserva mon retour à la civilisation. Je découvrirais peut-être que Microsoft se rappellera qu'il fut l'un des principaux éditeurs PC, que Lucky arrêtera WOW pour se consacrer au point de croix, voire que Lucky a arrêté son abonnement au bar chilien. En attendant, bon Joystick et au mois prochain !

Alan Wake…

sortira-t-il avec Pétula Xbox quelques mois avant de jeter son dévolu sur Joséphine PC ? Cela pourrait bien arriver si l'on en croit son papa Remedy qui semble donne l'avantage à la moins belle des deux.



Voyez l'été en rose avec les

Offres spéciales 1&1 !



1&1 PACK PERSO INITIAL

1 nom de domaine inclus
(au choix parmi .fr, .com, .net, .org ou .info)

- 2,5 Go d'espace disque
- 100 Go de trafic/mois
- 20 comptes email (2 Go chacun)
- Outils de création de site Web
- Blog et Album Photo
- **Nouveau :** e-Boutique Start
- Webmail
- Outils statistiques et de référencement
- Base de données MySQL
- PHP 4 & 5
- … et bien plus encore !

Votre site Web GRATUIT pendant 1 an !*
Valable jusqu'au 31/08/09

~~1,99 €~~ HT/mois
2,38 € TTC/mois

Économisez avec Nos promos du mois -%

Besoin de noms de domaine supplémentaires ?

Le .fr est au prix exceptionnel de 4,99 € HT/an (5,97 € TTC/an) !*

Consultez toutes nos offres du moment sur www.1and1.fr

*Offre hébergement « gratuit pendant 1 an » soumise à un engagement de 24 mois et au paiement de frais de mise en service de 5,97 € TTC. A l'issue de la première année, le Pack Perso Initial est au prix habituel de 1,99 € HT/mois, soit 2,38 € TTC/mois (version Linux). Offre domaine : réduction applicable la première année au lieu du prix habituel de 6,99 € HT/an, soit 8,36 € TTC/an. Offres valables jusqu'au 31/08/09. Conditions détaillées sur www.1and1.fr. Offres sans engagement également disponibles.

Pour plus d'infos ou pour commander :
0825 080 020 N° Indigo 0,15 € TTC/min
www.1and1.fr

MEMBRE DE united internet

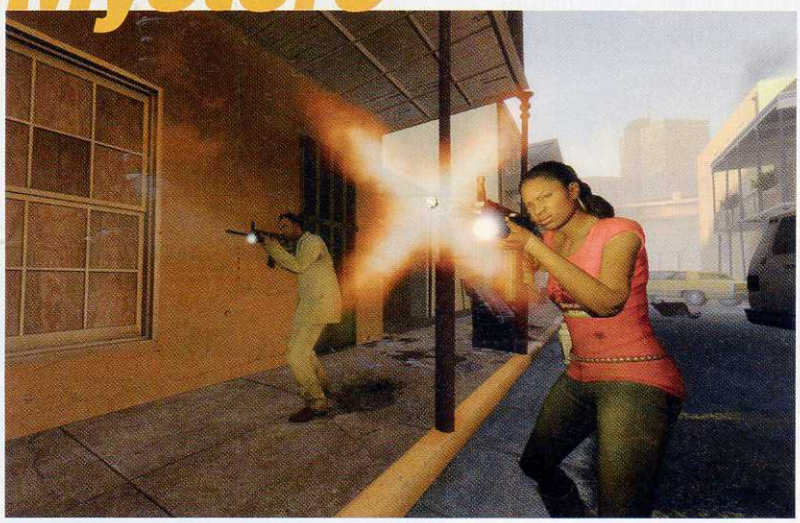
1&1

Science-friction



Adapter un MMORPG en livre ? Hérésie ou optimisme ? Vous avez deux heures. Pendant ce temps, je vais rapidement vous parler de The Burning Life, un bouquin tiré de EVE Online et rédigé par un de ses principaux scénaristes. Hjalti Daníelsson. Ce dernier ne nous dit d'ailleurs pas si son histoire aura un quelconque rapport avec le précédent récit (Empyrean Age) ni quoi que ce soit qui pourrait nous éclairer au sujet de l'intrigue. Le titre sortira aux alentours du mois de novembre et il faudra passer par la case import pour se le procurer vu qu'aucune traduction dans la langue de Molière n'est prévue pour l'instant. Remarquez, ça ne doit pas trop l'ennuyer, Molière, là où il est. D'autant qu'il n'est pas certain qu'il aurait passé des heures à piloter des vaisseaux dans EVE Online.

Mystère



Véritable scandale pour les uns, grosse arnaque pour les autres, on ne peut pas vraiment dire que Left 4 Dead 2 fasse l'unanimité. En revanche, pour faire parler de lui plus que de raison, le bougre se débrouille vachement bien. Et en rajoute une couche grâce à Doug Lombardi de Valve Software qui laisse entendre que 1) les pré-commandes cartonnent du feu de dieu (deux fois plus que pour le premier opus, selon lui) et 2) ceux qui l'ont pré-commandé auront accès privilégié à la démo jouable du titre. Traduit en langage terrestre, cela veut tout simplement dire qu'en ayant déjà raqué, vous aurez droit à la version d'essai quelques jours avant les autres. Version d'essai normalement destinée à vous faire une idée de la qualité histoire de ne pas mettre de l'argent dans n'importe quoi, mais bon… Il y a sûrement une explication rationnelle à toute cette histoire, quelque part. Par contre, elle a l'air bien planquée.

LFP Manager 10

.devrait arriver sur les étals avant la fin de l'année. Pour fêter cela, Electronic Arts, son éditeur, vous en offre deux images que vous conserverez avec amour jusqu'à la sortie du jeu.



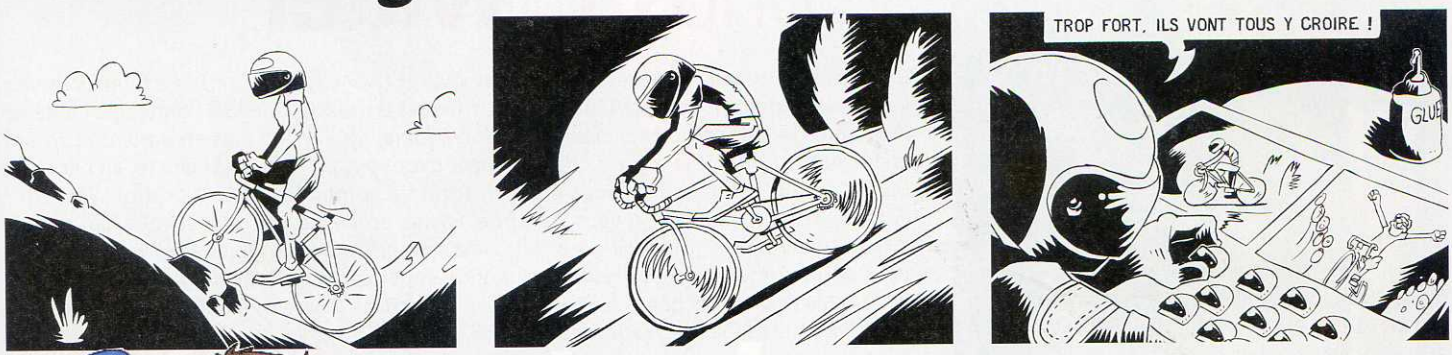




Aventure humaine

Le problème avec les jeux en ligne, c'est qu'il n'est pas évident pour les développeurs amateurs d'y accéder afin de les modifier. Seule solution : l'open source (ou logiciel libre). Et quand on sait que l'Id Tech 3 (le moteur 3D de Quake 3) est justement disponible sous licence GPL depuis quelque temps… on ne comprend absolument pas où je veux en venir. C'est pourtant simple, à ArenaLive, un projet de MMOFPS façon Quake Live mais sur lequel une véritable communauté de joueurs mais aussi de développeurs pourrait interagir. En tout cas, s'ils se bougent car pour l'instant, les premiers travailleurs de l'ombre attendent plein d'autres petits cerveaux prêts à les aider dans cette lourde tâche. Envie de leur filer un coup de pouce ? Courez donc sur leur site officiel et rappelez-vous bien que cette aventure ne vous rapportera pas un rond parce que c'est pas non plus le Pôle Emploi. http://arenalive.zexos.org/

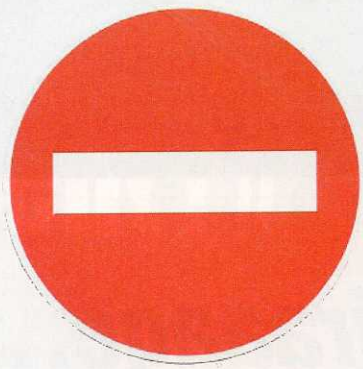
Tour de magie





Un nouveau défi

18 ans, vous vous rendez compte ? Street Fighter 2 a déjà 18 ans. C'est énorme et peu à la fois si l'on part du principe rassurant que le jeu de Capcom ne sera centenaire que dans 82 ans. Ouf, je me sens vachement moins vieux ! Et pour fêter ça, je vais retourner y jouer en ligne grâce à cette superbe version Flash (www.dotemu.com/sf2) sur laquelle les plus nostalgiques vont sauter à pieds joints avant de réaliser que sortir un « ha do ken » au clavier, c'est encore plus compliqué que ça en a l'air.



Dilemme

On savait les politiciens allemands en rogne contre les jeux vidéo à cause de fusillades sanglantes suivies de raccourcis faciles, mais de là à interdire des LAN... personne n'y aurait vraiment cru. Eh bien, c'est pourtant chose faite avec les récentes annulations de plusieurs tournois de Counter-Strike sous pression des autorités locales. Nous pourrions bien sûr nous indigner et crier au scandale mais comment critiquer sérieusement des mesures qui obligeront les jeunes Teutons à jouer à des jeux de moins de 10 ans ?

Conseil d'ami !



Si jamais, lors d'une discussion avec un consoleux (personne n'est parfait), ce dernier vous annonce tout sourire que Colin McRae DiRT 2 sortira avec trois mois d'avance sur sa machine, ne lui arrachez pas les yeux, il a raison. Sauf que ce gros fourbe oubliera de vous expliquer que Codemasters a pris cette décision afin d'attendre la sortie de Direct X 11 et des cartes graphiques dédiées à l'API de Microsoft. De cette nouvelle, vous retiendrez donc deux choses d'importance. Primo, votre version du jeu collera des gigantesques claques aux versions consoles et votre pote pourra s'en aller pleurnicher dans un coin habillé en Harry Potter. Deuzio, si vous comptiez acheter une carte graphique haut de gamme dans un avenir proche : oubliez et attendez la fin de l'année.

Trois millions...

...de joueurs auraient exploré l'USS Ishimura de Dead Space. C'est bien. L'ennui, c'est que seulement 1,5 million d'entre eux aurait acheté le jeu. C'est pas bien.



Phrase à la con

Mercredi 8 juillet 2009, **15h27**

Savonfou : Mon disque dur rame tellement qu'il pourrait être champion de kayak.



World **of Twitter**

Comment, vous ne connaissez toujours pas Twitter (www.twitter.com) ? Ce fameux service « révolutionnaire » de micro blogging sur lequel les discussions se tiennent à l'aide de messages de 140 caractères maximum ? Incroyable, tous les médias en parlent et en ont même fait leur nouvelle coqueluche, comment avez-vous pu rater cela ! Oh, tel un Lucky au réveil, à midi ou en soirée, vous étiez en train de gambader dans World of Warcraft ? Forcément, ça n'aide pas, je vous l'accorde. Pas de problème, j'ai ce qu'il vous faut c'est-à-dire le client Twitter (http://tweetcraft.codeplex.com) pour votre jeu favori ! Grâce à lui, vous pourrez raconter vos exploits au monde entier et suivre ceux de dizaines, centaines voire milliers d'autres gens. À vous les joies des crashs d'avions, émeutes sanguinaires et autres annonces, bidons ou pas, de célébrités mortes, le tout en quasi direct. Oui, à vous les joies du monde réel au sein même de l'univers auquel vous jouez pour l'oublier l'espace de quelques heures.

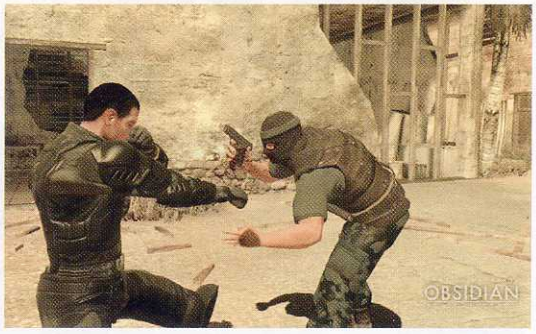
Quand le viraaage...

L'année prochaine, dans les sujets de philo du bac, j'aimerais que soit proposé « Comment naissent les idées à la con ? ». Cela me permettrait de mieux comprendre le cheminement de pensée qui a amené des types sûrement très malins et riches à concevoir une ineptie du calibre de la Superleague Formula. Partant du principe que vous ne connaissez pas le concept, je vais vous le résumer très rapidement. Ce championnat de monoplace dispose d'une énorme particularité : chaque bagnole défend les couleurs d'un… club de foot. Le spectateur se retrouve donc en train de mater des duels à quatre roues entre des équipes telles que le Borussia Dortmund ou le RSC Anderlecht. L'histoire aurait pu en rester là en ce qui nous concerne si les développeurs d'Image Space Incorporated (rFactor) n'avaient pas tout récemment annoncé plancher sur une adaptation de la discipline. Le titre sortira en septembre et devrait être distribué sur le site officiel, a priori gratuitement. Enfin, espérons, parce qu'avec de telles idées, on n'est jamais à l'abri d'une (autre) catastrophe.

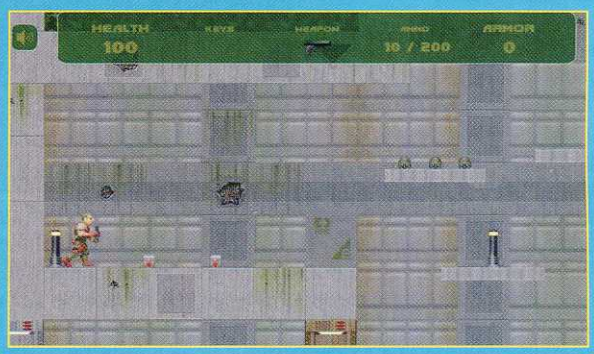


Alpha Protocol...

.sortira vraisemblablement le 6 octobre aux États-Unis donc dans ces eaux-là, en Europe. Quant à moi, je sors vers 18 h pour aller chercher du jus d'orange chez Simply Market et tout le monde s'en cogne.



Le jeu gratos du mois



Le problème, quand il s'agit de vous parler d'un Doom en 2D, c'est que le Doom original n'était pas vraiment en 3D non plus. Du coup, on peut s'attendre à se prendre tous les intégristes sur le paletot au moindre dérapage technique. Disons plutôt que le jeu du jour (enfin, du mois) est une revisite du hit d'Id Software à la sauce plateforme. Tiens, c'est pas mal quand on le dit comme ça et même un peu plus cohérent. De toute façon, l'important, c'est que ce soit fun et que les développeurs aient gardé l'ambiance, les sons et même les animations des sprites originaux. Niveau difficulté, attendez-vous à du coriace et même le niveau le plus bas devrait vous donner du fil à retordre. Enfin si vous avez du fil chez vous parce qu'en toute honnêteté, je n'ai jamais rien compris à cette expression.
http://www.silvergames.com/game/flash-doom-2d/

msi™

msi recommande Windows Vista® Home Premium

« Un monstre de puissance... et une dose de talent ! »

Linkin joue sur G series by msi

- Linkin -
1er du classement Cyberleagues



La puissance graphique à toute épreuve !

- Technologie Processeur Intel® Core™2 Extreme QX9300
- Carte graphique ATI Radeon HD4850 DDR3 1Go dédié
- 4 Go DDR2
- Ecran 17" WSXGA 1680 x 1050
- 4 haut-parleurs + 1 Subwoofer HD certifié Dolby®
- Disque dur de 500 Go
- Design en aluminium brossé
- Technologie exclusive msi Turbo Drive Engine
- Sortie HDMI
- Port E-SATA
- Sac à dos et souris G Series offerts

http://fr.msi.com

intel CORE 2 Extreme inside™

Exigez Intel Inside®

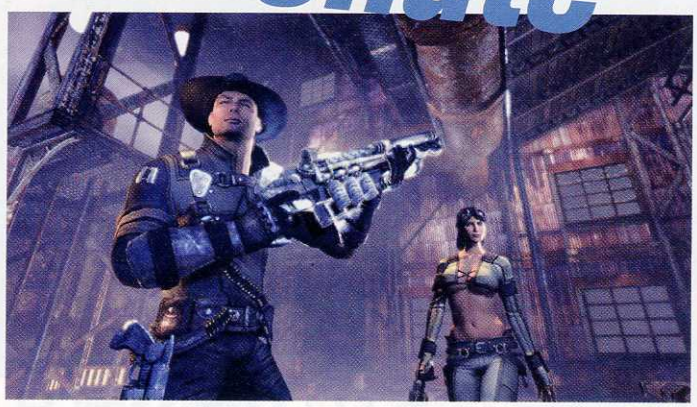
Celeron, Caeleron Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Core extreme, Itanium Inside, Pentium, Petium Inside, Xeon et Xeon Inside sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales au 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 - Toutes configuration autre que celle du produit d'origine n'est pas garantie.

Bien vu ?



Après des années de tergiversations et d'interminables palabres, les responsables du système PEGI (www.pegi.info) ont finalement décidé de rendre leur classification un peu moins obscure. La grande nouveauté se situe surtout dans l'apparition de codes couleurs en lieu et place de tous les logos sur fond noir, peu clairs, au propre comme au figuré. Le vert a été choisi pour les tranches d'âge les plus basses (à partir de 3 et 7 ans), le jaune s'adresse aux titres un brin plus « problématiques » (12, 16) et le rouge pour les jeux que tout le monde veut se procurer vu qu'il y a du sang, du sexe et des gros mots dedans (18 et +). Reste que ce ne sont toujours là que des indications en rapport avec le contenu moral des jeux et sans la moindre signification sur leur accessibilité. Résultat, de nombreux parents continueront probablement à acheter des Professor Heinz Wolff's Gravity et autres SBK 09 à leur môme de trois ans en se demandant si leur enfant est bien normal, vu qu'il n'y pige absolument rien.

La chute



Icare nous avait prévenus, toucher le soleil, c'est super-tentant, mais un peu casse-gueule. Et ce ne sont certainement pas les développeurs de Damnation qui vont prétendre le contraire. Partis de rien (ou plutôt d'une petite création sous Unreal Engine), les bougres ont planché de longues années sur un titre très prometteur avant de sortir un produit plutôt mal fini et pas vraiment intéressant. D'après Geoff Rowland, membre de l'équipe, celle-ci aurait été remerciée dans sa totalité par les dirigeants de Blue Omega. Manifestement, la fin du développement se serait très mal passée, les discussions avec Codemasters (éditeur du jeu) étant plus que tendues, allant jusqu'à un retrait du projet des mains de ses auteurs pour le confier à un autre studio. Vu le résultat final, on ne peut pas vraiment dire que cela a été particulièrement efficace.

Electronic Arts



n'en finit plus de chercher des raisons à ses mauvaises ventes de 2008 et affirme maintenant avoir lancé trop de nouvelles franchises sur l'année. Le mois prochain, ce sera peut-être bien la faute à Toto.



Chambre avec bévue

Changer d'air, ça fait toujours du bien, sauf quand on vous oblige à bouger sans que vous n'ayez rien demandé à personne. Certains futurs participants à la Quakecon 2009 savent parfaitement de quoi je parle vu qu'à environ un mois du début de l'événement (qui se tiendra du 13 au 16 août 2009 au pays des burgers) les organisateurs ont subitement décidé de changer d'hôtel ! Hop, fini le Hilton Anatole et retour au Gaylord Texan de Grapevine. Cela dit, tous les gens ayant effectué leurs réservations via le site officiel n'ont aucun souci à se faire et seuls ceux qui ont réservé directement à l'hôtel risquent d'avoir une mauvaise surprise. En particulier s'ils ratent cette news que vous vous ferez un plaisir de ne pas leur transmettre afin que nous soyons tous pliés en quatre à la mi-août.

www.Rue du Commerce.com

DESTOCKAGE*
QUANTITÉS LIMITÉES !



~~29€90~~

9€95

THRUSTMASTER

Volant Universal Challenge 5 in 1 Racing Wheel pour PC / PS2 / PS3 / Wii / GC

Un seul volant pour tous vos systèmes de jeux
Produit sous licence officielle Ferrari® - Résistance Linéaire
Boite séquentielle - Pédalier progressif - Système de fixation centrale
Fonctions «MAPPING» - onctions VIBRATIONS sur PS2™, Gamecube® et Jeux Wii™ compatibles !

~~29€99~~

6€95



THRUSTMASTER

Joystick T.Flight Stick X pour PC/PS3

Joystick haute précision avec résistance ajustable
Gâchette de freins - Manette des gaz ergonomique
Bouton exclusif « MAPPING » - Mémoire interne
Programmation des touches

www.rueducommerce.com

Leader du High-Tech depuis 10 ans !

Informatique • TV • Image & Son • GPS • Téléphonie • Jeux-vidéos • Electroménager • Mode & Beauté • Maison • Jouets • Sport & loisirs

RCS Bobigny B 422 797 720 - Offres valables dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles.Voir conditions sur le site - prix soumis à variation. *Retrouvez tous ces produits dans l'onglet destockage du site.



Si je vous dis révolutionnaire mais indigeste. Si je vous dis zoom de malade. Si je vous dis exigences matérielles démesurées. Si je vous dis Chris Taylor. Vous me dites ? Supreme Commander. Bien. Allons plus loin. Si je vous dis super-révolutionnaire, zoom de malade de chez malade, exigences matérielles normales et un Chris Taylor au meilleur de sa forme. Vous me dites ? Supreme Commander 2. Biiiiieeennn ! Annoncée il y a quelques semaines, la suite de SupCom peut se targuer d'avoir été élue meilleur jeu de stratégie de l'E3 par plusieurs de nos confrères américains. Revue des nouveautés marquantes.

Moins gourmand

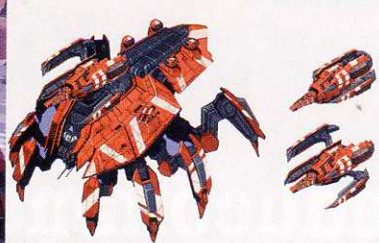
Si nous étions mauvaises langues, nous préciserions que les jeux de stratégie présentés à Los Angeles se comptaient sur les doigts d'un bûcheron maladroit et que le futur monstre du genre, StarCraft II, n'y était même pas montré. Soit. Mais comme nous ne le sommes pas (toujours), on va tâcher d'y croire, ne serait que parce que SupCom (et surtout son extension Forged Alliance) reste un des STR les plus marquants de ces dernières années. À première vue, SupCom 2 ressemble comme deux gouttes d'eau à son aîné. À première vue seulement. En fait, disons qu'il conserve le cachet austère qui avait fait la réputation du premier, mais qu'il s'est « enrichi » visuellement. Des shaders et des effets de lumière plus travaillés, des unités plus détaillées et mieux animées mais aussi des cartes plus variées, autant d'évolutions promises et d'ores et déjà visibles sur la version en développement. Dans le même temps, Chris Taylor nous assure que cette suite sera jouable sur un parc de machines beaucoup plus large. Première information de taille donc : pas besoin de vendre son second rein pour acheter une nouvelle machine capable de faire tourner le monstre. À la bonne heure.

- Genre : Double portion
- Éditeur : Square Enix
- Développeur : Gas Powered Games/États-Unis
- Sortie : 2010

SUPREME COMMANDER 2





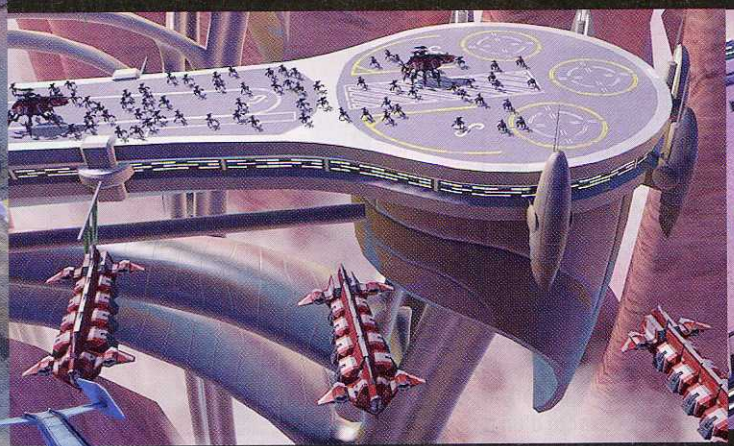


Les cartes de SupCom 2 restent encore un peu vides..., mais moins...

Moins complexe

SupCom et SupCom 2 s'adressant à des STRistes chevronnés, commençons à parler gameplay. Bien entendu, on retrouvera dans cette suite ce qui a fait la popularité du premier, à savoir le zoom colossal, véritable prouesse technologique, qui permet de passer en une seconde chrono d'une vue rase-mottes à une









En sus des unités expérimentales géantes, chaque faction possédera des «mini»-expérimentales, moins puissantes mais plus rapides à produire.



La meilleure défense dans SupCom2, c'est la défense.



position satellitaire. Le top niveau question tactique. Mais rien de nouveau concernant cet aspect. De toute manière, comme dans tous les beaux discours, il s'agit de conserver le meilleur de la licence tout en supprimant tout ce qui n'allait pas. Amen.

SupCom 2 nous promet heureusement quelques changements de poids. Illustration avec la refonte du système économique de SupCom qui, bien que résumé à la gestion de deux ressources (Masse et Énergie), donnait même des sueurs froides aux ayatollahs du STR (assorties de quelques tremblements, de spasmes épisodiques et de petits vomis). Gas Powered Games a donc décidé de simplifier le schmilblick : les deux ressources sont toujours les mêmes mais il faudra posséder les stocks nécessaires avant d'acheter une unité ou une amélioration. En gros, comme dans un STR classique. Ceci pour mieux se concentrer sur les aspects militaires, qui eux aussi subissent quelques modifications au passage. La plus grosse nouveauté se cache derrière la possibilité d'améliorer et de personnaliser ses unités tout au long de la partie. En théorie, votre première unité produite, aussitôt bardée d'une batterie d'améliorations, devrait pouvoir assener le coup de grâce à votre adversaire. Un minable tank par exemple pourra se munir de canons plus puissants, d'une portée plus grande ou encore de défenses anti-aériennes. Même credo pour le Commander, unité centrale de votre armée, qui sera ainsi capable de réagir à n'importe quelle situation.

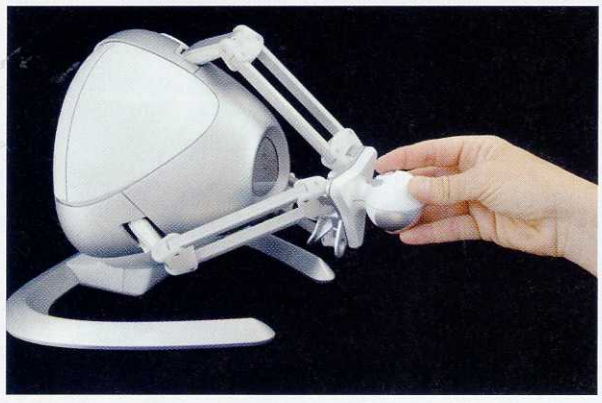
Moins con

Question scénar, Gas Powered Games promet là aussi des changements. La collaboration entre le studio américain et Square Enix, amateur de belles histoires, n'y est absolument pas étrangère. L'éditeur aurait en effet demandé à Chris Taylor et à ses équipes de mettre le paquet de ce côté-là. Ainsi, on suivra les campagnes (une par faction ?) via les yeux de trois amis qui se retrouvent du jour au lendemain ennemis. C'est ballot. Le scénario commence 25 ans après Forged Alliance, quand les UEF, les Aéons et les Cybrans s'unissent pour repousser l'envahisseur Séraphim. Problème : pour je ne sais quelle raison, le président de la coalition est assassiné, ce qui désorganise ladite coalition qui voit les différents clans qui la composent se lancer dans une nouvelle guerre galactique, et blablabla et blablabla…

C'est doublement ballot, mais ça donne une bonne raison aux scénaristes de nous envoyer sur le front. Quoi qu'il en soit, la sortie de ce SupCom 2 est plutôt une bonne nouvelle. Avec ses batailles épiques comme sait en produire aucun autre STR et son zoom incomparable, le nouveau bébé de Chris Taylor se place d'ores et déjà comme le parfait outsider de SC II, même si en fin de compte, les deux jeux n'ont que peu à voir. On en reparle très vite, souris en main si possible.

Sundin

La minute détente



Eurêka ! Vous prenez tranquillement un bain quand soudain jaillit devant vous l'idée du siècle. Bravo, vous êtes presque riche à millions. Presque, car il ne suffit pas d'avoir l'idée ni de la mettre en pratique (même si c'est mieux hein, forcément) alors que personne ne l'exploite derrière.
Ce chemin-là semblait être celui du Novint Falcon (http://home.novint.com), un drôle de périphérique dédié aux FPS et censé reproduire la sensation exacte d'un flingue dans la main. L'ennui, c'est que sans un gros support des développeurs de jeux, l'engin se dirigeait droit dans le mur. Imaginez donc la joie de ses concepteurs lorsqu'ils ont appris que Valve Software acceptait finalement de reconnaître leur existence. Aussitôt dit, aussitôt fait, le site officiel du constructeur propose maintenant son joujou conjointement avec l'Orange Box. J'en connais (surtout parmi les employés de Novint) qui doivent se réjouir de cette nouvelle. Pas sûr, en revanche, que ceux qui vont acheter le bidule et trouver ça mille fois plus pénible qu'une souris partagent le même sentiment.

Epic Games...

...a tout récemment ouvert une petite filiale à Séoul, en Corée du Sud. Son rôle ? Démocratiser la Corée du Nord, évidem. ah, on me fait signe que c'est juste pour vendre l'Unreal Engine 3 aux développeurs locaux. Bon ben tant pis.





Aliens RPG...

c'est terminé. Ce sont les petits gars d'Obsidian Entertainment qui auront finalement confirmé ce qui n'était plus qu'un secret de polichinelle. Si vous cherchez des raisons à cette annulation, lisez le titre du jeu. Si ça ne percute toujours pas, lisez encore.

Bienvenue au cirque

Fermez les yeux et imaginez le physique de Duke Nukem. Ouvrez les yeux (oui je sais c'est débile d'écrire ça quand les gens ont les yeux fermés) et essayez maintenant de prétendre qu'on peut l'abattre d'une simple pichenette. Non, on ne peut pas et les mois qui viennent risquent d'être riches en surprises à propos de cette prestigieuse licence. Il y a quelques semaines déjà, alors que les gens de Take Two et ceux de feu 3D Realms continuaient à s'entredéchirer par voie de presse, on apprenait l'existence d'un mystérieux Duke Nukem Begins. Le développement de ce dernier aurait été pris en charge par un studio mystère avant d'être arrêté par l'éditeur pour des motifs encore inconnus. Les deux sociétés s'accusent mutuellement de tout un tas de saloperies alors que les rescapés de 3D Realms (soit deux personnes) affirment que le développement de Duke Nukem Forever... continue. Et ce n'est pas une blague. La preuve, c'est que ce n'est vraiment pas drôle.



Les Gagnants
du concours de l'enquête lecteurs

Vous les attendiez avec impatience, voici enfin les résultats de notre grand concours paru dans Joystick numéro 218 de mai 2009. Rares sont les élus, mais que les perdants se rassurent, nous aurons d'autres occasions de vous faire gagner des lots.



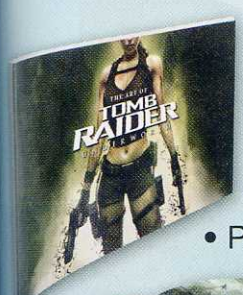
Les personnes suivantes ont gagné le jeu **BATMAN · ARKHAM ASYLUM**

- MASSEY Patrick, Morsang-sur-Orge
- WAXIN Sébastien, Miramas
- TRIOMPHE Séverine, Aix-les-Bains
- SAUDEMONT Bastien, Colombes
- MOREAU Julien, Lille
- MARTIN GUILLAUME, Mably
- CHENAL Cyril, Moutiers
- VANDERSTOCK Nicolas, La Destrousse
- BAYKA Metin, Paris



Les personnes suivantes ont gagné la figurine **LARA CROFT**

- BLOIS Laurent, Fere-en-Tardenois
- BERNOT Sylvain, Frouzins



Les personnes suivantes ont gagné l'**ART BOOK TOMB RAIDER**

- TRIBET Georges, Mougins
- PAJOT Frédéric, Musson (Belgique)



SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

VOTRE JEU **48H CHRONO** EN **04.73.600.018**

WWW.CENTURY-SOFT.COM

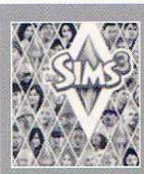
PC CD/DVD JEUX neufs version française

nouveautés à paraitre

	prix Euros
CALL OF JUAREZ 2	46.00
BATMAN arkham asylum	46.00
BATTLESTATION PACIFIC	46.00
BLOOD BOWL	46.00
DAMNATION	47.00
DARK SECTOR	37.00
DEMIGOD	39.00
DUNGEON LORDS 2	29.00
FUEL	47.00
GHOSTBUSTERS le jeu vidéo	37.00
LES SIMS 3 *	55.00
PRO CYCLING manager 09	42.00
PROTOTYPE	55.00
RETOUR ILE MYSTERIEUSE 2	29.00
SBK 09 SUPERBIKE	29.00
SECRET FILES 2	37.00
SHERLOCK HOMES vs eventre	37.00
STILL LIFE 2	29.00
STREET FIGHTER 4	37.00
TERMINATOR salvation	47.00
TRAINZ SIMULATOR 2009	37.00
VIRTUA TENNIS 2009	47.00
X-BLADES	37.00
X-MEN ORIGINS wolverine	46.00

A VAMPYRE STORY	42.00
A-TRAIN 8 *	29.00
AGE OF EMPIRE 3 + scén 1..	29.00
AGGRESSION over europe	36.00
ALONE IN THE DARK 5 *	29.00
ANNO 1701 + scénario	36.00
ARMED ASSAULT	20.00
ARMED ASSAULT + scénario	29.00
ASSASSIN S CREED	29.00
AXIS & ALLIES	25.00
BATTLE FOR THE PACIFIC	37.00
BATTLE FORGE *	47.00
BATTLEFIELD 2 l'intégrale 3 sc	29.00
BATTLEFIELD 2142 + scén *	29.00
BEIJING 2008 jeux olympique	29.00
BROTHERS IN ARMS 3	29.00
BULLY spécial édition	25.00
BURNOUT PARADISE *	39.00
CALL OF DUTY 2 goty	29.00
CALL OF DUTY 4 goty	55.00
CALL OF DUTY 5 world at war	55.00
CHRONIQUES de spiderwick	25.00
CIVILIZATION 4 l intégrale	29.00
CIVILIZATION 4 colonization	29.00
C&C ALERTE ROUGE 3 *	24.00
C&C 3 guerres du tiberium	24.00
C&C 3 scén fureur de kane	24.00
C&C 3 + sc fureur de kane	39.00
CHESS ACADEMIE edit pro	39.00
CODENAME PANZERS cold *	47.00
COMMAND & conquer saga	52.00
COMMANDER europe at war	20.00
COMPANY HEROES tales valo	32.00
CONDOR	29.00
CONFLICT DENIED OPS	25.00
COUNTER STRIKE SOURCE *	29.00
CRYOSTASIS sleep reason	37.00
CRYSIS	24.00
CRYSIS WARHEAD *	24.00
DAWN OF WAR 2 *	47.00
DEAD SPACE *	29.00
DEFENDER OF THE CROWN	25.00
DEVIL MAY CRY 4	39.00
DRAKENSANG l oeil noir	47.00
EMPIRE TOTAL WAR *	47.00
ENEMY TERRITORY quake war	25.00
FALLOUT 3	46.00
FAR CRY 2 *	39.00
FEAR 2 project origin *	45.00
FIFA 2009 *	24.00
FLIGHT SIMULATOR X	34.00
FLIGHT SIMULATOR X + scén	56.00
FOOTBALL MANAGER 09	46.00
GEARS OF WAR	34.00
GOTHIC 3 scé forsaken god	26.00
GOTHIC 3 + scénario	37.00
GRAND AGES ROME	37.00
GRAND THEFT AUTO IV *	46.00
GREY S ANATOMY	26.00
GUILD WARS NIGHTFALL *	29.00
HALO 2 VISTA	20.00
HALF LIFE 2 orange box *	20.00
HELLGATE LONDON	25.00
HOTEL GIANT 2	36.00

IMPERIUM ROMANUM gold	37.00
JAMES BOND quantum sola	29.00
KANE & LYNCH DEAD MEN	25.00
KING S BOUNTY legend	46.00
LE PARRAIN 2 *	47.00
LE PIC ROUGE	20.00
LEFT 4 DEAD *	47.00
LEGENDARY *	29.00
LEGO BATMAN	20.00
LEISURE suit larry box office	24.00
LES CHRONIQUES RIDDICK 2	37.00
LES EXPERTS MANHATTAN	29.00
LES EXPERTS mort programm	25.00
LES SIMS 2 double deluxe	42.00
LES SIMS histoires animaux	20.00
LES SIMS histoires naufragés	20.00
LFP MANAGER 09 *	29.00
MAKING HISTORY	25.00
MASS EFFECT *	29.00
MEDIEVAL 2 total war +scén	29.00
MEN OF WAR	37.00
MERCENARIES 2 *	29.00
MIRROR'S EDGE *	29.00
MISSION PRESIDENT geopoliti	29.00
MOTO GP 08	20.00
MOZART le dernier secret	39.00
MY SIMS	29.00
NBA 2K9 *	29.00
NECROVISION *	37.00
NEED FOR SPEED undercov *	24.00
NEVERWINTER nights 2 deluxe	46.00
NEVERWINTER NIGHTS 2 scé2	29.00
NHL 09	29.00
NIKOPOL foire immortels	25.00
OBLIVION gold pack + 2 sce	29.00
OFFICERS	25.00
PACIFIC STORM 2	25.00
PENUMBRA CHRONICLES	29.00
PERRY RHODAN myth illochim	37.00
PRINCE AU PERSIA début	29.00
PRISON TYCOON 2	20.00
PROGRAMME cérébral 1	20.00
PROGRAMME cérébral 2	20.00
PROGRAMME cérébral 3	20.00
PROGRAMME cérébral intég	39.00
R FACTOR	29.00
RACING TEAM MANAGER	29.00
RAINBOW SIX VEGAS 2	29.00
RESTAURANT EMPIRE 2	29.00
RISE OF THE ARGONAUTS	29.00
ROME TOTAL WAR + scén	25.00
SACRED 2 fallen angels *	46.00
SAINTS ROW 2 *	45.00
SECRET SERVICE	29.00
SEIGNEUR anneau conquêt*	46.00
SHELLSHOCK 2	39.00
SHIP SIMULATOR 2008 +scén	29.00
SILENT HILL 5 homecoming *	42.00
SIMON LE SORCIER 4	36.00
SINS OF A SOLAR EMPIRE	29.00
SOLDIER OF FORTUNE 3	29.00
SPORE *	49.00
STALKER CLEAR SKY	39.00
STORMRISE	43.00
STRONGHOLD LEGENDS gold	25.00
SUDDEN STRIKE 3	20.00
SUPREME commander scén	20.00
SWORD OF THE STARS	29.00
THE LAST REMNANT	37.00
THE PLAN	25.00
THE WITCHER	29.00
THEATRE OF WAR	25.00
TOMB RAIDER underworld	29.00
TOM CLANCY S ENDWAR	39.00
TOM CLANCY S HAWK	46.00
TRANSFORMER	25.00
TROLLS DE TROY cité mort	25.00
TWO WORLDS goty	29.00
TURNING POINT fall of liberty	25.00
VIRTUAL SKIPPER 5	29.00
WANTED les armes du destin	47.00
WAR LEADERS clash nations	39.00
WARHAMMER online age*	29.00
WHELLMAN	46.00
WORLD IN CONFLICT + scén	29.00
WORLD SERIES POKER 2008	26.00
WORLDSHIFT	42.00
WORLD SNOOKER champ 09	39.00
WORLD WAR ONE	37.00
WORLD WAR 2 général com	37.00
X 3 REUNION GOLD + scén	29.00
ZOO TYCOON 2	24.00

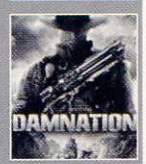












CD PROMO

NOUVEAUTES

CALL OF DUTY 2 ..... 16.00
NEED FOR SPEED prostreet ... 20.00
SEIGNEUR MILIEU anthology ... 20.00
STAR WARS battlefront 2 ..... 16.00
STAR WARS empire war gold 16.00
VIRTUA TENNIS 3 ..... 16.00

16 Euros

AGE OF EMPIRE 1 + 2 + scén
ALIAS
ALPHA PRIME install online
ARTHUR & LES MINIMOYS
AURORA WATCHING
BALDUR S GATE l'intégrale
BATTLEFIELD 2
BLACKSITE AREA 51
BUZKRIEG 2
CAESAR 4
CALL OF JUAREZ
CIVILIZATION 4
CLEOPATRE destin d'une reine
COUN MC RAE DIRT
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
COMPANY OF HEROES
DARK MESSIAH
DESPERADOS 2
DOWN OF WAR warhammer
EMERGENCY 4
EMPIRE EARTH 3
F1 2001
FAR CRY
FIFA 2008
FOOTBALL MANAGER 07
FRONTLINES FUEL OF WAR
GLORY OF THE ROMAIN EMPIRE
GTA SAN ANDREAS
GTA VICE CITY
HEAVEN & HELL
HALO
HELL FORCES
HELLDORADO
HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
HITMAN BLOOD MONEY
HOSPITAL TYCOON
IMPERIAL GLORY
JUST CAUSE
KOHAN 2
LE MONDE DE NARNIA 2
LES CAMPAGNES de napoleon
LFP MANAGER 2008
LOCK ON
MAGE KNIGHT APOCALYPSE
MOTO GP 7
NBA LIVE 2008
NEVER WINTER NIGHTS 2
NINA agent chronicles
PARADISE CITY
PARIAH
PREY
PROJECT FREEDOM
RUGBY 2008
SCARFACE
SEGA RALLY
SILENT HUNTER 4
SMASH UP DERBY
SPACE COLONY
STALKER CHERNOBYL
STRANGLEHOLD
SUPREME COMMANDER
THE SECRET atlantis héritage
TIMESHIFT
TITAN QUEST
TOCA RACE DRIVER 3
TOMB RAIDER 10TH
TRAFFIC GIANT
UNREAL TOURNAMENT 3
VIETCONG 2
WAR TIMES

20 Euros

AGE OF CONAN online *
AGE OF EMPIRE 3
AGE OF MYTHOLOGY gold
AIR CONFLICTS *
APPELS D URGENCE
AURA 2 anneaux sacrés
BATTLEFIELD 1942 anthologie
BIOSHOCK *
C&C GENERALS + scénario
CALL OF DUTY + scén deluxe
CIV CITY ROME
CLIVE BARKER'S JERICHO
DAVID DOUILLET JUDO
DRACULA ORIGIN
FLATOUT ultimate carnage
FLIGHT SIMULATOR 2004
FREEDOM FIGHTERS
HALO 2 VISTA
HEROES annihilated empire
HITMAN 1 + 2 + 3
IL2 1946 compilation
JACK KEANE
JUICED 2
LEISURE SUIT LARRY
LEGO INDIANA JONES trilogie
LOKI
LUCKY LUKE tous à l'ouest
MEDAL OF HONOR airborne
NBA LIVE 2007
NHL 2008
OVERLORD
PRO CYCLING MAANGER 08
PRO EVOLUTION SOCCER 09
PURE
QUAKE 4
RACE DRIVER GRID
RAIL SIMULATOR
RISE OF LEGENDS
RUNAWAY 2
SBK 08 SUPERBIKE
SHADOWRUN VISTA
SIM CITY SOCIETES
SPACE SIEGE
SPEEDBALL 2 tournament
SPLINTER CELL 4 double agent
STRANGER
STRONGHOLD LEGENDS
SYBERIA + SYBERIA 2 l'intégrale
UEFA EURO 2008
WAR FRONT turning point
ZOOM MISSION PAPARAZZI

Catalogue consoles, PS3, Xbox ... gratuit sur simple demande

PORT GRATUIT
POUR TOUTE COMMANDE de plus de 60 Euros*

*métropole, hors promo

* Activation produit, connexion internet requise

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.

CENTURY SOFT rue des Vergers **63530 SAYAT**

NOM..... TITRES..... PRIX.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
CONNEXION INTERNET ❒ OUI ❒ NON
❒ CHEQUE ❒ MANDAT Signature:
❒ CARTE BLEUE Date d'expiration : ..... Code : .....
No ...../...../...../.....

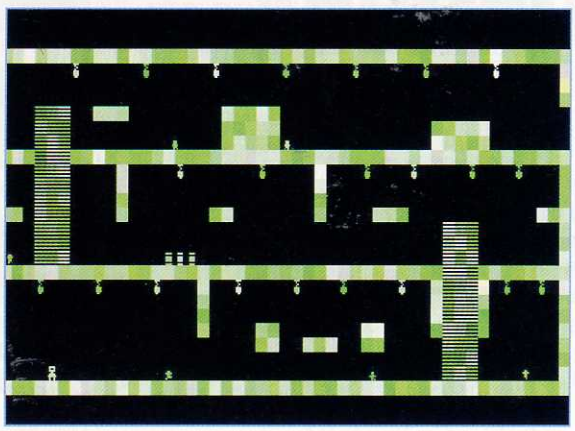
Frais de port
❒ *COLIS SUIVI 48H* 3,50 Euros*
❒ *commande > 60 Euros* **GRATUIT**
Hors CD PROMO & Dom Tom Cee
❒ *DOM & TOM / Europe: 10 Euros*

JO 219

TOTAL A PAYER

EVAC

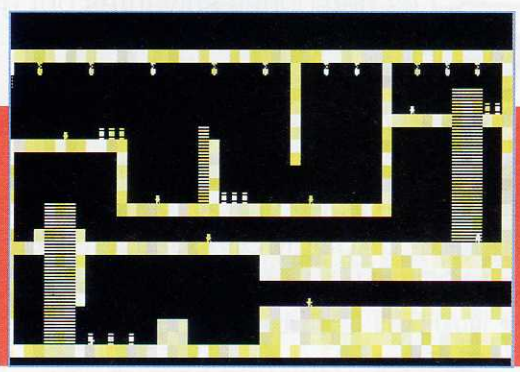
>Genre : Plate-forme >Développeur : Cactus > http://cactusquid.blogspot.com/



Il faudra une excellente capacité d'analyse pour trouver la sortie de chaque niveau.

Nous sommes en 2009. Les oiseaux chantent, la vie est belle, et le soleil éclaire presque trop les pages de ce magazine. En 2009, la plupart des cauchemars ont disparu de notre planète. La peste noire, les coiffures mulet ou encore Dorothée à la télévision. Pourtant, Cactus s'amuse à déterrer une horreur que l'on pensait réservée années 90 : le die & retry. Ce genre maudit où on vous demandera de traverser un niveau bourré de pièges à apprendre par cœur car chaque mort vous renvoie au début. EVAC c'est exactement ça, mais comme l'esthétique est soignée et que Cactus est un game designer de génie, on s'y amuse. L'enflure.

Chaque niveau se mettra à exploser dès votre arrivée, pression !



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

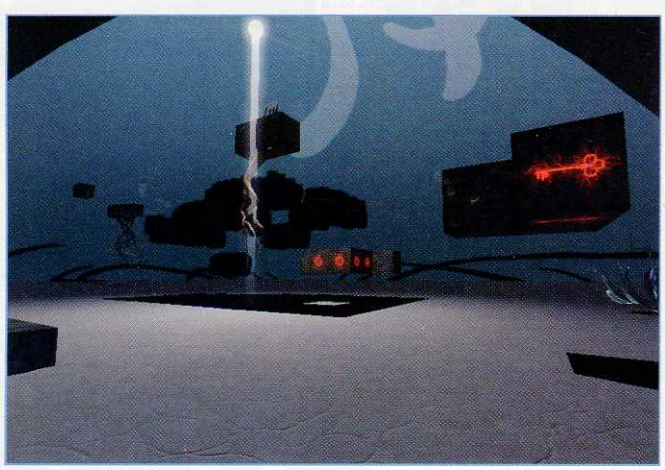
L'actu des jeux indépendants

LE JEU DU MOIS

SOMNIA

>Genre : Plateforme
>Développeur : Cryptic Sea
>http://crypticsea.blogspot.com/2009/06/somnia-play-it.html

Le problème avec les développeurs de Cryptic Sea, c'est qu'ils sont tellement bons que ça en devient presque lassant, c'est même plus drôle. De Gish à Blast Miner, ces types n'arrêtent pas de pondre d'excellents concepts, superbement exécutés. Évidemment, Somnia ne déroge pas à la règle. Ici, il faudra parcourir différentes pièces et récupérer des objets en utilisant les ombres comme un pont de passage entre la 2D et la 3D. Un peu complexe à comprendre, le concept devient vite diabolique une fois assimilé, et on se creuse le cerveau pour essayer d'assimiler chaque pièce de cette espèce de néo Portal, moins grandiose que la référence, mais tout aussi inventif.



Il faudra adroitement se caler sur les ombres des plateformes...



...pour passer en 2D et réussir à se déplacer de plan en plan.

THE GUTTER

>Genre : OVNI
>Développeurs : Jan Willem Nijman & Robin Rodrigo Ramirez Rodriguez
> http://hotseat.thepoppenkast.com/gutter/gutter.php

Bon, c'est vrai, on se doute bien que beaucoup de gens nous lisent, mais pas au point de nous offrir une simulation de membre de la rédac à la sortie du bar chilien ! Car The Gutter vous met dans la peau d'un homme sortant d'un troquet, à la démarche malhabile et aux sens émoussés. Pas de but précis, juste divers événements pouvant arriver comme « boire pour aller plus vite », « vomir », ou encore « s'endormir sur le trottoir ». Inutile de dire qu'on attend impatiemment la version payante qui, pour seulement 5 dollars, offrira la possibilité « mourir ». Et non, ce n'est même pas une blague.



L'ambiance visuelle apporte vraiment quelque chose à l'expérience, mine de rien.

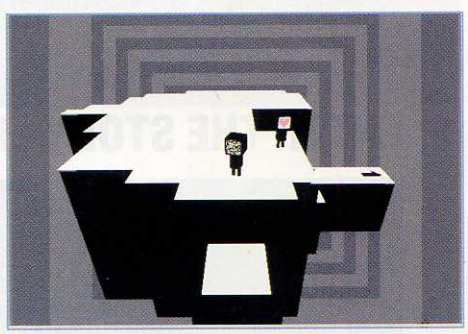


Mais regardez-moi comment ils ont tout mal modélisé Sundin ! Quelle honte !

TAKISHAWA IS DEAD

>Genre : Plate-forme
>Développeur : Andrew Brophy
>www.yoyogames.com/games/show/83128

Dans différents tableaux s'égrenant au-dessus du vide, vous devrez découvrir l'identité de Takishawa tout en essayant de survivre à des séquences de plateforme complexes et intransigeantes. On se perd facilement, le jeu n'est pas agréable, mais on ne peut pourtant pas s'empêcher de continuer, comme hypnotisé par l'ambiance originale dégagée par ce titre.



L'ambiance rappelle légèrement les productions de Cactus.



Un bouton de saut, des emplacements de sauvegarde, rien de plus !

DAS ÜBERLEBEN

>Genre : OVNI
>Développeur : Beau Blyth
>http://teknopants.com/games/uberleben

Aaah, l'art délicat et raffiné de la chute libre… Le plaisir de se jeter dans un puits sans fond et d'éviter toutes sortes d'aspérités rocailleuses sous peine de se retrouver aplati comme un moucheron sur un casque de motard, ce doux frisson de l'incertain, le bruit du vent dans les oreilles, les cheveux qui s'ébouriffent… C'est tout ce que vous propose Das Überleben, sans les sensations fortes, mais avec un mode 7 joueurs particulièrement cruel où l'on s'amusera à jeter ses adversaires vers le mur le plus proche. Alors O.K., je vous l'ai peut-être un peu survendu, mais ça reste un jeu diablement sympa, nom de nom.

L'impression de chute est bien plus efficace qu'il n'y paraît.



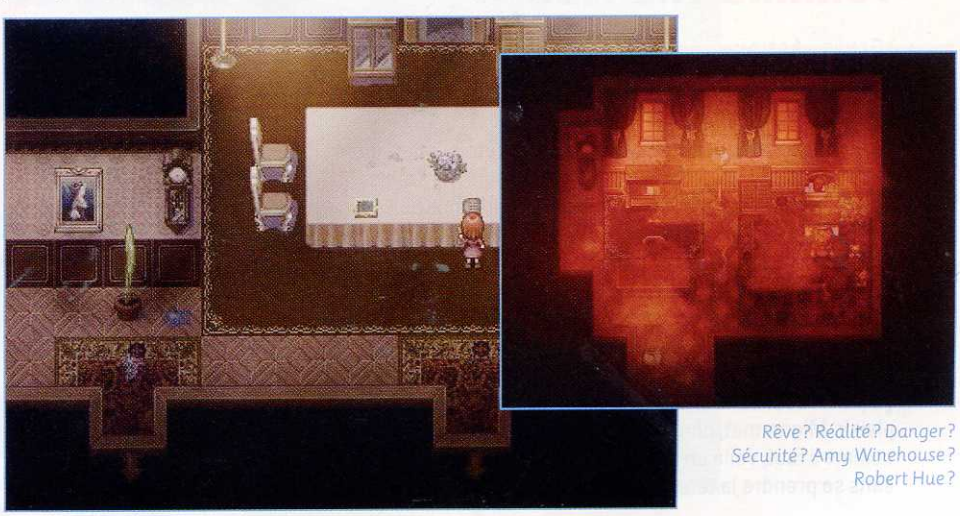
Il existe une demi-douzaine d'environnements différents.

THE MIRROR LIED

>Genre : Aventure
>Développeur : IFreebird Games
>www.freebirdgames.com/mirrorlied.html

Il faut avouer qu'on a généralement une légère touche d'appréhension en attaquant un jeu fait sur RPG Maker. Quand ce ne sont pas des fanfics de Final Fantasy 7, il s'agit généralement de mauvais titres mal scénarisés et d'un goût douteux. Finalement la grande force de The Mirror Lied, créé sous RPG Maker, est peut-être de ne pas être un RPG, mais juste une belle aventure, un peu angoissante, atmosphérique et poétique. Un conte interactif plus qu'un jeu, mais une jolie expérience.

De mystérieux coups de téléphone rythmeront votre avancée.



Rêve ? Réalité ? Danger ? Sécurité ? Amy Winehouse ? Robert Hue ?

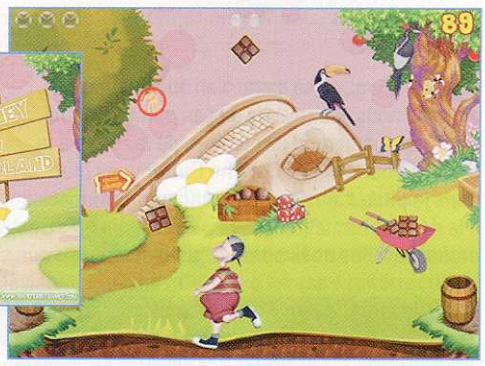
BARNEY IN CHOCOLAND

>Genre : Action >Développeur : Rapid Turtle Games >www.rapidturtlegames.com

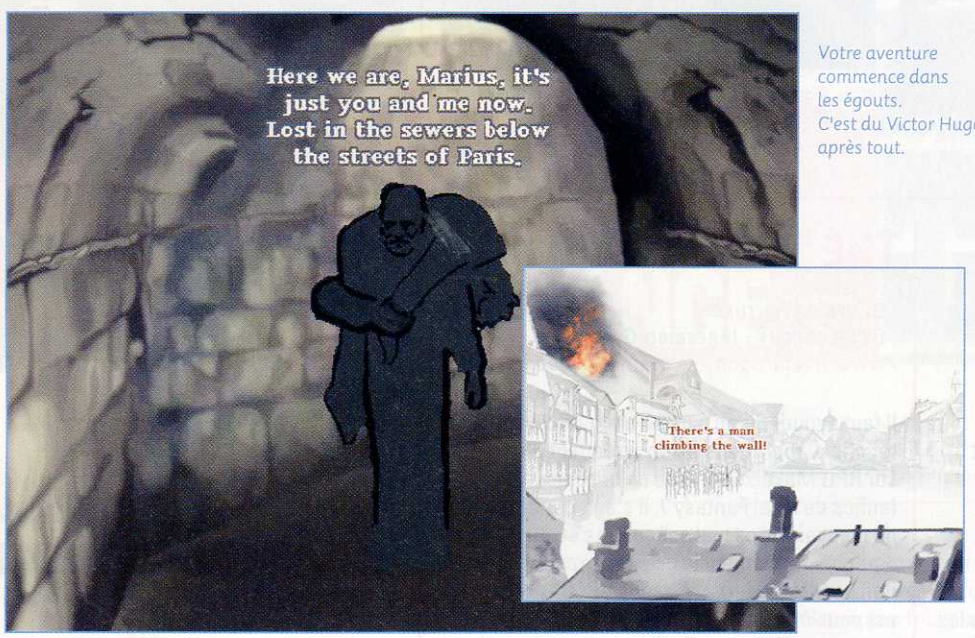
Pendant que Charlie s'occupe de la chocolaterie, le moins connu Barney sévit à Chocoland. Son but ? Récolter un maximum de tablettes de chocolat en courant de gauche à droite de l'écran pour toutes les attraper avant qu'elles ne heurtent le sol. Si cela arrive plus de deux fois, c'est la fin de la partie et le retour à la maison. Problème : Barney n'a que deux mains et ne peut donc transporter que deux unités à la fois. Le voilà donc obligé d'utiliser les gros tonneaux situés de part et d'autre de l'écran pour se libérer les mimines. Afin de pimenter le tout, les développeurs ont eu la bonne idée d'ajouter des bonus comme un accélérateur de vitesse, une bombe capable d'anéantir tout ce qui tombe d'un coup d'un seul ou encore la possibilité de faire disparaître ce que notre héros a déjà récupéré. Le concept rappelle un peu les ancestraux Game & Watch de Nintendo et, rien que pour ça, il mérite d'être essayé.



Barney mange trop. Encouragez-le à continuer.


Visuellement, ce n'est pas la révolution.

ENTER THE STORY LES MISÉRABLES



Votre aventure commence dans les égouts. C'est du Victor Hugo après tout.

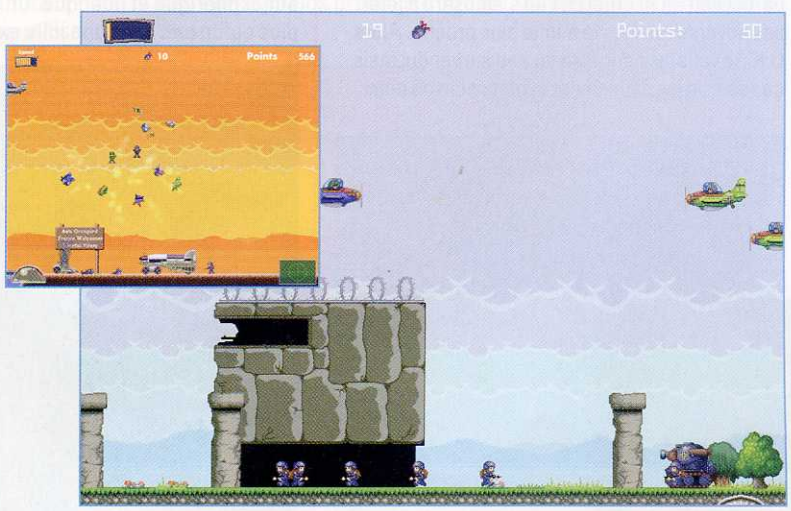
>Genre : Aventure
>Développeur : N.C.
> http://enterthestory.com

Pouvoir parler des Misérables de Victor Hugo sans avoir l'air d'une pauvre cloche vous plairait, mais l'idée de vous coltiner un bouquin rébarbatif vous rebute ?
Pas de souci, vous allez pouvoir vivre cette joyeuse (ahem) aventure grâce à son adaptation vidéoludique. C'est du point & click tout ce qu'il y a de plus classique, emballé dans une fort jolie réalisation qui retranscrit très bien l'atmosphère du roman. Cependant, gardez bien en tête qu'il s'agit d'une vision très libre de l'œuvre donc faites attention à ce que vous direz lors des dîners en ville, en particulier à votre belle-mère. Vous savez, celle qui vous rattrape à la moindre occasion, pour vous humilier devant tout le monde et, en particulier, devant SA fille.

TURNING THE TIDE

>Genre : Action
>Développeur : Steve Harris >www.turningthetide.info

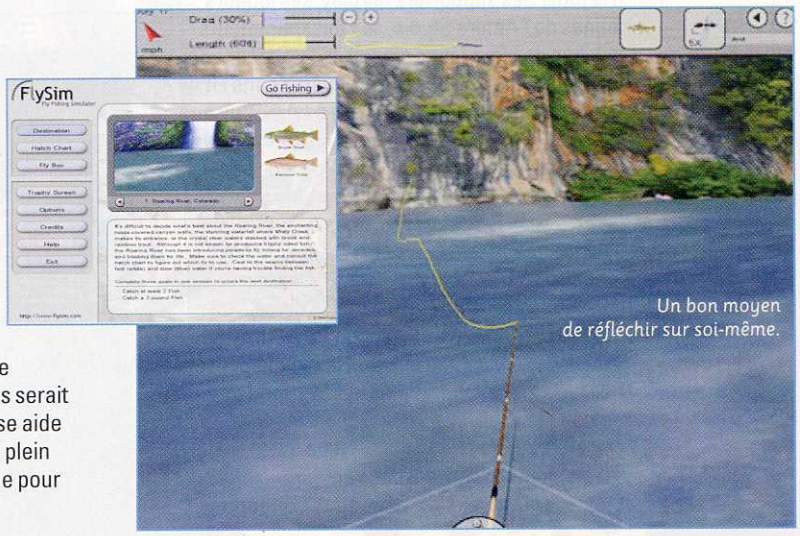
Qui a dit que la Seconde Guerre mondiale était l'apanage de l'industrie ? Très franchement, je n'en sais rien, mais une chose est sûre : il n'y connaît pas grand-chose.
La preuve avec Turning The Tide, sympathique shoot them up dont le cadre se situe en janvier 1945. À cette époque, le ciel est encore envahi d'adversaires farouches prêts à tout pour défendre leur honneur. Votre rôle consiste évidemment en leur éradication car si on vous proposait d'aller leur faire des tartines de confiture, vous trouveriez ça plutôt cool dans le concept mais n'y prendriez aucun plaisir. Mignonnet, plutôt bien foutu et maniable comme il faut, voilà un bon petit jeu pour se défouler sans se prendre la tête.



Abattez-les tous et quand je dis tous, c'est tous. On vous connaît, vous en oubliez plein et après il faut aller les éliminer dans les autres jeux basés sur la Seconde Guerre mondiale.

FLYSIM

>Genre : Simulation
>Développeurs : J.R. Gloudemans
>www.flysim.com



Et au milieu coule une… ? Si vous avez directement pensé « rivière » c'est que vous adorez la pêche et donc le jeu qui suit. Dans FlySim, vous allez devoir attraper de la poiscaille récalcitrante à l'aide de votre superbe canne à pêche.
Et comme le monde est bien fait, il paraît que nous avons ici affaire à une simulation très pointue de ce, euh, sport. Le comportement des poissons serait réaliste, les appâts également et au cas où vous seriez perdu, une grosse aide intégrée volera à votre secours. Vous noterez tout de même que j'ai mis plein de trucs au conditionnel parce que je n'y connais absolument rien et que pour moi, la pêche, c'est un fruit.

SPROUTS ADVENTURE

>Genre : Gestion
>Développeur : Reflexive Entertainment
>www.sproutsadventure.com



Ils ne sont pas craquants ?

Et ce mois-ci, le Mignon d'or est attribué à… Sprouts Adventure ! En voilà un qui va certainement faire craquer madame, mademoiselle et, pourquoi pas, monsieur. Ne soyons pas sectaires, même les grosses brutes viriles ont le droit d'aimer les univers loufoques, colorés, dans lesquels on dirige une colonie de germes. Oui, de germes. Avec des petits objectifs à atteindre et un milliard de choses à faire pour celui qui sait se donner des buts tout seul alors que d'autres trouveront tout cela un peu navrant. En fait, les fans de Virtual Villagers et ceux des Sims pourraient bien craquer et changer d'air deux minutes pour rejoindre ce monde peuplé de créatures rigolotes.

HERESY WAR

>Genre : Simulation
>Développeur : Dream Builder Studios
>www.2beegames.com/game/heresy-war



Avouez que ça fait envie.

Et un simulateur spatial à l'ancienne, un ! Au fond, c'est à peine si j'ai besoin de vous en dire plus, vu que vous savez désormais à quoi vous en tenir avec cet excellent et très joli, Heresy War. Excellent car plein d'action, d'explosions et de poursuites. Beau parce qu'entièrement réalisé en 3D avec plein de zoulis effets. Vous prenez les commandes, vous respirez un bon coup et quelques secondes plus tard, vous voilà en plein trip Star Wars ou Battlestar Galactica.
C'est beau, c'est bon, il n'y a rien à vous dire d'autre que de foncer l'essayer si vous avez le courage de vous inscrire sur le site qui propose la bêta du jeu.

FIFA 10

- Genre : Sport
- Éditeur : Electronic Arts
- Développeur : Electronic Arts/Angleterre
- Sortie prévue : Novembre 2009

Ah le foot ! Ses supporters fairplay, ses joueurs dignes de l'Actors Studio, ses téléspectateurs imbibés de bière (sans alcool) et de pizzas… Tout cela, ou presque, vous le retrouverez dans FIFA 10. Pour être honnête, j'exagère à peine puisque les supporters stupides, vous ne les verrez pas. En revanche, vous verrez le fruit de leur travail sur l'aspect graphique de cette mouture 2010. Laids, dépassés, les graphismes de cette version sont loin d'être représentatifs de ce que nos machines sont capables de faire. D'ailleurs, de l'aveu même des responsables de cette ignominie graphique, la version PC est basée sur le code PS2, machine que tout le monde pensait morte depuis quelques années. Et quand on leur demande l'explication de ce choix douteux, leur seule réponse est: « Heuu… Nous avons intégré les éléments essentiels des versions next-gen ! ». C'est d'autant plus rageant que l'éditeur nous a gratifiés, il y a quelques années, de Crysis et nous proposera en fin d'année des titres comme Dragon Age Origins… Mais lorsqu'il s'agit de foot, le PC est du niveau de la PS2 alors que pour tous les autres types de jeu, nos machines sont capables de concurrencer les calculateurs de la NASA…

Vous n'êtes pas en plein cauchemar, il s'agit bien de la version PC.







Et voici la grosse nouveauté de cette édition 2009/2010.

Dorénavant, vous pourrez bouger le mur pour mieux gêner le tireur (ça marche aussi quand vous attaquez…).

Un petit Mercato

Alors que dire de cette première prise en main de FIFA 10, sans revenir sur ses graphismes hideux et complètement délavés (oups, je viens de le faire) ? Eh bien qu'il vous faudra vous munir d'un paddle pour avoir une chance de marquer le moindre but (ce qui n'a rien d'étonnant). Que les animations, tout à fait respectables, devraient vous aider à faire passer la pilule graphique. Et, surtout, que l'I.A. a été améliorée. Vos joueurs se placent mieux, évitent de faire des erreurs grossières et votre gardien sera parfois capable d'intercepter deux tirs consécutifs. Enfin, et c'était la grande annonce de cette rencontre avec FIFA 10, le jeu intègre désormais un système tactique censé vous faciliter la tâche. Ainsi, il vous indiquera les forces et faiblesses de votre équipe et de celle de votre adversaire, les joueurs à mettre en avant ou ceux à surveiller… Rien de vraiment exceptionnel mais les nouveautés réellement visibles étaient si rares, que la moindre d'entre elles mérite d'être signalée. Bien évidemment, licence officielle oblige, le jeu sera parfaitement à jour lors de sa sortie. La composition des équipes sera un modèle d'exactitude, les maillots parfaitement représentatifs de la saison 2009/2010 et même les pubs autour du terrain refléteront les accords passés entre différents annonceurs et la FIFA (qui sait, il y aura peut-être même les pubs pour PES 10…). Et c'est peut-être le point le plus passionnant concernant ce FIFA 10 sur PC qui, sinon, ne présente pas grand intérêt.

Death Pote

Houuu… ça, c'est de l'herbe et des ombres gérées comme jamais sur nos machines !





De la balle

Depuis que vous crapahutez sur les champs de bataille de l'exquis ArmA 2, vous avez pu constater un truc de fou : qu'est-ce que c'est dur ! Pour vous (et nous) aider, de joyeux drilles ont pondu un guide complet (http://ttp2.dslyecxi.com) afin de détailler toutes les subtilités du titre de Bohemia Interactive. De la communication aux tactiques de combat en passant par la conduite des véhicules, tout y est et c'est gratuit ! Enfin, pas totalement car vous aurez tout de même besoin de 500 feuilles blanches si jamais il vous prenait l'idée de tout imprimer. Oui, c'est énorme, tout comme le succès de ce jeu en France vu qu'à l'heure où j'écris ces lignes, ArmA 2 se classe à la troisième place du classement PC, juste derrière Les Sims 3 (normal et collector). Décidément, autant de bonnes nouvelles dans une seule news, c'est émouvant.

Retournement de situation



Coup de tonnerre dans les rédactions, tout le monde agite les bras, parle plus fort que d'habitude, certains sautent en l'air et s'accrochent aux armoires tandis que d'autres courent vers les fenêtres ouvertes et disparaissent dans un dernier hurlement de désespoir. Que se passe-t-il donc, c'est la troisième guerre mondiale ? Presque ! Vérification faite, Zenimax, la maison mère de Bethesda Softworks (Oblivion, Fallout 3) vient de racheter Id Software (Doom, Quake) ! Le plus célèbre des développeurs indépendants a donc cédé et finalement opté pour une gestion plus simple de l'édition de ces titres. John Carmack va même plus loin et nous assure que ce rachat donnera à sa boîte « plus de liberté » et « moins de pression ». Tandis que, c'est bien connu, la marmotte met le chocolat dans le papier d'alu, colle le tout dans un four à 500 degrés et en sort, trois minutes plus tard, une navette spatiale avec laquelle elle s'envole illico pour Pluton.

Max Payne 3...



...aurait pu sortir le 30 octobre 2009 d'après le site marchand Play.com. Sauf que Rockstar dément et annonce toujours une sortie pendant l'hiver. Ce qui n'empêche pas les responsables du site de camper sur leurs positions. À votre avis, lequel des deux aura l'air con, fin octobre ?

Œuvre d'art



Avec du papier, on peut réaliser des choses absolument incroyables. Le zouli magazine que vous tenez entre les mains par exemple. Mais plus fort encore, un fan de Ninja Gaiden n'a rien trouvé de mieux à faire que cet incroyable « papercraft » basé sur un niveau de son jeu favori. Les couleurs, les échelles et autres perspectives, tout y est, dans le moindre détail. Très franchement, voir des réalisations pareilles, ça me donnerait presque envie de me pendre sauf que je ne suis même pas assez manuel pour réussir à passer une corde autour d'une poutre en moins de quatre heures.



Quelqu'un a vu une boulangerie dans le coin ? J'ai une petite faim.

Rhaaaa Charly... Je t'avais dit de pas tirer sur la goupille !



Aaaah ! La Seconde Guerre mondiale ! Ma préférée ! Je l'ai gagnée si souvent ces cinq dernières années que si demain c'était à refaire, je pense pouvoir vaincre l'armée allemande tout seul avec un ours en peluche 100 % coton. Pourtant dans ce jeu-là, je sens qu'un truc cloche. Alors attendez... C'est du RTS... Rien de gênant. Avec une campagne américaine et une germanique... ça n'est toujours pas ça. Développé par un studio de l'Est... Rien d'alarmant. Édité par Square-Enix... Tout est norm... Hein ? Une seconde ! Square-Enix ? Seconde Guerre mondiale ? *Regard plein de passion lancé aux développeurs de Wargaming.net* Dois-je comprendre que je vais

- Genre : RTS cinématographique interactif
- Éditeur : Eidos
- Développeur : Wargaming.net/Russie
- Sortie : Septembre 2009

ORDER OF WAR





Le moteur d'OoW est franchement sympatoche.

terrasser l'aigle du Reich à l'aide d'une épée bâtarde et d'un chocobo ? Que mon elfette portera la frange et une jupe fluo ? Génial ! Vous avez lu dans mes pensées ma parole ! J'ai toujours rêvé de sortir des canons étroits de ce triste conflit ! Alors ça veut dire que... Hein ? Comment ça, pas de kawai ? Vous tablez sur un réalisme total ? Dans un jeu Square ? Mince. J'avais déjà prévu de baptiser mon avatar Lady ReichKilla One. Mais alors dites-moi ma chère Simone, en quoi Order of War compte se démarquer des millions de RTS WWII sortis dans la dernière décade ?

Espectacular

Excellente question ! À en croire le porte-parole de la firme nippone, OoW (on ne rit pas) devrait nous en coller plein nos petits yeux cernés. Effectivement, les vidéos qui introduisent chacune des 18 missions du soft sont bigrement travaillées. Une grosse flèche bleue traverse l'Atlantique sur une mappemonde en scrolling, et doucement, la flèche devient bombardier, la côte devient Normandie. Brusque plongeon de caméra sur une bombe. Arrêt sur image. Les

Ils protègent bien ces sacs de sable, mais ils gâchent un peu la visibilité.





Des bombes assorties au soleil couchant… Elle est pas belle, la guerre ?



Chuuuuute ! Chute à l'avant du peloton !

spécifications de la bombe en question éclatent sur l'écran, glissent en arrière-plan, puis paf ! l'action redémarre sur les chapeaux de roues et ainsi de suite. La vidéo est dynamique, colorée, assez proche de celles qu'on trouve dans un Call of Duty World at War… Pas de doute, cet Order of War présente bien. Même en jeu, il fait bonne figure. La vue de dessus offre un rendu très propre. Le hic, c'est qu'à un niveau de dézoom medium et surtout maximum, la carte du tout réaliste rend la lecture de l'action un brin complexe. Les chars se ressemblent tous, et les soldats sont si riquiqui que je les confondais avec la bruyère… même avec des icônes sur leur tête. Mettons ça sur le compte de ma médiocrité en RTS. En revanche, il y a un truc que j'ai clairement vu : au plus fort de la bataille, il y a vraiment beaucoup de monde pour le terrain et ça, ça claque !

C'est beau la guerre

Avec pas moins de 1 000 soldats par camp, les batailles peuvent vite devenir de vastes carnages. En général quand un développeur annonce un chiffre aussi farfelu, il y a une astuce derrière, un truc du style « un soldat plus grand représente un bataillon de 15 hommes ». Pas ici. Non, non, non, ma bonne dame. Les développeurs de Wargaming.net étaient très fiers de nous présenter leur Action Camera. En gros, après avoir donné vos ordres, vous pouvez contempler la guerre comme si vous y étiez. Pour rendre pleinement justice à l'intensité des combats, votre caméra se colle sur le flanc d'un char, s'accroche à une aile d'avion ou braque vos fantassins. En bon spectateur, vous ne maîtrisez rien, mais ça fait son petit effet. À moins qu'on ne m'ait raconté n'importe quoi, au cœur de la bataille, les amateurs s'extasieront devant le réalisme des armes et véhicules de l'époque. Nos amis de l'Est ont paraît-il poussé le vice très loin. En fait, à les entendre, je pense que j'aurais pu apercevoir mon grand-père dans la mêlée. Enfin, pour ça il aurait fallu qu'il soit en Normandie… et qu'il soit Américain, mais bref ! Là, je vois bien que vous considérez cette Action Camera comme un gros gadget. En temps normal je serai d'accord avec vous, mais le développeur qui nous a présenté le jeu s'est peu ou proue contenté d'attaquer ses ennemis de front objectif après objectif. Il donnait trois ordres, puis laissait ses troupes écraser le Reich. D'accord, c'est de la macrogestion, me disais-je, mais est-ce à ce point-là incompatible avec finesse tactique et nervosité qu'il faille regarder sa partie comme un film ?

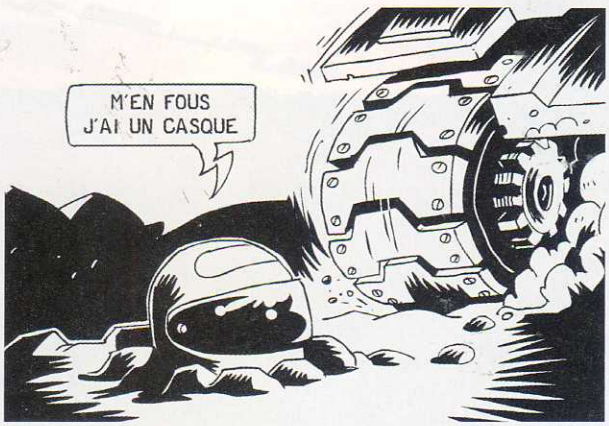


Un air de déjà joué

S'il est possible de remporter une bataille en rush frontal, pour la guerre, oubliez. Plus vous perdez de troupes dans une mission, moins vous gagnerez de points à sa conclusion. Sans points, impossible d'améliorer la vitesse ou la précision de vos unités. Moralité : si vous voulez voir la fin de la campagne, il va falloir jouer finement et limiter la casse. Honnêtement, c'est le seul aspect de gameplay qui m'ait paru un tantinet original, car pour le reste, OoW semble tristement banal. Macrogestion, deux campagnes (ricaine et teutonne), des points de capture à tenir sur la map pour pouvoir « appeler des renforts » (créer des unités quoi !), un réalisme Seconde Guerre mondiale total… même sans avoir écumé mille RTS, j'ai l'impression d'avoir déjà vu ça 100 fois.

Ce premier projet occidental de Square-Enix ne m'a pas du tout convaincu. Mais bon, je n'y ai pas encore joué et la version russe du jeu a ramassé pas mal d'éloges depuis sa sortie fin 2008… Alors si j'étais vous, j'attendrais l'avis d'expert de Sundin-qui-est-en-vacances. Quoi qu'il en soit, je vais garder l'idée de gagner la guerre avec un ours en peluche dans un coin de ma tête. Je connais si bien la Normandie maintenant, on ne sait jamais.

LUCKY



Têtes brûlées

Vous qui lisez Joystick depuis un moment, vous connaissez sans doute notre position vis-à-vis d'America's Army, ce FPS propagandiste un peu gerbant destiné à recruter de la chair à canon désœuvrée. On savait que le développement du troisième opus avait connu des hauts et surtout des bas, mais nous étions loin d'imaginer qu'une fois le projet bouclé, les responsables du Pentagone licencieraient toute l'équipe en charge du projet. Pourtant, c'est exactement ce qui vient de se passer sans que personne ne puisse nous éclairer sur les véritables raisons de cette décision plutôt radicale. D'un autre côté, perdre son boulot ce n'est jamais vraiment facile mais à la place des développeurs, je verrais avant tout le bon côté des choses. Parce qu'en général, quand les militaires veulent se débarrasser des gens qu'ils n'aiment pas trop, ils les zigouillent.

Le cahier du football



Ne cherchez plus, L'Entraîneur 2009 n'existe plus ! La cuvée annuelle du principal concurrent de Football Manager a été abandonnée. En fait… pas vraiment, puisqu'en septembre, vous aurez tout de même droit à L'Entraîneur 2010 ! Je sais, cela paraît un peu stupide mais au vu de l'énorme retard pris par le titre, on peut aisément comprendre la décision des petits gars de chez Beautiful Games. Bref, n'attendez rien de révolutionnaire si ce n'est des visualisations 3D enfin réussies (on demande à voir) et un système de mises à jour basé sur les événements des championnats bien réels. Tous les espoirs sont donc permis pour cette nouvelle version que C_Wiz attend avec impatience, me fait-il remarquer en espérant probablement décrocher le test.

Starcraft 2…

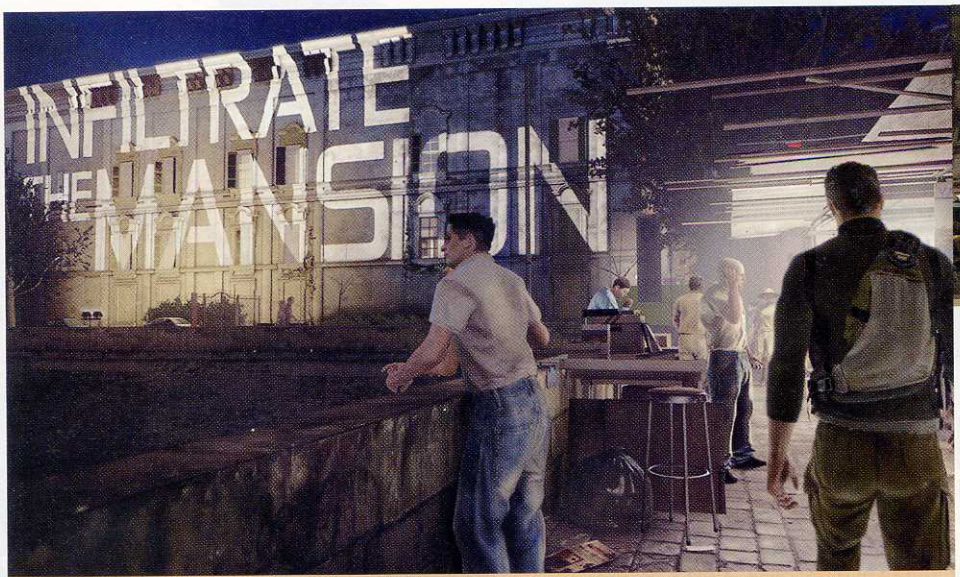
…sortira-t-il en 2009 ? Officiellement, Blizzard fouette ses troupes pour que le jeu soit prêt avant la fin de l'année. Cependant, vu l'extrême perfectionnisme de ces gens, il se pourrait que le titre ne sorte pas avant que tout le monde ait complètement cicatrisé.



Tranche de vie



Maintenant que tout le monde a un avis sur l'étrange The Path, les développeurs belges de Tale of Tales nous préparent un nouvel OVNI cette fois prévu pour octobre 2009. Le pitch ? Rien de moins que l'histoire de Salomé, la cinglée psychopathe qui, selon la légende, se trémoussa devant son beau-père en échange de la décapitation du pauvre Jean-Baptiste. Afin de donner une dimension ludique à Fatale (c'est le nom), les créateurs nous promettent un déroulement atypique dans lequel on pourra suivre l'histoire à travers les yeux des différents protagonistes. L'idée a beau être originale, ces petits gars nous ont largement prouvé qu'il ne suffisait pas de partir sur une base dérangeante pour sortir un bon jeu. À leur décharge, ils ne sont pas sûrs eux-mêmes d'en développer et les présentent plutôt comme des œuvres. Certains trouveront ça incroyablement prétentieux et ils n'auront pas forcément tort.

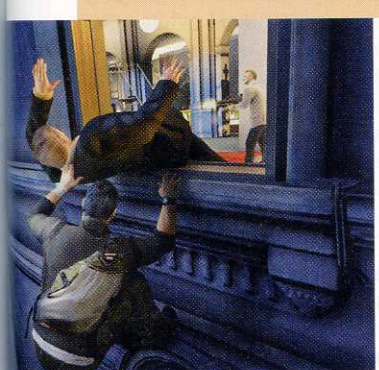




Pour ne pas casser le rythme, les objectifs sont projetés sur le décor.

>Genre : Infiltration
>Éditeur : Ubisoft/Canada
>Développeur : Ubisoft
>Sortie : Novembre 2009

SPLINTER CELL CONVICTION



Va voir plus bas si j'y suis...

J'aimais bien, moi, l'ancien Sam Fisher. Discret, taciturne, agile, c'était un peu l'homme que j'aurais toujours voulu être ! Et puis voilà que l'épisode Double Agent lui colle une fille entre les pattes. Dure réalité ! Mêmes les agents secrets les plus redoutables ont une famille. Heureusement, si vous avez fini ce titre, cette empêcheuse de tuer en rond finissait six pieds sous terre. Une fin pour le moins heureuse, puisqu'elle est le point de départ de Conviction, le nouvel épisode de la saga. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, Sam est très fâché et ne s'embarrassera pas d'un quelconque code moral pour découvrir pourquoi le chauffard responsable de la mort de sa fille n'a pas été inquiété par les autorités. Les dents vont voler, les arcades sourcilières exploser et les crânes se pulvériser... Une situation qui n'est pas sans rappeler l'ambiance de la rédaction quand Savonfou ou Sundin rendent leurs textes en retard. Du coup, après quatre ans d'absence (dont deux passées dans les limbes du redéveloppement total du titre), l'équipe en charge du projet me présente un titre nerveux et autrement plus musclé qu'aucun jeu d'infiltration avant lui. Et, pour couper court à toute discussion, Conviction est bien un jeu où la discrétion est sur le devant de la scène et non un énième jeu d'action à la troisième personne. Inutile de penser finir le jeu en ne misant que sur ses talents de tireur. Il faut se dissimuler, contourner l'ennemi, attendre le moment propice... être discret et précis. Mais ce qui m'a le plus plu avec Conviction, c'est qu'il oblige également à bouger rapidement, à enchaîner les actions et surtout à ne pas passer son temps à attendre que les ennemis se rapprochent ou daignent oublier qu'ils ont été attaqués. D'autant que ce nouveau rythme n'est pas le seul point sur lequel Conviction innove.



Ce nouvel épisode demandera de réaliser quelques interrogatoires « musclés ».

Tabula rasa

L'équipe a dû trouver de nouvelles mécaniques pour conserver l'essence même d'un jeu d'infiltration, tout en rythmant son titre différemment. Par exemple, pour indiquer que le joueur est dissimulé, les couleurs des passants et des décors s'amenuisent (quasiment en noir et blanc) pour ne laisser que les éléments interactifs et les ennemis clairement visibles. Déstabilisé pendant quelques secondes, je suis devenu le plus grand défenseur de cette trouvaille, qui devient rapidement une évidence, puisqu'elle permet d'enchaîner les actions sans se poser trop de questions. Idem pour l'option de marquage. Après avoir combattu un adversaire au corps à corps, par exemple, Sam peut réaliser une série de tirs rapides. Idéal pour abattre rapidement quelques adversaires instantanément, après avoir défoncé une porte ou réaliser des combos bien plus complexes (de nombreux éléments du décor étant interactifs). Éteignez les lumières, faites tomber un lampadaire ou déclenchez l'alarme d'une voiture, les interactions sont nombreuses et devraient s'accroître au fil de l'aventure. Il faut d'ailleurs noter que Conviction proposera moins de gadgets que les précédents épisodes mais qu'ils seront mieux pensés et plus utiles. On sait déjà que l'arsenal comprendra des grenades EMP, un système EMP portatif ou des mini-caméras explosives. Pour le reste, il faudra attendre que l'équipe veuille bien nous en dire un peu plus ou, mieux, que nous mettions la main sur version jouable.

Death Pote





Si tout va bien, on devrait disposer de véhicules pour se déplacer.



C'est à se demander où ils se fringuent ces gens-là...

GENRE
FPS/RPG
ÉDITEUR
2K Games

BORDERLANDS

DÉVELOPPEUR
Gearbox Software/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2009

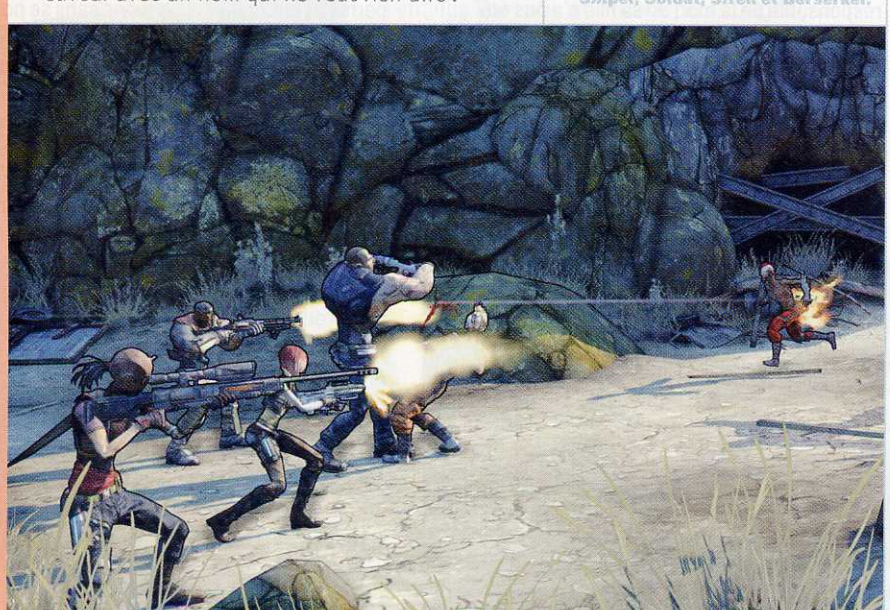
Depuis son annonce en 2007, le jeu « aux 500 000 armes » divise. « Moyen », « génial », « médiocre », « décevant », « prometteur », on a un peu tout dit sur ce titre qui a énormément évolué depuis le début de son développement. Et à vrai dire, on aime bien ça ! Comme la belle brune ténébreuse (la belle brune est toujours ténébreuse), Borderlands cultive le mystère et ne se laisse guère approcher par la meute de critiques. À quelques mois de sa sortie, cette mascarade ne pouvait néanmoins plus durer. Gearbox et 2K Games nous ont donc conviés à une session de Hands-On solo et multi. Premières impressions concrètes.

Very Mad Max

Vous n'avez rien suivi et pour vous Borderlands se résume à un énième FPS sans saveur avec un nom qui ne veut rien dire ?



Les quatre classes de personnages en image. De gauche à droite : Sniper, Soldat, Siren et Berserker.



Piqûre de rappel : Borderlands est un FPS/RPG se déroulant dans un univers post-apo soutenu par un style graphique proche du cartoon (les gens de chez Gearbox appellent ça le « concept art style », ça fait plus classe). On peut ne pas aimer la nouvelle direction artistique prise (assez récemment d'ailleurs), mais il faut avouer que le mariage entre un univers sombre et ce style graphique si particulier confère à Borderlands une vraie personnalité. Nous avons pu nous en rendre compte durant les premiers moments de la campagne, dans ce qui ressemblait à un village abandonné à des chiens et à des mercenaires mutants. Un lieu cauchemardesque fait de vieilles cabanes en tôle froissée, où les mauvaises herbes et une pléthore de malles désossées jonchent une terre craquelée par le soleil. Le décor est saisissant, rempli par une foule de petits objets avec lesquels on peut d'ailleurs interagir (il n'est pas rare de trouver quelques dollars ou des munitions dans un vieux bidon ou une boîte aux lettres). Borderlands a un fort goût de Mad Max, avec un côté dingo et surréaliste. Si Gearbox s'est donné autant de mal pour tous les environnements (en espérant qu'ils soient riches et variés), Borderlands aura déjà un pied dans la catégorie des univers inoubliables.

Hellgate : trou du cul du monde

Concrètement, Borderlands s'apparente à un hack & slash du style Hellgate : London. Votre personnage évolue en permanence (quatre classes possibles, j'y reviens dans un instant), la carte est ouverte, un certain nombre de missions s'offrent à vous et ça loote sur tous les cadavres. Concernant la progression de votre perso, chaque classe possède son propre arbre technologique. Durant la présente session, nous incarnions un Soldat, classe dite polyvalente, qui pouvait progresser dans trois secteurs : Infanterie a trait à tout ce qui est dégâts des armes ; Support concerne les grenades ou la puissance du bouclier ; Medic pour tout ce qui est lié à la santé. Chaque personnage dispose également d'une capacité spéciale (plusieurs ensuite ?), régie par un cooldown. Le Soldat en l'occurrence, pouvait à partir du niveau 5 déployer une tourelle pendant un court laps de temps.
En remplissant des missions (du type : « tue quinze chiens », « va chercher ça ici ») et en flinguant du mutant, votre avatar gagnera bien entendu de l'XP. Et qui dit XP dit gain de niveau, sanctionné automatiquement et systématiquement par une amélioration de la santé et des dégâts de vos armes. À divers paliers (au niveau 5 par exemple), votre perso gagnera des points de talents (à dépenser dans les arbres technologiques) ou des compétences spéciales (comme la tourelle). La recette est huilée.

Encore quelques doutes

Si Gearbox a dit qu'il serait possible de jouer la campagne à plusieurs, c'est sur une map cloisonnée (avec un départ et une arrivée) que nous avons testé notre sens de la coopération. Quatre joueurs contre l'environnement, chacun de nous jouant une classe différente. En plus du Soldat donc, nous avons pu essayer la Siren, le Sniper et le Berserker, spécialiste du corps à corps. Ici en revanche, l'expérience n'a rien eu de mémorable, la faute à une carte bien moins travaillée au niveau de la texturation et du level design. Ce qui prouve que si Borderlands veut marquer les esprits, ses niveaux devront être soignés à mort. Avec ce style graphique, il ne peut pas y avoir de demi-mesure, ça sera très beau… ou très laid. Les développeurs de Gearbox devront également revoir la précision des tirs et la localisation des dégâts dans les fusillades, qui semblait parfois bien aléatoire. Vu qu'on passe le plus clair de son temps à shooter, ce n'est pas un détail. Au final, je serai donc bien tenté de conclure par un énigmatique « prometteur ». Car oui, Borderlands est réellement prometteur, en grande partie grâce à son univers. Il faut également être prévenu que, a priori, l'intérêt du jeu repose essentiellement sur la progression du personnage (loot et capacités) plus que sur un quelconque scénario (dont on ne sait toujours rien). Donc oui, Borderlands possède un réel potentiel séduction ; reste à déterminer souris en main et après plusieurs heures de jeu, s'il tiendra la distance ou si comme certains l'affirment, Gearbox est passé de l'autre côté de la frontière, celle où se cachent les développeurs décevants…

Sundin



Si tu ne rases pas cette crête, ça va mal aller pour toi, mon gars…











Seul sur le sableeeuu, les yeux dans l'eaauuuuu, mon rêve était trop beaaauuuu.



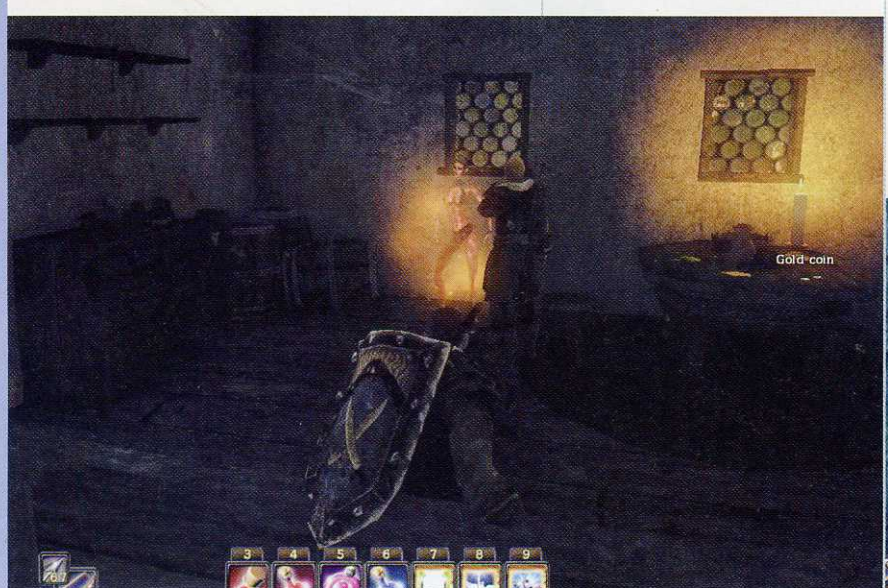
Rien ne vaut une bonne omelette aux lardons et aux câpres pour se remonter le moral.

RISEN

GENRE
G à l'allemande
ÉDITEUR
Deep Silver

DÉVELOPPEUR
Piranha
tes/Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2009

Difficile de ne pas débuter cette preview de Risen sans verser une petite larme nostalgique. Car une fois de plus, le joueur nourri à la soupe AD&D que je suis voit l'esprit de son jeu de rôle favori s'éloigner de plus en plus de nos chers PC. Eh oui ! Souvenez-vous de cette époque bénie, où votre guerrier nain, son niveau dix fraîchement gagné, pouvait déjà arborer fièrement son collier de dents de dragon fait main, son épée vorpale + 30, et ses charrettes d'artefacts surpuissants représentant une valeur marchande équivalente au PIB du Burkina Faso. Cette époque où vous pouviez bel et bien imaginer, l'espace de quelques heures, que vous étiez l'homme (ou le nain) le plus puissant du monde après notre cher président. Avec l'avènement du très sobre Drakensang, et aujourd'hui, cette première version jouable de Risen, nous entrons dans une nouvelle ère, où les jeux de rôle heroic fantasy ne s'appuient plus uniquement sur la magie et l'ivresse de puissance, mais sur une ambiance médiévale très réaliste teintée d'un brin de mysticisme. Est-ce un mal ? Pas forcément, car reconnaissons que, passés mes vieux relents nostalgiques, l'expérience offerte par Risen apparaît comme bluffante. Et voilà... à peine dix lignes de texte, et hop, je vous lâche le morceau ! Oui, même s'il n'a pas le goût des jeux de rôles à l'ancienne que j'affectionne tant, Risen n'en fleure pas moins la réussite avec un grand Rrrr.



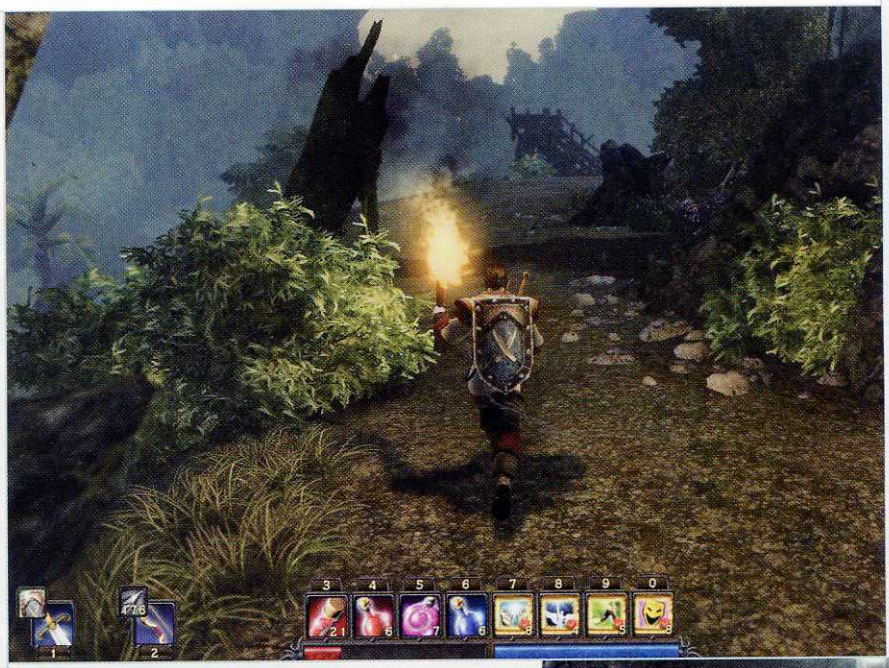
le sort d'illusion compensera efficacement les talents de furtivité que vous n'avez pas su développer.

Gothic 4 ?

Et l'affaire n'était pas jouée d'avance, loin s'en faut. Car aux commandes, qui retrouvons-nous ? Les studios Piranha Bytes, auteurs du



triptyque Gothic, qui restera dans les annales de Joystick comme un des pires nids à bugs de la dernière décennie. Alors commençons donc par nous rassurer un grand coup sur ce point : cette version de Risen est bien plus stable que ce maudit Gothic 3 à sa sortie. Ce n'était pas bien difficile, allez-vous me dire, et évidemment, de nombreuses optimisations sont encore à apporter. On sort régulièrement les rames sur les décors extérieurs, ou lorsque la nuit tombe et qu'entrent en scène les nombreux jeux d'ombre et de lumière. Toutefois, après une bonne vingtaine d'heures de jeu, l'ensemble paraît plutôt bien charpenté : pas de retours intempestifs sur le bureau, ni de quêtes ou de PNJ qui disparaissent façon Mandrake le magicien. Pas non plus d'artefacts bizarroïdes tous les dix mètres. Bref, une base technique qui nous permet de profiter sans retenue du talent des designers allemands. Et avouons-le, ils ont fait du sacré bon boulot, les bougres, en nous offrant un terrain de jeu aussi magnifique que varié. Ainsi, vous pourrez parcourir tour à tour une jungle sauvage et luxuriante, des ruines antiques de style maya, un village à l'ambiance méditerranéenne, ou un monastère tendance gothique. Il y en a pour tous les goûts, et on en prend plein les yeux. Une ambiance qui ne sera pas sans rappeler la série Lost, et son île supposée déserte où l'on pouvait voir se côtoyer villages de scientifiques, fumée noire maléfique et ours polaires. Ici, c'est pareil : on ne sait jamais vraiment sur quoi on va tomber… Ou sur qui…



Bonjour, je cherche le Colisée, c'est pour un allumage de flamme olympique.

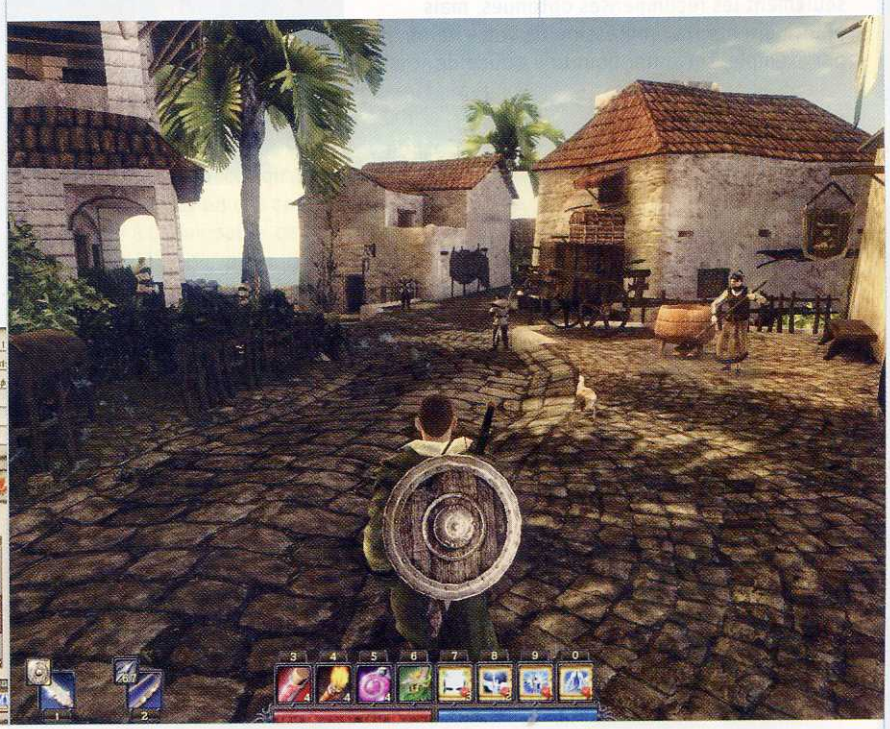


Précédemment, dans Lost…

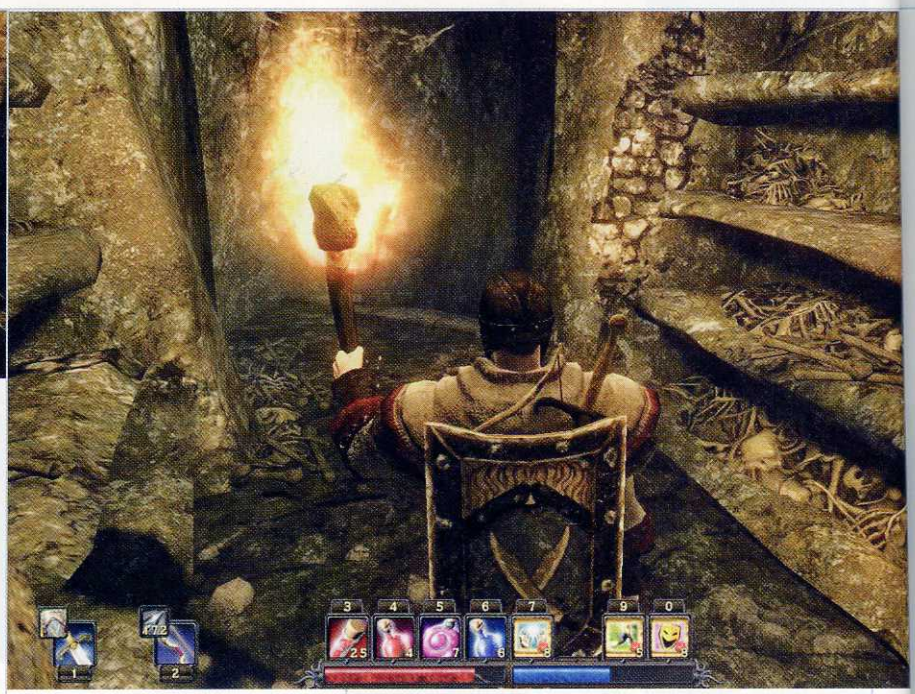
Car, à l'image des héros de la série à succès, c'est en naufragé que vous démarrez l'aventure. Assez légèrement vêtu, un bâton ridicule comme seule défense, vous sentez bien que cette île de Falanga ne sera pas vraiment le camp de vacances escompté, et les locaux, que vous ne tarderez pas à croiser, sont loin d'être aussi accueillants qu'un certain bar chilien lorsqu'il nous voit débarquer, prêts à claquer notre salaire du mois en alcool frais. En fait, les différentes forces en présence n'auront de cesse de se disputer vos faveurs pour leur permettre de prendre le contrôle de l'île et des multiples artefacts qu'elle recèle. Ainsi, vous pourrez choisir de vous tourner vers l'inquisition, un ordre de mage religieux, ou vers cette bande de hors-la-loi qui rôdent dans la forêt, ou encore vers ce dictateur nouvellement « élu ». Rien n'empêche de surcroît de tenter de courir plusieurs lièvres à la fois. Inutile d'aller plus avant dans l'histoire, on ne va quand même pas spoiler !

Intéressons-nous maintenant à ce qui s'annonce comme un des gros points forts du titre : la gestion des PNJ et les rapports que vous pourrez entretenir avec les différentes factions. Comme souvent dans ce genre de titre, chaque personnage rencontré disposera d'une histoire, d'un métier, d'objectifs qui lui









Bordel, le gars m'avait bien dit : vous suivez la direction Athènes, vous tournez à droite et vous y êtes !!!

sont propres et qui seront, pour vous, l'occasion de quelques menus travaux. Toutefois, les développeurs ont eu l'inspiration de donner à ce postulat un côté plus vivant qu'à l'accoutumée. Par exemple, selon l'heure de la journée, vous ne trouverez pas forcément vos commanditaires sagement chez eux à vous attendre ! Comme tout un chacun, ils ont des choses à faire : forger, commercer, cultiver, et pourquoi pas, après une dure journée de labeur, aller se jeter quelques mojitos à la santé de Sundin devant la taverne du coin. Les relations entre les PNJ sont également mises en avant : une mission accomplie pour Olaf le marin pourra vous octroyer un bonus d'expérience si vous allez vous en vanter auprès de son frère, par exemple.

Ménager la chèvre et le chou

Dans le même ordre d'idées, si certaines quêtes restent très classiques, du genre « va me chercher trois feuilles de houx pour relever un peu cette soupe », d'autres vous amèneront à faire des choix plus cornéliens : le fait d'avantager tel ou tel groupe d'influence dans un village, ou un personnage plutôt qu'un autre, ne modifiera pas seulement les récompenses obtenues, mais pourra orienter la progression de votre héros : par exemple, travailler pour une guilde de voleurs vous ouvrira la voie vers les aptitudes associées, que peuvent être la furtivité ou l'art du pickpocket, mais vous fermera dans le même temps l'accès à certaines compétences guerrières, qu'aurait pu vous offrir ce maître d'arme que vous venez de racketter pour le compte de la guilde susnommée. Bref, on avance dans le jeu avec un véritable sentiment d'interactivité, l'impression que chaque mission ou parole aura une influence sur la suite des opérations.



Ma b*** et mon couteau

Mais revenons à notre héros, que nous avions laissé en pagne quelques lignes plus haut. Les jolis décors, un monde qui bouge, l'interactivité ! Tout ça, c'est bien sympa, mais lui, ça ne va pas beaucoup l'aider.
Ce qui l'aidera en revanche, ce sont ces précieux points d'expérience qu'il acquerra quête après quête. Et là encore, on mesure tout le travail accompli en termes d'immersion : ruse, dialogue ou combat, ce sera à vous de choisir votre style. Reprenons l'exemple de notre guilde de voleurs qui, cette fois, cherche à démasquer dans ses rangs un vil traître. Pour le confondre, vous pouvez discuter avec les autres membres du clan, lui mettre une raclée pour le faire avouer, ou encore tenter un habile pickpocket et lui demander des explications sur les preuves que vous venez de trouver sur lui. Mieux : vous pourrez lui proposer un arrangement et jouer sur les deux tableaux. Et là encore, chaque trahison ou coup de main vous vaudra des réactions amicales ou froides, c'est selon, lors de vos échanges futurs. Un régal ! Une fois cumulée suffisamment d'expérience, des points d'apprentissage vous seront attribués,

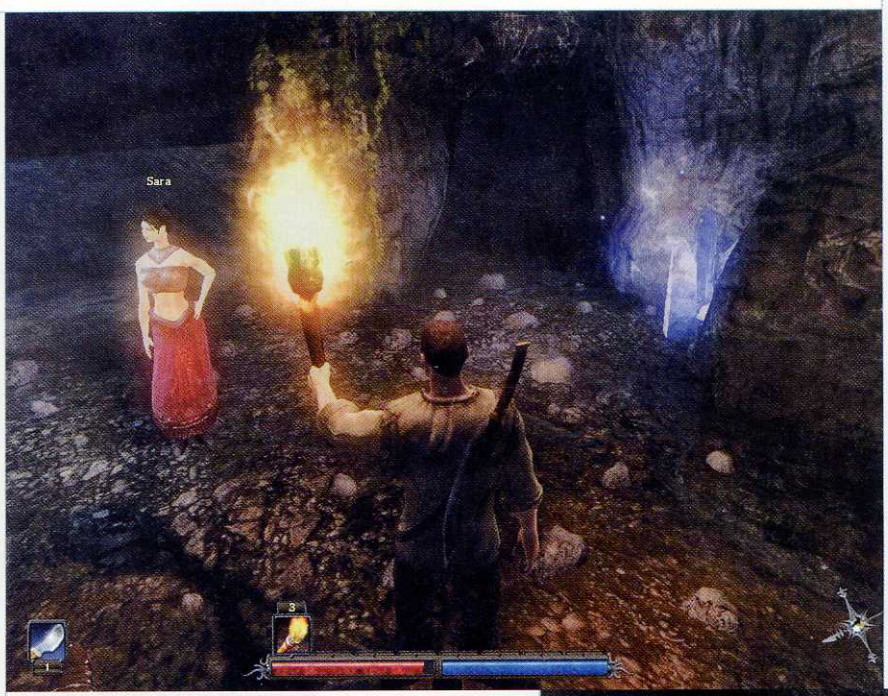


L'ouverture des coffres sera l'occasion d'un petit casse-tête, dont la difficulté augmentera selon la complexité de la serrure.

à répartir où vous voulez... Ou plutôt, où vous pourrez. Car je vous le disais, à l'image du récent Drakensang, ne vous attendez pas à déchaîner le feu et la foudre dès les premières heures de jeu ! Bien au contraire : sachez-le, votre progression sera lente et difficile.

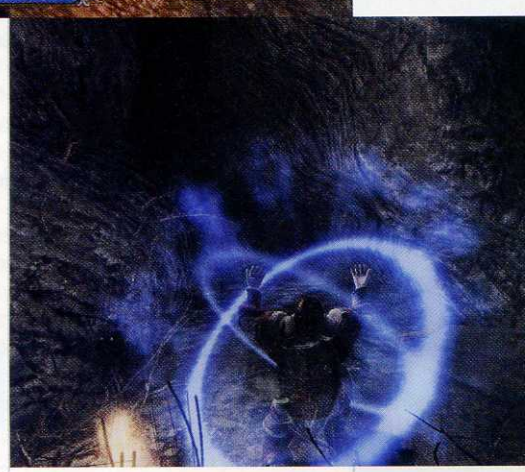
C'est la crise, ma bonne dame

En effet, cette richesse du gameplay sur laquelle je m'étends depuis le début n'aura d'égale que la rigueur imposée sur l'évolution de votre personnage. Prenez le système de compétences, par exemple : à votre disposition, quelques aptitudes de voleur, quelques sorts de mage, la possibilité de développer deux types d'armes à distance, trois pour le corps à corps, trois sorts d'attaques, quelques talents liés à la nature... Et c'est tout ! Par ailleurs, n'imaginez pas que toutes pourront être améliorées ! Les points de développement seront distribués avec parcimonie et serviront autant à augmenter vos caractéristiques primaires, que sont force, dextérité et sagesse, que vos compétences. Il vous faudra également trouver le professeur qui va bien pour progresser dans un domaine. Et côté équipement, c'est le même sentiment de carence qui domine : les objets magiques offriront peu de variété, et resteront d'une puissance très modérée au regard de certains challenges. Des arguments qui, sur le papier, pourraient en décourager plus d'un. Pourtant,



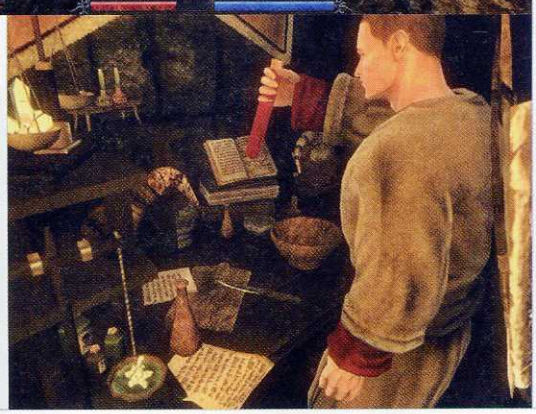
Le Colisée ? Ah mais, vous n'y êtes pas du tout. Ici, c'est l'île de Falanga ! Vous n'êtes pas arrivé, j'vous l'dis !

croyez-moi, le plaisir de jouer est bel et bien là, et pour une raison simple : tout cela reste parfaitement équilibré. D'abord, cette difficulté dans la progression et cette impression que l'on manque de tout collent parfaitement avec l'ambiance du naufragé coincé sur une île hostile. Ensuite, comme nous l'avons souligné précédemment, le système de résolution des quêtes est très ouvert. Le fait de ne pas disposer de telle ou telle compétence ne bloquera en rien votre progression. Reste une dernière inquiétude bien légitime : les combats. Cette pénurie de ressources ne risque-t-elle pas de gâcher cet aspect du jeu ?



Ce n'est pas trop tôt : 15 jours qu'on l'attend votre flamme ! C'était précisé : si vous n'êtes pas là dans les 30 minutes, on ne paye pas !





On y est presque !

Pas vraiment, en fait. Les affrontements se dérouleront en temps réel, et dépendront presque autant du développement de vos compétences guerrières ou magiques que de vos skills. En fait, la progression de votre personnage ne vous donnera accès qu'à des coups supplémentaires ou des contre-attaques. Mais face à l'adversaire, ce sera à vous de trouver le bon timing pour parer, contrer ou, lorsque vous aurez à faire à un groupe, trouver le bon angle et l'ouverture pour toucher sans pour autant découvrir votre flanc. En revanche, temps réel oblige, les erreurs de jugement seront payées au prix fort, et la mort sera monnaie courante dans ce jeu. Oui, ardu, Risen l'est sans aucun doute. Mais tout de même, quel pied ! Pour peu qu'il soit optimisé comme il faut, et que les développeurs améliorent le niveau d'accessibilité avec, pourquoi pas, une légère touche de fantaisie, Risen s'annonce au moins aussi réussi que Drakensang. Comme référence, on a fait pire.

Kracoukas



GENRE
RPG
EDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Bioware/Canada
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2009

DRAGON AGE ORIGINS



Savon, tu ne battras pas ce démon tout seul...

Bioware, avec Blizzard, est peut-être le seul développeur à avoir réussi à me faire oublier ma vie, ma famille, mes amis pendant plus deux semaines. Ces Canadiens qui m'ont donné goût au RPG « à l'américaine » sont plus que de simples créateurs de jeux vidéo. Ce sont de faiseurs de rêves ! De ceux qui m'obsèdent pendant des mois et qui tournent parfois au cauchemar ! Quel choix préférer dans cette situation ? Comment battre cette créature avec mon groupe ? Ce pouvoir est-il si intéressant que cela ou se retournera-t-il contre moi ? Autant de questions qui reviennent sans cesse au fil des aventures développées par ce studio. Car depuis qu'ils s'attellent à concevoir des RPG, nos cousins d'outre-Atlantique ont toujours eu pour principe (si ce n'est devoir) de nous laisser un maximum de choix. Rien d'étonnant donc à ce que, encore aujourd'hui, ils soient considérés comme les plus grands faiseurs d'histoires du monde occidental. Combien de fois ai-je passé des soirées entières à discuter des conséquences de mes choix, de l'effet de tel pouvoir ou tel pouvoir... Bref, toutes les questions existentielles que peuvent se poser les joueurs de RPG. Mais, depuis mars 2009, il y en avait une qui ne cessait de me hanter et pour laquelle je n'arrivais pas à trouver de réponse précise : qu'allait donner Dragon Age ? Certes, après notre reportage dans les locaux de Bioware, je n'avais pas vraiment de doutes sur la richesse du titre ou sur sa filiation avec Baldur's Gate, mais justement ! Dragon Age Origins ne serait-il pas qu'un « simple » Baldur's Gate relooké à la sauce next-gen ? L'existence d'une version console ne limiterait-elle pas les possibilités de la version PC ? Les graphismes auront-ils pris un coup de vieux après six mois de délai ? Toutes ces questions ont enfin leurs réponses (au moins partielles) depuis que j'ai passé une journée entière à jouer à Baldur's Gate 3... pardon, Dragon Age Origins.

Ou quand l'équipe de Joy se la joue aventuriers.

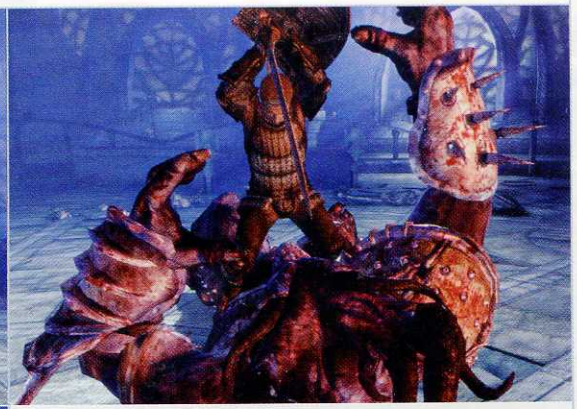


Au commencement fut le verbe !

Cette cession de jeu commença par un petit speech de l'équipe de dev. Non pas pour nous expliquer comment ils étaient arrivés au statut de dieux vivants des joueurs de RPG mais ce que signifiait vraiment le suffixe Origins. Bon ! C'est sûr qu'il faudrait être particulièrement débile pour ne pas comprendre qu'il s'agit du choix de l'origine de son personnage et que celle-ci aura une influence sur le reste de l'aventure. Mais plus qu'une simple influence sur les caractéristiques de votre avatar









Le jeu se veut mature et donc gore.

principal, son origine aura des conséquences sur l'aventure tout entière. Ainsi, en créant un mage, les autres membres de votre ordre vous connaîtront et pourront vous prêter main-forte là où ils attaqueront des guerriers un peu trop sûrs d'eux... De même, selon que vous soyez un elfe des villes ou un elfe des champs, vos rapports avec les autres ethnies seront totalement différents comme j'ai pu le constater. Alors, histoire de pousser le vice jusqu'au bout, je profitais de cette première prise en main pour créer une elfe citadine, chauve et particulièrement coléreuse. Autant dire que les bijoux de familles du noble venu exercer son droit de cuissage le jour de mes noces ornèrent rapidement ma toute nouvelle tenue de guerrière... Loin d'être anecdotiques, ces premiers pas dans l'univers du jeu font office à la fois de tutorial et de création de groupe (jusqu'à quatre membres). Ceux d'entre vous qui ont déjà joué à Baldur's Gate (ou n'importe quel autre titre sorti avant Mass Effect) ne risquent pas d'être dépaysés. On retrouve les icônes représentant les personnages, la barre de pouvoirs (en fonction du personnage sélectionné) et surtout la Pause ! Pas celle qui vous permet d'aller faire pipi sans risquer de voir votre groupe réduit en cendres, mais celle qui vous permet de gérer tactiquement vos actions. Un petit coup de pause et me voilà en train de d'indiquer à mes guerriers d'aller au contact, au magicien de lancer un sort de zone, pendant que le scout profite de ses talents d'archer pour éliminer les quelques tireurs isolés... Un simple exemple qui ne rend pas forcément justice aux différents pouvoirs/talents disponibles dans le jeu. Car, comme j'ai pu le constater, certains pouvoirs sont extrêmement puissants mais à double tranchant. Il m'a suffi d'utiliser le sort Explosion de corps sur un ennemi un peu trop proche de mon groupe pour que ce dernier rejoigne la longue liste des héros morts (bêtement) au combat !

Le rendu graphique a été amélioré depuis la dernière fois où nous avions vu le jeu.



Puis vint l'action...

Si, en termes d'ergonomie, je n'avais que peu de doutes, il en était autrement de l'aspect graphique de Dragon Age. Heureusement, comme j'ai pu le constater, les quelques mois supplémentaires ont été mis à profit pour améliorer sensiblement son rendu graphique.
Et bien qu'il n'arrive pas à la cheville des derniers FPS ou des super-productions utilisant l'Unreal Engine 3, Dragon Age Origins n'a pas à rougir et pourrait même mettre à mal une configuration pas trop musclée. La faute à des sorts aussi impressionnants que sublimes, qui usent et abusent des effets de lumière, de transparence, de particules et autres effets spéciaux à la mode. En même temps, vu la baisse de prix des cartes graphiques (comme vous l'explique l'ami C_Wiz dans ses news Matos), il n'y a aucune raison que le jeu pose de problèmes. Si ce n'est qu'il faudra attendre encore quelques mois avant de pouvoir se lancer corps et âme dans l'aventure !

Death Pete



Pour connaître les ragots, il faut farfouiller au fond d'un menu.



Tout de suite des graphismes en 3D, ça aide !



Si Death Pote voulait anéantir ma carrière de star du journalisme en me confiant des sujets super-confidentiels, il ne pouvait pas viser mieux. L'Entraîneur 2010 ? Franchement, qui ça intéresse encore ? Pour les trois lecteurs qui se seraient égarés sur cette page croyant lire l'Entraîneuse ou qui n'ont pas suivi l'affaire, un petit rappel des faits s'impose. D'abord, vous devriez vous trouver une vie. Ensuite, l'Entraîneur, c'était la série reine du jeu de management. Et puis un jour, ses développeurs se sont enfuis pour un gros chèque et plein de peluches Sonic. Alors Eidos a confié la licence à un nouveau studio qui a fait ce qu'il a pu, c'est-à-dire pas grand-chose au début. La qualité de la série s'est écroulée mais le nom restant prestigieux, les ventes sont restées suffisamment correctes pour qu'elle continue. Heureusement, depuis deux ans, les choses vont un peu mieux et l'Entraîneur remonte le terrain perdu au petit trot. Pour ce cru 2010, la Champion's League reste hypothétique, mais la remontée se poursuit. On notera d'ailleurs qu'il n'y a pas eu de jeu en 2009, les développeurs de Beautiful Games Studios préférant zapper une sortie printanière pour enfin démarrer en même temps que la nouvelle saison de ballon rond. Ce délai a été en tout cas profitable, ne serait-ce qu'au niveau de l'interface. Elle a bénéficié d'un sérieux toilettage. O.K., ce n'est pas pour tout de suite qu'un jeu de management ne ressemblera plus à un bilan comptable. Toutefois, un peu de couleurs par-ci, un habillage high-tech par-là et c'est tout de suite plus joli.

L'ENTRAÎNEUR 2010

GENRE
Simulateur de Domenech

ÉDITEUR
Eidos Interactive

DÉVELOPPEUR
Beautiful Games Studio/ Angleterre

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2009

LA D2 EN 3D

Le gros chantier de 2010, c'est l'arrivée de la 3D pour les matchs en lieu et place de la traditionnelle vue 2D dite « vue pastilles ». Avec leurs petits shorts, leurs maillots aux couleurs de leurs équipes et leurs petites pattes mobiles et imberbes, les footeux font fantasmer Sundin (ndSundin : tu parles) mais surtout, font beaucoup plus vrais. Certes, le niveau de détail ne va pas jusqu'à leur donner un visage ou les faire ressembler à leur modèle. C'est toujours ça de gagné pour Ribery. De plus les animations restent assez basiques et il ne faut pas espérer voir de superbes retournés ou des coups du sombrero à chaque rencontre. Au moins ça marche ! Cela ressemble enfin à du foot ou à des rencontres de Ligue 1 selon le niveau des équipes sur le terrain. Ce n'est pas FIFA non plus ! À défaut de ressentir la furia des tribunes, l'action est claire et lisible, le football pratiqué est varié et il y a même quelques timides effets comme l'ombre des gradins ou la météo. Pour les plus drogués d'entre nous, il reste néanmoins



ProZone, comme son nom l'indique, pour les pros.

possible de voir des cachets d'aspirine contre des extas faire de la passe à dix sur votre écran. La plus grande réussite de ce moteur, c'est d'être adapté à son sujet. Il ne fait pas pièce rapportée comme ce fut le cas dans Football Manager l'an dernier. De surcroît, toute la partie simulation qui tourne derrière est beaucoup plus rigoureuse.
Tant sur la base de données que sur les mécanismes de jeu, l'Entraîneur est convaincant. Les grosses surprises et les scores fleuves restent rares, le rythme des blessures, la fatigue des joueurs ou les effets de vos choix tactiques, tout est logique. Il y a même un éditeur pour créer ses combinaisons de coup de pieds arrêtés ! Ma combo à base de triple lob et quadruple passe en retrait demande encore un peu de perfectionnement, mais tous les gardiens d'Europe tremblent déjà. En revanche, le système pour créer ses exercices d'entraînement demande au minimum bac+12 et un abonnement à un quotidien sportif pour être domestiqué correctement. Heureusement, il est possible de déléguer les tâches les plus ingrates à ses adjoints.



L'entraînement individualisé. Aujourd'hui, l'esquive de rédac chef pour la machine à café.

De Retour du Qatar

Parmi les petites choses qui m'ont bien plu, j'apprécie beaucoup le système de discussion avant et pendant les matchs. Le petit sermon du coach, genre « Si tu ne réagis pas, tu vas au-devant de grosses déconvenues » est bien fait, plus détaillé en tout cas que chez la concurrence. On peut enfin descendre ces feignasses de défenseurs qui en branlent pas une pendant que Messi se promène devant les cages, tout en cirant les crampons de son attaquant chéri qui sera revendu 35 millions en fin d'année. Comme en vrai !
Pour le reste, c'est du solide. On retrouve une large variété de championnats, pas autant que sur un Foot Manager, mais qui se soucie de jouer la Ligue 1 thaïlandaise ? Les temps de calculs sont raisonnables, l'I.A. suffisamment réactive sur le marché des transferts ou sur les choix tactiques. Bref, c'est du tout bon. Dommage toutefois que la partie média et par extension, tous les bruits de vestiaires, soit aussi légère que le vocabulaire de Benzema. C'est un peu tout le jeu qui manque de feedback. Vous ne savez pas trop comment tout votre petit monde réagit à ce qui lui arrive. Si vous voulez des infos, il faut aller à la pêche notamment en passant par ProZone, un utilitaire de dissection des matchs aussi riche qu'inexploitable par le commun des mortels et les entraîneurs du PSG.
Finalement, mis à part la 3D convaincante, les ajouts de cet opus ne cassent pas trois pattes à un Cissé. C'est plutôt sur les fondamentaux, c'est-à-dire la simulation et la base de données, que cet opus 2010 effectue son retour.
L'Entraîneur 2010 est bien parti pour se hisser au niveau de la concurrence… de l'année dernière. Il est dans la surface, maintenant c'est à la version finale de tirer au but.

Freedom Fries



Messi est nul en tacles, excellent partout ailleurs. Ça énerve.

Le foot, c'est avant tout une bonne tactique illisible pour l'adversaire.









Le fameux mode Détection, terriblement efficace perché sur une gargouille.



De nombreuses cinématiques émaillent la progression de Batman. Parfait pour l'immersion.

GENRE
Action
ÉDITEUR
Eidos Interactive

DÉVELOPPEUR
Rocksteady
Eidos/Angleterre
SORTIE PRÉVUE
28 août 2009

BATMAN ARKHAM ASYLUM

Une fois n'est pas coutume, nous avons décidé de faire une seconde preview de Batman : Arkham Asylum (la première, estampillée Kracoukas, se trouve dans le numéro 218). Pourquoi, me direz-vous ? Pour deux raisons. La première, c'est qu'Eidos vient de nous envoyer une nouvelle version du titre, version a priori très proche de la version commerciale, et disposant de la totalité du contenu. La seconde, c'est que dans notre grande mansuétude et notre volonté d'apporter du bonheur à tous nos lecteurs, nous tenions à vous donner un second avis tranché sur la question. Bon, c'est aussi parce que le prochain numéro sera en kiosque après la sortie du jeu prévue le 28 août, et que c'aurait été bête de ne pas vous donner un avis mis à jour. Donc, on y vient, et je peux vous donner mon humble sentiment : Batman va être un des titres marquants de cette année 2009. Pas moins.



Le gros méchant Bane. Impressionnant !



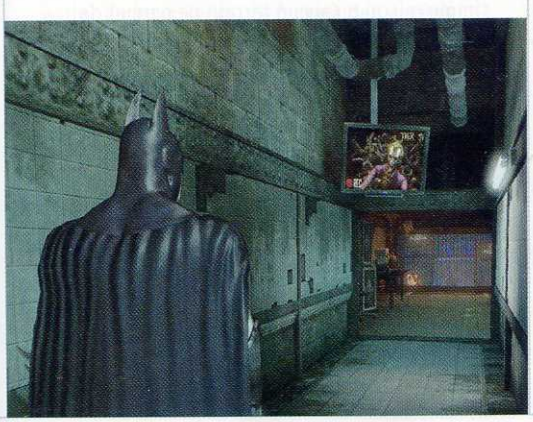
Et merde...

Je passe rapidement sur le point de départ du périple, dont Kracoukas vous a déjà touché deux mots il y a quelques numéros. Pour faire court donc, Batman capture son pote le Joker et le conduit fissa à l'asile d'Arkham, où il vivra de jours heureux en compagnie des rats et d'autres joyeux timbrés. Mais il a du nez le Batman, et il se demande dès la première scène pourquoi ça se passe si bien. Joli pressentiment, et sale piège derrière : alors qu'il est transporté dans ses quartiers, le Joker s'échappe, libère tous les monstres du coin et se prépare à accueillir Batman, qui va devoir ruser pour s'en sortir. Une mission qui naturellement vous incombe, et qui s'annonce d'ores et déjà passionnante. Car cette introduction, longue de plusieurs minutes, donne le ton : le pénitencier est d'un

lugubre saisissant, les dialogues semblent réellement travaillés (rien à voir avec le jeu d'action lambda), la mise en scène millimétrée, les personnages hauts en couleur et les graphismes imposants comme un videur de boîte. Vous serez également ravi d'apprendre que le jeu, sur cette version, était déjà fort bien optimisé (60 images/seconde sans aucune saccade sur une machine de type Core 2 Duo, 2 Go de Ram et une 8800 GTX). Si la mouture finale est du même acabit, sans les quelques bugs de collision qui subsistaient çà et là, on enverra la plus belle chemise de Savonfou aux gars de Rocksteady, en guise d'offrande.

Prison Break

Une salle de prison, aussi sophistiquée soit-elle, peut sembler à tout un chacun terriblement vide. Sauf que, à y voir de plus près, avec le mode Détection enclenché (ce mode de vision, activable par la pression d'une simple touche, met en surbrillance les éléments du décor avec lesquels on peut interagir, comme une gargouille au plafond, un mur moins solide que les autres, les ennemis armés et non armés...), chaque salle à Arkham recèle de passages plus ou moins cachés (bouches d'égouts, d'aération...) dans lequel notre héros masqué peut s'engouffrer pour progresser. Premier enseignement donc : chaque pièce, chaque vestibule, chaque galerie, d'ailleurs souvent conçu sur la hauteur, est bien plus travaillé qu'il n'y paraît de prime abord.
Second enseignement, qui est assez lié avec le précédent : Arkham Asylum n'est absolument pas de ces jeux d'action où l'on peut s'en sortir en appuyant comme un malade (sans regarder) sur toutes les touches du pad (dont l'utilisation est vivement conseillée). Combien de fois ai-je trépassé durant cette preview ? Un paquet de fois. Je veux bien croire que mon style de jeu – bourrin – n'est pas toujours adapté à la situation, mais quand même. La vérité est que le titre de Rocksteady exige patience et organisation. Même dans une salle où patrouillent ne serait-ce que quatre ou cinq gus armés, il faudra prévoir son coup, se cacher dans un endroit privilégié (au début, sur les fameuses gargouilles), prendre son mal en patience (que les gus en question soient esseulés et qu'ils aient le dos tourné) et choisir entre :





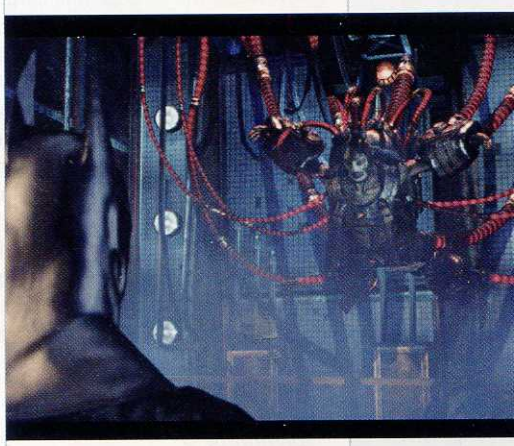
Si la majorité du périple se joue dans des étroits couloirs, certaines phases en extérieur sont également au programme.

1 – leur sauter dessus en assenant un vilain coup de pied dans le dos enchaîné par une bonne mandale ;
2 – s'approcher sur la pointe des pieds et les étrangler par derrière en toute discrétion.
La méthode qui consiste à foncer dans le tas en criant « aaaaaaaahh » et en appuyant sur tous les boutons doit ici être à tout jamais proscrite.

Taille patron

Batman : Arkham Asylum, jeu moins con que la moyenne, c'est donc acquis. Pour le reste, le titre de Rocksteady ne cherche pas à réinventer la roue et s'appuie avec efficacité sur des phases de combat très dynamiques (certaines animations sont bien savoureuses). Mention spéciale en passant aux différents « boss » (dont un sur lequel je peux rien dire, qui ma foi est très réussi...) qui eux aussi en imposent. Heureusement pour lui, notre Batman pourra améliorer ses coups (dégâts, combo) et récupérer de précieux gadgets qui l'aideront autant dans les combats que dans la progression dans l'asile (le fameux Batarang bien sûr, mais aussi la Bat-griffe, le grappin, le spray explosif, etc.). Tout juste pestera-t-on contre certains comportements un peu débiles, en particulier chez les « petits » ennemis (mais ils sont peut-être très bêtes après tout).
Bon, je ne peux rien pour vous si vous n'avez pas encore compris, mais il est indéniable que comme ceux qui ont eu la chance d'essayer le titre, Batman : Arkham Asylum m'a fait forte impression. Beau, bien mis en scène, intelligent mais également et surtout fun, Batman a définitivement tout d'un grand. Alors s'il vous reste encore quelques piécettes en rentrant des vacances, ne vous sentez pas obligé d'attendre notre verdict (mais n'oubliez pas d'acheter le magazine !).

Sundin

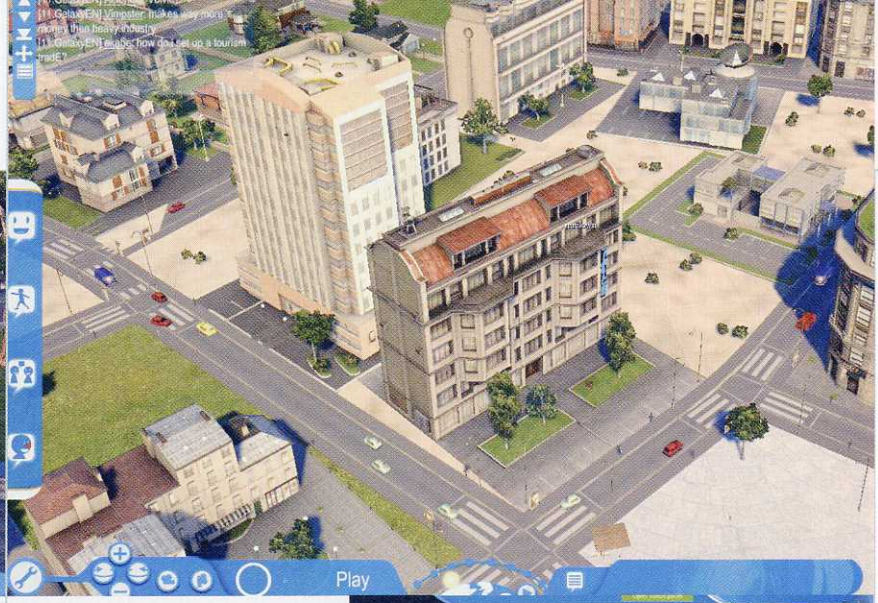


Bane, qui s'entraine au saut en parachute.

Ce cher Joker, toujours aussi farceur...







Angulaux et un rien trop sobre, Cities XL n'est pas vraiment un ravissement pour les yeux.



Les points verts indiquent les villes de joueurs connectés, les points rouges celles de joueurs non connectés, tandis que les points gris sont les emplacements libres.

CITIES XL

GENRE
Capitalisme urbain

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Monte Cristo / France

SORTIE PRÉVUE
4 septembre 2009

Après trois années de développement, Cities XL est désormais bien enfoncé dans sa phase bêta. Joystick a donc mobilisé une équipe d'UN journaliste pour savoir si le bébé de Monte Cristo avait de quoi prendre la relève de la série Sim City, perdue corps et biens depuis le naufrage de Sim City Sociétés. Comme on le sait maintenant depuis longtemps, Cities XL a tourné le dos à une vision purement solo. Chaque joueur construit une ville sur une planète (chaque planète constituant un serveur) où il cohabite avec plusieurs centaines d'autres maires virtuels. Ces planètes comportent des milliers de sites de construction disposant de reliefs et de ressources différentes, ce qui doit théoriquement pousser au commerce. Après plusieurs villes construites et moult heures de jeu, voici les premiers enseignements à en tirer.

Savopolis

Ma première ville fut Savopolis. J'y ai découvert comment on trace les rues, les blocs d'immeuble et les zones industrielles. Cities XL est clairement plus orienté vers l'établissement et la gestion de grands ensembles que sur une construction microgérée. Le plus important au début semble d'articuler ses zones résidentielles, industrielles, agricoles, etc., autour d'un solide réseau de rues et de routes. L'entretien de ces dernières est d'ailleurs primordial, à l'instar des structures qui fournissent l'eau et l'électricité. Il faut donc se développer rapidement pour faire entrer les taxes. Pour en revenir à Savopolis, je décide de tout miser sur l'agriculture, ça a l'air plutôt simple et je n'ai besoin que d'employés non qualifiés (il existe quatre catégories d'habitants, de non qualifiés à Elite) qui ne demandent pas beaucoup d'installations particulières. J'y bâtis une large zone résidentielle pour ma population peu qualifiée, et des commerces pour la rendre attractive… Ça ne marche pas ? Ah oui, les commerces produisent des « Retail Goods » et je n'ai pas assez d'habitants « Qualiiiified » pour les écouler. J'en installe donc, mais ils sont mécontents car ils ne trouvent pas de travail. Je veux bien leur en donner mais les bureaux et usines qui les emploient réclament une autre organisation de l'espace que les fermes que j'avais prévues au départ (du fret avec d'autres villes, des routes plus grandes, du fuel, etc.). Tout cela coûte une fortune et les taxes agricoles ne me rapportent pas assez ! Bon, voyons si le marché est intéressé par mes produits agricoles. Alors… personne ? Bon, bah c'est mort. Tout est à recommencer, Cities XL vient de me prouver qu'il ne s'adresse pas au premier venu, ni même au deuxième d'ailleurs.

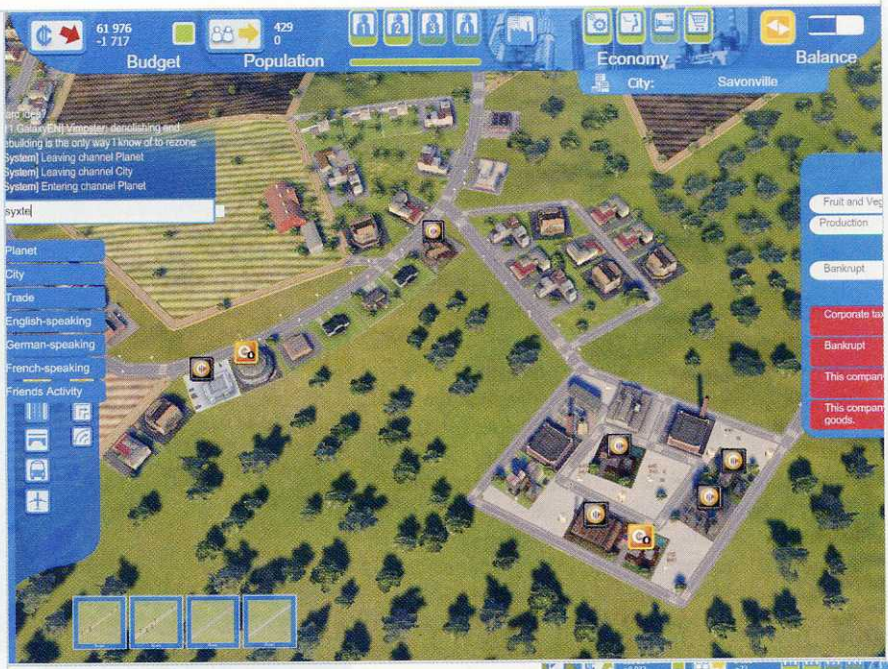
Un conseil d'ami : ne construisez pas d'ouvrage d'art au début de votre développement.

Savonville

L'échec de Savopolis m'a appris une bonne chose : l'autarcie ne fonctionne pas, pour la simple raison qu'aucun terrain ne permet de produire l'ensemble des ressources dont on a



besoin pour une ville. Pour l'érection de Savonville, je me suis intéressé de plus près au système d'échange de ressources entre joueurs. Ce dernier se fait par un système de « Token ». Quand la production est excédentaire, un jeton correspondant à la quantité d'excédent par cycle est généré. Prenons le cash par exemple ; si les taxes et le commerce fournissent 5 000 crédits de plus par cycle que ce que vous dépensez, cela va générer un jeton « Cash » que l'on peut monnayer avec d'autres joueurs contre des jetons « Fuel », « Waste » (retraitement des déchets) ou encore « Heavy Industry ». En ce qui concerne Savonville, le terrain choisi est riche en pétrole, et je crois bon de construire une tripotée de champs pétroliers et de zones résidentielles pour fournir de la main-d'œuvre. Seulement, une ville a besoin de services et de produits agricoles que le désert aride où j'ai fondé la ville ne saurait lui fournir. En outre, l'entretien de champs pétroliers est ruineux. Avec plusieurs emprunts sur le dos, je suis dans l'obligation de brader mon pétrole parce que personne de connecté n'en a besoin. Ruiné et abandonné par mes habitants, je dois raser Savonville, c'était un beau rêve.



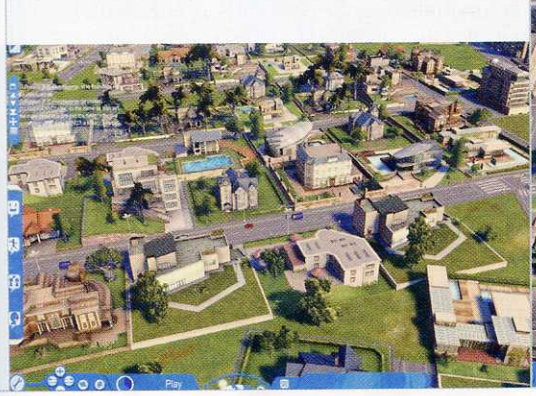
Vos collaborateurs ont un look... comment dire... ils ont un look, quoi.



Savotopia

Savotopia, ma troisième ville (qui existe encore à l'heure où j'écris ces lignes), est un condensé des leçons prises avec les deux précédentes. Une grosse production agricole que j'échange contre de l'industrie lourde destinée à ma population qualifiée occupant des bureaux de service. Une fois le cap du millier d'habitants dépassé, je gagne accès à la construction de zones de plus grande densité. Monte Cristo n'a en effet pas souhaité que l'on puisse bâtir des gratte-ciel au milieu de nulle part comme à Abu Dhabi. Les pavillons et les petits commerces du début laissent place à des immeubles d'habitation et des grands centres commerciaux, ce qui oblige souvent à détruire le centre-ville pour le redessiner et y faire des voies plus larges. Des infrastructures comme des hôpitaux ou des installations portuaires sont aussi ainsi disponibles, mais les revenus de la ville peinent à couvrir le coût d'entretien des infrastructures (un des détails à régler d'ici la fin de la bêta, qui dispose d'ailleurs d'une communauté vraiment très active). En l'état, Cities XL n'est pas à proprement parler un jeu tripant, la faute à des petites choses mal équilibrées, à des menus parfois peu cohérents et des aides à la gestion qui manquent de lisibilité. Comme pour ériger sa ville, on doit alors procéder par tâtonnements successifs, ou en discutant avec d'autres membres du serveur, mais là aussi, le système de chat est encore bien brouillon. Très honnêtement, je n'ai pas vraiment pris mon pied sur cette bêta austère et sonorisée à la musique d'ascenseur, mais je dois bien reconnaître que le système d'échange entre villes semble plutôt bien fonctionner, et constituera le cœur du jeu. Nous verrons prochainement si Monte Cristo prendra en compte toutes les remarques de la communauté.

Savonfou





NEED FOR SPEED SHIFT

GENRE
Simulation de FPS

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Slightly Mad Studios/ Royaume-Uni

SORTIE PRÉVUE
17 septembre 2009

Entre deux accélérations à bord de véritables Lamborghini, Porsche et autres Aston Martin sur un circuit de course aux alentours de Lyon, les journalistes conviés à l'événement Need for Speed : SHIFT ont pu s'essayer au nouveau venu de la célèbre licence. Histoire de vérifier que non, la GT3 RS ne pouvait pas accélérer plus sans partir dans le décor. Afin de constater, aussi, que l'expérience de conduite délivrée par le NFS nouveau était originale… et relativement crédible. Tenant compte de la perte de vitesse de l'une de ses licences-phares, l'éditeur Electronic Arts a donc décidé de chambouler ses habitudes en proposant des épisodes aux caractéristiques bien spécifiques. L'ambition de SHIFT ? Revenir à une forme plus pointue de conduite, et redéfinir la relation entre le joueur, son véhicule et la piste… Simulation et fun : un couple maudit ? Un concept intéressant préside donc sa conception : centrer le jeu sur les sensations du pilote. Malheureusement pour le puriste, heureusement pour le débutant, le prochain titre d'EA n'échappe pas au dernier concept marketing à la mode : pouvoir transformer une simulation en jeu d'arcade via quelques réglages dans le panneau des options. Cependant, d'un extrême à l'autre, un constat s'impose : le jeu est vraiment beau, fluide, et propose un excellent rendu de la vitesse. Avec l'aide activée, la conduite est largement simplifiée : freinage assisté, trajectoire dynamique indiquée au sol… Néanmoins, c'est dans le registre de la simulation que SHIFT prend une véritable ampleur. D'anciens employés de Simbin (GTR, Race, des références de la simulation) ont d'ailleurs intégré l'équipe de développement ; le titre s'en ressent, mais ne lorgne pas nécessairement vers le réalisme pur et dur. D'un côté, l'excellente modélisation des véhicules et de leurs habitacles, une véritable impression de poids conjuguée à la puissance des moteurs, et tous les détails qui concourent à l'immersion : déplacement libre de la vue dans l'habitacle, juste dosage des retours de force, et surtout le lien permanent entre le rendu visuel et les effets physiques qui donne l'impression de devoir négocier subtilement la moindre aspérité de la piste. Mais le dynamisme ludique n'est jamais sacrifié : si les dégâts ont un impact sur la conduite du joueur comme celle de ses adversaires, on remarque des accrochages relativement permissifs et une agressivité de l'intelligence artificielle plutôt élevée pour des trompe-la-mort filant à plus de 200 km/h. Comme le souligne Jesse Abney, producteur, SHIFT est à mi-chemin entre un GRID et un Forza Motorsport : « Nous voulions ramener les





L'habitacle est parfaitement modélisé et réactif. Mais l'angle de vision est ici forcement restreint.

En course, l'adversaire dirigé par l'intelligence artificielle peut se révéler particulièrement tenace et agressif.



Rougeoiement des freins, déplacement des masses… Les réactions classiques des véhicules sont très correctement simulées.





Le décor des pistes a bénéficié d'un soin tout particulier. Très visible sur l'image, l'effet de blur n'est pas si envahissant en course.

joueurs de simulation vers plus de fun. »
Une ambition qui semble d'ores et déjà atteinte grâce à l'habile mélange d'une plastique aguicheuse et d'une physique respectée, dans lesquelles ont été injectés des éléments originaux tournant autour du pilote, aussi bien dans sa carrière solo et en ligne que dans son expérience sur le circuit lui-même…



La puissance des véhicules est très perceptible. Réaccélérer trop tôt dans un virage peut mener facilement au tête-à-queue.

Les flous du volant

Étrangement, c'est en effet la première fois que l'on s'occupe autant du joueur dans cette catégorie de jeu. Les prédécesseurs de SHIFT étaient en effet axés sur la mécanique et la piste : trouver l'adéquation maximale entre le véhicule et le tracé, chercher la trajectoire parfaite et optimiser ses rapports. Sans se détourner de ces éléments fondamentaux, le prochain Need for Speed se recentre sur la relation du joueur à son véhicule et, à travers lui, à la course. Un point de vue qui n'est pas anecdotique tant il est ici traité avec soin : quelle que soit la vue choisie, le pilote est constamment affecté par la force centrifuge, l'inertie, la vitesse et les chocs.



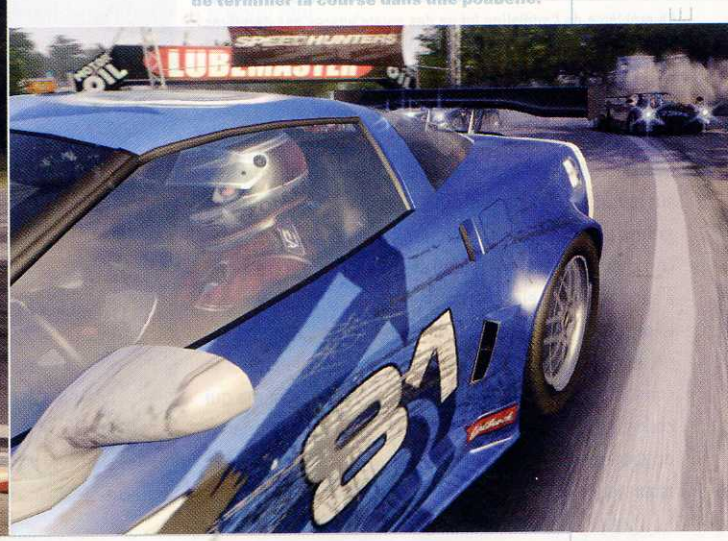
La moindre bosse fait réagir la caméra et le retour de force… Effets de flou, d'éloignement ou de rapprochement ; perte des couleurs, désorientation temporaire en cas de crash. Autant d'éléments habilement distillés, clairement hérités des First Person Shooters, qui ne nuisent en aucun cas à l'expérience de jeu, mais renforcent a contrario l'immersion. Le joueur fait corps avec son véhicule et se retrouve collé à la piste, ce qui lui permet, après un temps d'adaptation, de beaucoup mieux « sentir » la trajectoire, les points d'équilibre et le début – par exemple – d'un survirage.
Cette expérience très physique est complétée par un profil de pilote complet, visible en ligne, comprenant taux de réussite, points de progression et système de badges (qui qualifieront chaque style de conduite).
En recentrant la conduite autour du joueur, Need For Speed : SHIFT propose donc dès aujourd'hui un jeu plus physique, plus intuitif et plus intense. Sans présumer de la qualité finale de ce titre, il y a fort à parier qu'il inspirera probablement les productions à venir.
À suivre de très près !

Elgarion



Peu à peu, les carrosseries sont marquées par la poussière… et parfois les dommages. Il est possible de terminer la course dans une poubelle.





ADDICTION ET JEUX VIDÉO, UN DÉBAT PLEIN DE FAUSSES NOTES C'EST MA CAME !

PAR SAVONFOU

Accros, dépendants, drogués, quelle réalité se cache derrière ces mots jetés à la face des téléspectateurs à l'heure du JT ? Réponse. une incompréhension générationnelle dont les jours seraient comptés, à condition que les acteurs de l'industrie jouent le jeu de la communication.

Devant le catastrophisme dont font preuve certains médias généralistes, nous autres joueurs sommes tous amenés à nous interroger : notre passe-temps a-t-il de réelles capacités addictives ? Rend-il violent ? Score Game et Micromania sont-ils d'odieux dealers ? Doit-on retirer à ces drogués de Death Pote et de Kracoukas la garde de leurs enfants ?



Le problème de l'addiction fut un des sujets phares des dernières assises du jeu vidéo, qui se sont tenues à l'Assemblée Nationale en avril dernier.

« Non, répond en substance Marc Valleur, Chef de Clinique à l'Hôpital Marmottan et responsable de la consultation sur les addictions sans drogue. Il existe une quantité de grilles de lecture de l'addiction, et l'attitude des gros consommateurs de jeux vidéo et d'Internet ne correspond à aucune d'entre elles. » Selon le psychiatre, quel que soit le produit considéré, on ne peut réellement parler de dépendance que lorsque le patient souhaite en arrêter la consommation, et qu'il n'y parvient pas. Ce schéma qui colle aussi bien au tabac qu'aux jeux d'argent n'apparaît qu'extrêmement rarement parmi les nombreux jeunes et moins jeunes qui viennent le consulter chaque année.



D'autre part, si l'on établit le profil moyen des 300 vrais « accros » recensés par ses soins l'année dernière, on note de grosses différences avec celui de la victime d'addictions plus « traditionnelles ». « On n'a pas affaire à des grands transgresseurs, ni à des preneurs de risques majeurs. Il s'agit de jeunes hommes (bien plus nombreux que les femmes) qui ont été plutôt de bons élèves en classe, et dont les parents appartiennent à la bonne société. Au moment où ils débutent les études supérieures, ils ont l'impression que leur vie devient vraiment trop compliquée, et se réfugient dans le jeu », toujours selon Marc Valleur.

LA SÉMANTIQUE DE LA DÉPENDANCE

En ce qui concerne l'addiction aux jeux vidéo des plus jeunes, Marc Valleur est encore plus catégorique : « Par définition, il n'existe pas d'enfants addicts, puisqu'ils ne savent pas gérer leur rapport au plaisir. Il n'existe donc pas de mineurs drogués, mais plutôt des mauvais parents ou des éducateurs qui se sont trompés quelque part. » Cette précision est très importante, car elle invaliderait la fameuse étude de l'Université du Minnesota qui affirme que 8,5 % de la population serait dépendante aux jeux vidéo, en extrapolant les résultats d'un échantillon de 1 000 enfants de 8 à 18 ans.





On voit plus volontiers dans les GTA une série de jeux vidéo gratuitement violents, plutôt qu'une forme de critique de la société américaine contemporaine, ce qu'elle est aussi.

Quand il entend parler d'addiction, le délégué général du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), Jean-Claude Larue, ne ménage ni son agacement, ni les comparaisons audacieuses. « Je ne comprends pas qu'on nous brocarde autant, surtout quand on pense aux 4 000 morts annuels sur la route ». Selon lui, l'industrie du jeu vidéo a déjà fait son travail d'information avec PEGI (Pan Information Game Information) lancé en 2003, et dont la version 2.0 doit être présentée le 30 juin prochain à Cannes lors de l'Interactif & Digital Entertainment Festival (voir encadré).

Et pourtant, nombre de critiques sont régulièrement lancées à l'encontre de PEGI, à commencer par le manque d'information des parents. « Régulièrement, des parents confondent âge minimum et âge conseillé », témoigne Christine De Fretay, la présidente d'E-Enfance. Ils s'imaginent qu'un jeu 3+ se destinera à un très jeune enfant. De même, elle estime que des « informations sur le temps moyen de jeu seraient les bienvenues, car que l'on parle de drogue ou pas, la grande consommation de jeu vidéo est à l'origine de quantité de troubles familiaux. » Le nombre d'appels à l'aide de parents que nous recevons chaque jour sur notre serveur téléphonique en est la preuve. Ils nous disent qu'ils n'arrivent plus à communiquer avec leur fils ou leur fille, que leur enfant ne sort plus du week-end, ou qu'il joue au lieu de faire ses devoirs et que ses notes s'en ressentent. » Christine De Fretay s'appuie, en outre, sur une étude IPSOS réalisée en 2008, pour tirer la sonnette d'alarme face à la surconsommation de certains jeunes, et l'incompréhension vis-à-vis de ce nouveau média dans laquelle baignent les parents.



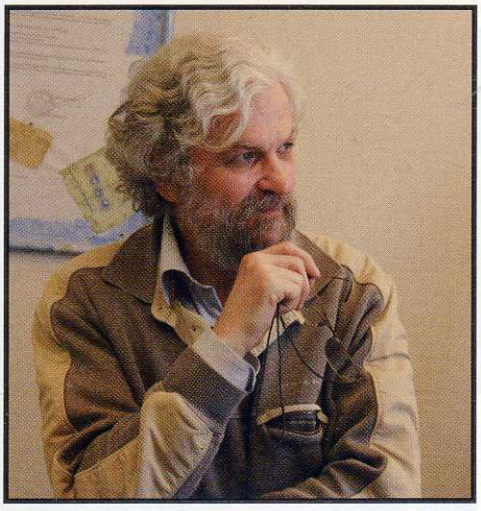
IRL

Le jeu vidéo peut-il pousser à confondre réalité et fiction ? Cette question revient régulièrement dans le débat, surtout quand un mineur commet un meurtre, et qu'on ne manque jamais de nous affirmer qu'« il jouait à des jeux vidéo violents comme World of Warcraft et Call of Duty » (propos authentiques entendus sur TF1). Plus d'un psychiatre s'est d'ailleurs penché sur l'hypothèse, considérant que ce média était potentiellement bien plus capable que la bande dessinée ou le cinéma, de plonger l'utilisateur dans une vision hallucinatoire du réel. La réponse à cette question a été apportée par une étude faite dans différents départements psychiatriques américains et sud-coréens. Une sélection de schizophrènes qui se trouvaient être de gros joueurs de jeux vidéo ont été soumis à une étude comportementale et à des questionnaires à la fin de leurs sessions de jeu : aucun de ces sujets pourtant particulièrement réceptifs ne faisait de confusion entre l'univers du jeu et le monde réel.

Selon Christine de Fretay (présidente d'E-Enfance), il faudrait indiquer le temps qu'on doit passer sur un jeu par semaine pour le finir. Je vous laisse imaginer ce que ramasserait World of Warcraft avec une telle notation.







Marc Valleur dirige le service des « addictions sans drogue » à l'Hôpital Marmottan.

DEEES CHIFFRES ! DEEEES CHIFFRES !

Selon cette étude regroupant une population de 804 enfants de 8 à 17 ans, 34 % des enfants interrogés disent jouer au moins une fois par jour tandis que 83 % joueraient une fois par semaine ce qui reste raisonnable. E-Enfance complète ces données par des chiffres « maison » qui expliquent que 41 % des parents trouvent que leurs enfants passent trop de temps sur les jeux vidéo. Un quart des enfants et un tiers des parents déclarent que les jeux vidéo sont un sujet de dispute important au sein de la famille, voire LE sujet de dispute le plus important. Au-delà de ces chiffres qui ne surprennent personne, Christine De Fretay met le doigt sur le fait « que les enfants sont les principaux prescripteurs en matière de jeux vidéo. Les parents, dans l'ensemble, n'y comprennent rien, et se laissent guider. » L'étude IPSOS relève en effet que 67 % des parents achètent sur recommandation de leurs enfants, et que 14 % de ces mêmes parents ne savent pas à quoi PEGI correspond.

Un désintérêt et une méconnaissance qui privent les parents des moyens d'assurer un rôle de guide, un rôle que les psychologues comme Marc Valleur estiment être essentiel. Le problème de l'excès de jeu vidéo pourrait donc, à en croire ces spécialistes, être simplement réglé par une plus grande implication des adultes dans les loisirs numériques de leur progéniture (et par la lecture TRÈS intensive de Joystick). En attendant, cette incompréhension contribue à donner mauvaise presse au jeu vidéo. Le simple fait qu'il s'agisse d'un bien culturel, et non pas d'un passe-temps malsain pour gosse attardé échappe aussi bien à certains parents qu'aux pouvoirs publics, ce qui est d'ailleurs bien plus problématique. « C'est une confusion que l'on fait fréquemment, explique Marc Valleur, que de croire que parce qu'un objet peut être sujet à addiction, c'est un mauvais objet. Il y a un décalage complet entre la réalité clinique et le discours politique, souvent plus démagogique et sécuritaire. »

INTÉRÊTS PRIVÉS

Un avis partagé par Éric Bouhanna, le président d'Adictel (un dispositif spécialisé dans l'aide aux personnes dépendantes aux jeux d'argent, et qui s'intéresse désormais au monde du jeu vidéo). Ce professionnel de l'addiction pense en effet qu'« il s'agit d'un risque industriel, auquel il faut une réponse industrielle. Si les professionnels continuent à nier le phénomène de l'addiction et ne s'en occupent pas, c'est l'État qui le fera, et ça risque de ne pas leur plaire. » Si on songe à la façon dont les problèmes du tabac et de l'alcool ont été gérés, on peut en effet trembler en imaginant les mesures qui pourraient être prises envers le jeu vidéo qui, lui, ne dispose pas d'un lobby aussi puissant (et ne remplit pas directement les caisses de l'État). « Il est donc essentiel que les éditeurs prennent le problème au sérieux et se l'approprient. » Si Éric Bouhanna n'a pas tort, les acteurs de l'industrie n'ont probablement aucun intérêt à changer une situation finalement très confortable pour eux. Les jeux vidéo sont désormais présents dans 96 % des foyers, et peuvent se passer de faire bonne figure. Pire encore, certains éditeurs peuvent considérer qu'ils ont tout à gagner à ce que les plus jeunes restent seuls maîtres à bord. Ils sont une source inépuisable de consommateurs impulsifs et faciles à harponner. En clair, moins l'achat est un acte raisonné, plus la rente est importante, et peu importe que l'on se retrouve avec des jeunes « surgavés » de jeux vidéo et de parents à la ramasse.

Enfin, il y a les médias traditionnels, télévision en tête, qui ne sont pas en reste pour diaboliser le jeu vidéo et lui refuser le statut de produit culturel à part entière. Les études montrent que le temps passé à jouer se fait au détriment du fameux « temps de cerveau disponible ». Finalement, l'atmosphère de défiance vis-à-vis du jeu vidéo arrange bien du monde même si on se doute que cette situation finira sans doute par disparaître un jour. Plus le temps passe, plus les parents deviennent des joueurs, et les joueurs des parents. D'ici là le grand amalgame jeu vidéo/drogue dure n'a pas fini de nous faire grincer des dents.



Le Steam Rating du rédacteur de cet article est à 10 rien qu'avec Team Fortress 2. Question : est-il accro ?

PEGI 2.0, UN FORMAT EUROPÉEN ?

Qu'est-ce qui va changer avec PEGI 2.0 ? Pas grand-chose à vrai dire. On sait déjà que les nouveaux logos disposeront d'un code de couleur. Vert pour 3+ et 6+, orange pour 12+ et 16+, et rouge pour 18+. Cette modification intervient au moment où le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs), à l'origine de PEGI, milite pour que ce système soit adopté comme modèle par le Parlement Européen lors d'une future harmonisation des systèmes européens de classification des jeux. Cela semble bien parti, surtout depuis le 22 juin dernier et le ralliement de l'Angleterre à PEGI.

INTERVIEW

Michael Stora et le jeu vidéo qui soigne

Figure atypique dans le milieu de la psychanalyse, Michael Stora s'est fait remarquer en utilisant le jeu vidéo comme un outil thérapeutique contre certains troubles de l'enfance. Il est également un des grands défenseurs du jeu vidéo en tant qu'objet culturel qui devrait, selon lui, être mieux intégré à notre société.



Michael Stora

Joystick : Michael Stora, bonjour, tentez-vous toujours d'introduire le jeu vidéo à l'hôpital ?

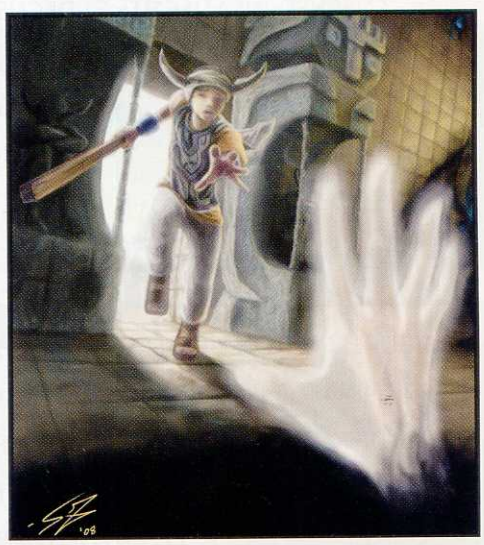
Je ne travaille plus depuis 5 ans en milieu hospitalier, mais j'ai fondé mon entreprise, Implicite Game, qui sera chargée de mettre au point des serious games thérapeutiques, des MMO notamment. J'ai aussi un projet avec le centre hospitalier Sainte-Anne de Paris, pour se servir de l'Eye Toy pour traiter certains cas d'autisme.

Avez-vous réalisé une sorte de Vidal du jeu vidéo ?

(rire) Je n'ai pas poussé l'analogie entre jeu vidéo et médicament jusque-là, il ne vaut mieux pas d'ailleurs. On peut cependant dresser une sorte de classification, mais il faut d'abord bien se rappeler que ces jeux n'ont une portée thérapeutique que dans le cadre d'une psychothérapie (1/2 heure de discussion, 2 heures de jeu vidéo, 1/4 d'heure de discussion). Le jeu vidéo en lui-même contient des éléments qui peuvent aider le patient, surtout quand il impose au joueur de faire des choix entre le bien et le mal. C'est le cas des jeux de Fumito Ueda ou de Peter Molyneux. L'exemple le plus important est celui de ICO qui met en scène l'attachement entre Ico et Yorda. Yorda est un peu l'image de la mère défaillante, c'est pourquoi j'avais dit à l'époque que c'était un jeu parfait pour les enfants de mères dépressives. À un moment, on doit quitter Yorda pour sauver sa propre peau. Elle tombe alors dans le piège de la Reine des Glaces, qui est l'image de la grand-mère castratrice. On y trouve vraiment des symboles dans tous les sens. Dans ce genre de cas, j'ai l'habitude de dire que les PNJ sont des zoothérapeutes. De même, plus le jeu fait appel au sens de l'empathie, plus il est indiqué pour régler les problèmes relationnels.

Avec un tel pouvoir de « révélateur de sentiments », les jeux vidéo peuvent-ils avoir l'effet contraire et déstabiliser, voire perturber, le joueur ?

On peut en effet révéler des personnalités fragiles au contact des jeux vidéo, mais c'est le cas avec n'importe quel autre produit culturel.



Les jeux faisant appel au sens de l'empathie du joueur comme Ico sont les plus susceptibles d'être utilisés dans le cadre d'un traitement des troubles du comportement.

Pierre Gaudet, le directeur général de Metaboli, vient de nous présenter un outil bientôt mis en ligne, capable de conseiller des jeux en fonction de la personnalité de l'enfant. Vous avez participé au projet. Pouvez-vous nous expliquer à quoi cela ressemblera ?

On va se servir d'un questionnaire jouant sur une quinzaine de facteurs qui placeront le joueur sur une échelle psychologique sérieuse. Selon sa place sur cette échelle, le client se verra conseiller certains jeux et déconseillés d'autres. Un exemple un peu grossier : un enfant introverti qui a du mal à s'impliquer sera orienté vers des FPS. Ce questionnaire utilisera des questions simples, et la classification des jeux permettra aux parents de mieux comprendre ce à quoi jouent leurs enfants, leur permettant de réaliser des échanges autour de ce thème.

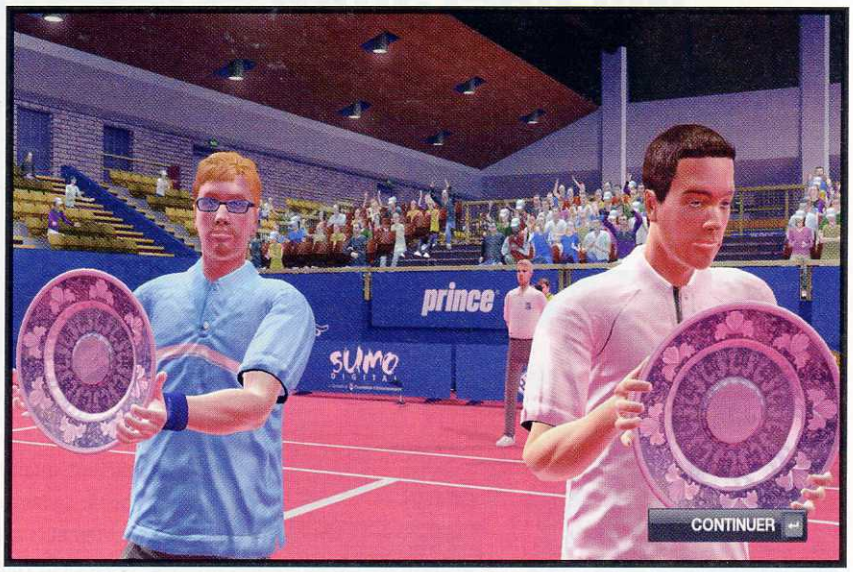
Le prochain questionnaire de Metaboli, établi avec l'aide de Michael Stora, se veut être l'outil idéal pour guider les parents dans le choix des jeux pour leurs enfants.





CHER LECTEUR, SUNDIN ET LA RÉDACTION DE JOYSTICK NE SONT ACTUELLEMENT PAS DISPONIBLES. ET MÊME S'ILS L'ÉTAIENT, ILS NE VOUDRAIENT ABSOLUMENT RIEN DIRE AU SUJET DE LA RUBRIQUE TEST DE CE MOIS-CI. ILS SONT ÉNERVÉS, INSATISFAITS ET DÉÇUS PAR LES SORTIES ESTIVALES. À CROIRE QUE TOUT LE MONDE VEUT PRENDRE DES VACANCES… ET ILS FONT QUOI PENDANT CE TEMPS LES JOUEURS, HEIN ? TOUJOURS EST-IL QU'IL VA FALLOIR OUBLIER TRÈS VITE CE NUMÉRO POUR SE PROJETER ILLICO SUR LE PROCHAIN OÙ FIGURERONT, ON L'ESPÈRE, LE TERRIBLEMENT PROMETTEUR BATMAN : ARKHAM ASYLUM, LE DÉFOULANT RED FACTION : GUERILLA OU L'ATTENDU (ET POTABLE ?) WOLFENSTEIN. LA BONNE NOUVELLE AVEC CES HISTOIRES, C'EST QUE VOUS NE MANQUEREZ AUCUNE SORTIE IMPORTANTE PENDANT VOS TRADITIONNELLES VACANCES FAMILIALES DANS LE PÉRIGORD. C'EST TOUJOURS ÇA DE GAGNÉ.

Sundin



JEU DU MOIS
VIRTUA TENNIS 2009

ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SUMO DIGITAL/GRANDE-BRETAGNE

FAUTE DE PÉPITE DISPONIBLE, CE SERA CE MOIS-CI UN COUP DE CŒUR PLUTÔT QU'UN COUP DE MAÎTRE, CAR ON ATTENDAIT EN EFFET BEAUCOUP MIEUX DE CETTE « RÉACTUALISATION » DE VIRTUA TENNIS 3, SORTI EN 2007. ALORS CERTES, VIRTUA TENNIS 2009 ALLIE TOUJOURS MERVEILLEUSEMENT ACCESSIBILITÉ À PROFONDEUR DE JEU (SI, SI), ET RESTE DE FAIT UN EXCELLENT JEU DE TENNIS, MAIS ON AURAIT AIMÉ UN SOFT UN PEU PLUS AMBITIEUX, AVEC UNE VERSION PC DISPOSANT AU MINIMA DE POSSIBILITÉS ONLINE. BREF, LE TEST COMPLET, C'EST LA PAGE D'APRÈS ET C'EST SIGNÉ CYD, SPÉCIALISTE DE LA DISCIPLINE.

Liberté d expression



C'EST L'ÉTÉ ET JE VAIS BULLER ! DU COUP, JE LAISSE AUX MEMBRES DE LA RÉDACTION LE SOIN DE BOUCLER CE NUMÉRO. APRÈS TOUT, C'EST AUSSI LE PRIVILÈGE DES CHEFS QUE DE DÉLÉGUER… ALORS OUI, SUNDIN CROULE SOUS LE TRAVAIL ET LUCKY N'A PLUS LE TEMPS DE FAIRE SES RAIDS MAIS, QUI SAIT, PEUT-ÊTRE QUE D'ICI DEUX OU TROIS ANS, ILS AURONT ÉGALEMENT DROIT À DES CONGÉS. EN ATTENDANT, JE M'ENVOLE VERS LA PLAGE, LES COCOTIERS…

Le jeu du moment
PROTOTYPE
Le jeu attendu
SPLINTER CELL CONVICTION



LORS D'UNE SOIRÉE PRÉ-CHILIEN, J'AI DÉCOUVERT UN BREUVAGE ALLEMAND DU NOM DE JÄGERMEISTER, UNE LIQUEUR À BASE DE PLANTES DONT LES 56 HERBES QUI RENTRENT DANS SA COMPOSITION SONT TENUES SECRÈTES (SOURCE : LA TRÈS FIABLE « ENCYCLOPÉDIE LIBRE »). MAIS LOIN DE MOI L'IDÉE DE FAIRE LA PROMOTION D'UNE TELLE CHOSE ! EN BON ABSTINENT QUE JE SUIS, JE VOUS LE DÉCONSEILLE MÊME FORTEMENT ! CE TRUC EST LE DIABLE ! ARG, MON VENTRE…

Le jeu du moment
TITAN QUEST
Le jeu attendu
DIABLO III



VOUS REVENEZ DE VACANCES FATIGUÉ ET HEUREUX, ET LÀ… BOOM ! VOTRE BOÎTE MAIL EXPLOSE. LE SOUFFLE COURT, VOUS COUREZ VOUS RÉFUGIER AUPRÈS DE VOTRE RÉDAC CHEF. FURIEUX, IL VOUS ÉTRANGLE PARCE QUE VOUS N'AVEZ PAS RENDU VOS TEXTES TANDIS QU'UNE PAGE WORD VIERGE VOUS LANCE DE PETITS REGARDS ASSASSINS. Y A PAS À DIRE… C'EST BON DE REVENIR CHEZ SOI !

Le jeu du moment
MONKEY ISLAND EPISODE 1
Le jeu attendu
MONKEY ISLAND EPISODE 2

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


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



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



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



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Left 4 Dead
Turtle Rock Studios/Valve Software

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis Warhead
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Dawn of War II
Relic entertainment/THQ

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



The Witcher
CD Projekt/Atari

Oblivion
2k Games/Bethesda

Drakensang
Radon Labs/DTP Entertainment



Blood Bowl, second des ventes sur PC après Les Sims 3 ? Le succès du jeu de Cyanide a de quoi surprendre, surtout pour un pur rejeton de la gamme Specialist Games. Il semblerait qu'il ait séduit au-delà du cercle restreint des joueurs de plateau. Notez que je ne me plains pas, mes Badland's Atomiks ont un palmarès de 6 victoires consécutives avec seulement 2 touchdown encaissés. Un lecteur se sent-il prêt à mettre fin à cette série magique ?

Le jeu du moment
Half-Life 2 : Neotokyo
Le jeu attendu
Call of Duty : Modern Warfare 2



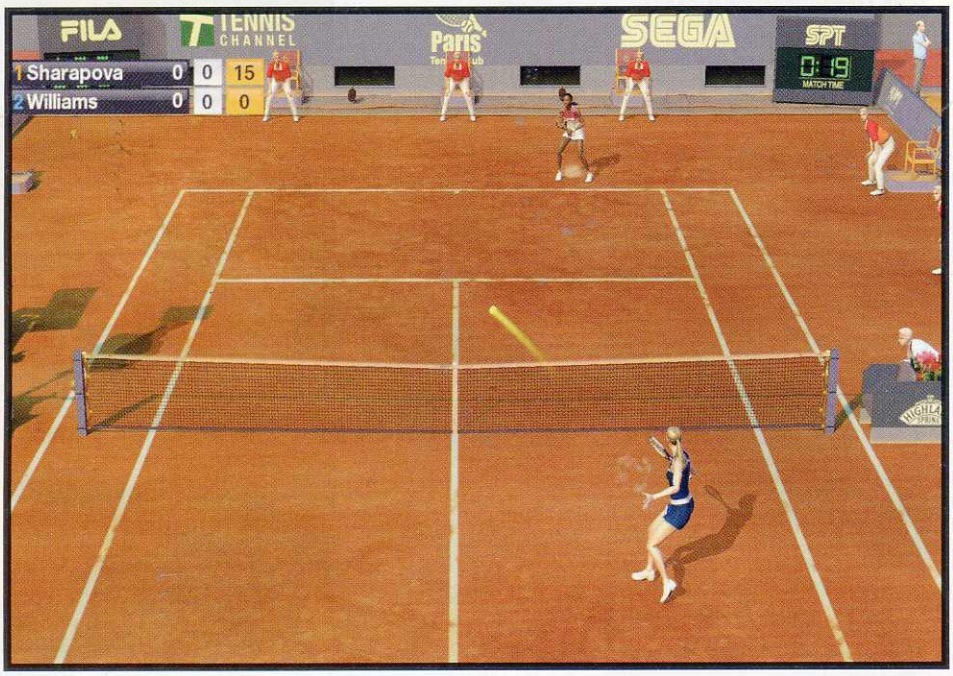
Acceptons les différences, nous avaient enseigné Arnold et Willy. De bien jolies valeurs qui sont délicates à appliquer dans la vraie vie. Exemple : faut-il accepter les mauvais jeux, juste parce que des développeurs ont fait saigner leurs doigts dessus ? Et que dire des processeurs ratés comme le premier Phenom ? La différence absout-elle tout ? Plus j'y pense et plus je me dis qu'ils ne vivaient pas dans le même monde que nous…

Le jeu du moment
Les 24 Heures du Mans de Jack Bauer
Le jeu attendu
StarCraft II en LAN



Ne faites jamais confiance aux installateurs d'électroménager. Même les plus réputés. Certains d'entre eux oublient parfois d'enlever TOUS les écrous permettant au tambour de ne pas bouger pendant le transport. Sensations garanties au premier essorage : la machine tente de s'envoyer toute seule en orbite.

Le jeu du moment
Prototype
Le jeu attendu
Need for Speed SHIFT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU DUAL CORE 2.8 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO AVEC PIXEL SHADER 3
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SUMO DIGITAL/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

La volée est devenue un atout indéniable pour conclure les points.

Virtua Tennis 2009

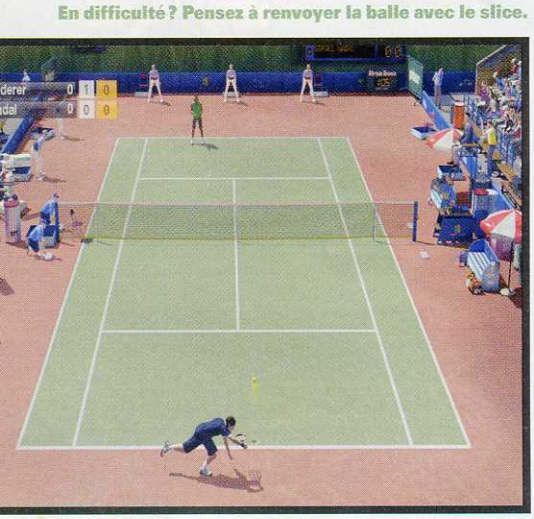
SECOND SERVICE

DEPUIS UNE DÉCENNIE, LA SAGA VIRTUA TENNIS RAVIT LES AMATEURS DE LA BALLE JAUNE AVEC SON GAMEPLAY TOTALEMENT DÉCOMPLEXÉ. FORT DE NOUVEAUX ATHLÈTES ET DE QUELQUES AMÉLIORATIONS BIEN CIBLÉES, VT 2009 ESSAIE DE PERPÉTUER LA BELLE AVENTURE. MISSION RÉUSSIE ?



Federer, qui était loin d'être le meilleur joueur de VT3, reprend la place qui lui est due dans cette version.

En difficulté ? Pensez à renvoyer la balle avec le slice.



Parmi les profils de joueurs qui m'horripilent le plus, je classerai le « joueur bobo intello » en tête de liste. Vous savez, le genre de type passant son temps à intellectualiser le jeu vidéo en pensant qu'il faut des commandes complexes pour qu'un gameplay soit riche. Pourquoi je vous parle de ça ? Parce que la prise en main arcade de Virtua Tennis est souvent critiquée injustement… par des joueurs qui pensent tout savoir, même s'ils n'ont joué que quelques parties seulement. Ne confondons pas approche facile et profondeur de jeu. Certes, la franchise VT reste très accessible aux joueurs débutants, mais la maîtriser parfaitement est très loin d'être aisé.

Un gameplay affiné

La première chose à savoir concernant le gameplay de Virtua Tennis concerne l'absence de fautes directes, mis à part au service, donnant à chaque point une petite dimension épique ! Les rares fautes du jeu sont provoquées. La plupart du temps, cela arrive lorsque votre joueur, en difficulté, tente de renvoyer une balle trop puissante. Comprenez qu'il est donc impossible de profiter des défaillances de l'adversaire pour gagner. On ne peut compter que sur soi-même pour remporter la victoire. S'il paraît facile de marquer un point contre un novice, en exécutant un simple gauche/droite bourrin, ça l'est moins face à un joueur confirmé. Et plus encore dans cette nouvelle mouture, qui propose un rythme plus lent. La puissance de frappe étant amoindrie, il est primordial de varier les effets et les trajectoires.
Le jeu à la volée, totalement inefficace dans VT3, devient également un atout non négligeable pour conclure un point et éviter des échanges interminables. Dernière amélioration notable : la refonte du plongeon. Bonne nouvelle, les joueurs ne s'esquintent plus les coudes pour rattraper désespérément une balle. Ils disposent maintenant d'une animation un poil plus crédible (le joueur titube), pour un résultat à peu près similaire.



Pensez à choisir votre style de jeu à la Tennis Academy. La vitesse de service peut varier de plusieurs km/h selon le style sélectionné.

Carriériste

De toute manière, vous aurez le temps de peaufiner votre jeu en participant au Tour Mondial. De longues heures de jeu sont nécessaires pour atteindre la première place. Il faut dorénavant arriver en tête de liste des amateurs avant de passer chez les pros. Une bonne gestion du calendrier est donc recommandée. Car si vous loupez des matchs pro, vous perdrez des places au classement. Pour le reste, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de ce mode au fil des versions : les entraînements de la Tennis Academy, une myriade de mini-jeux (voir encadré Have a break), ainsi que la boutique permettant de personnaliser son joueur. Toutes ces nouveautés, sans compter l'introduction de nouveaux joueurs (dont Murray, Djokovic ou encore Ivanovic et Kuznetsova), font de Virtua Tennis 2009 une version améliorée de VT3. Une version améliorée oui, et non un épisode à part entière…

Have a break

Virtua Tennis 2009 propose cinq nouveaux mini-jeux (sur un total de douze) pour faire progresser votre joueur. Vous découvrirez « Blocs », similaire à une partie de Tetris, « Pirates », qui demande de couler des bateaux, « Zoo », dans lequel des animaux devront être nourris, « Course en folie », où il faut ramasser des ingrédients rapidement et « Billard », qui s'apparente, ben… à du billard.

Double faute

Ne nous voilons pas la face, la déception est bien là face au manque d'améliorations de cet opus. De surcroît, la version PC fait un peu office de cinquième roue du carrosse à cause de l'absence de parties Online. Et impossible de se retourner vers le mode Tournoi qui a été saccagé par un choix plus que contestable : quatre joueurs maximum et obligation de connecter quatre manettes. Alors qu'il suffit de deux manettes pour enchaîner des matchs en simple. Ce manque de considération pour les modes mutlijoueurs est d'autant plus dommage que VT 2009 prend tout son intérêt lors de matchs contre de vrais adversaires, l'I.A. étant bien trop limitée. Il n'y a pas à dire, un excellent jeu de tennis gâché par un manque d'options multi, ça laisse un goût amer !

Cyd

Légendes du tennis ou presque…

Dans le panel de joueurs proposés, il est possible d'incarner trois légendes du tennis mondial : Boris Becker, Stefan Edberg et Tim Henman. Cherchez l'intrus ! Bref, pour débloquer ces joueurs, il faut remporter le tournoi Arcade en simple (pour avoir Becker) et en double (pour avoir Edberg). Préparez-vous à transpirer, le niveau des matchs en double est élevé ! Quant à Henman, il se débloque facilement en remportant tous les entraînements de la Tennis Academy durant le mode Tour Mondial.





Un peu de technique

Virtua Tennis 2009 demande un PC assez gourmand si vous désirez mettre tous les détails au maximum sans avoir de problèmes de fluidité lors des échanges. Optez pour un Core 2 Duo en guise de processeur, au minimum 2 Go de Ram et une carte vidéo de catégorie GeForce 8000 ou plus.



En Deux Mots

TOUJOURS AUSSI BON, CE NOUVEAU VT PERMET DES ÉCHANGES PLUS POSÉS ET PLUS TECHNIQUES AVEC UN JEU À LA VOLÉE BIEN PLUS POUSSÉ. MALHEUREUSEMENT, CETTE VERSION AU GOÛT D'ADD-ON NE PROPOSE TOUJOURS PAS DE PARTIES EN LIGNE ET RISQUE DE CE FAIT DE FAIRE GRINCER LES DENTS DES POSSESSEURS DE VT3…

- + Jeu au filet enfin efficace
- + Échanges plus techniques
- + Prise en main facile
- − Pas de mode Online
- − Mode Tournoi mal pensé

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

IL EST DE CES TESTS OÙ L'ON N'A PAS GRAND-CHOSE À DIRE, IL EST DE CES JEUX QUI NE DONNENT PAS ENVIE DE DÉCHAÎNER VOTRE VERVE, IL EST DE CES ADD-ON QUI VOUS ASSÈCHENT L'INSPIRATION, MESDAMES ET MESSIEURS, JE VOUS PRÉSENTE AVENTURES GALACTIQUES.



La création de personnage est toujours aussi simple.

Spore Aventures

LES CONQUÉRANTS DE L INUTILE

Galactiques

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2,2 GHz, 768 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Maxis/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX

Un peu de technique

Bien que soigneusement optimisé, Spore nécessitait tout de même une machine raisonnablement puissante pour tourner à plein régime. Il en est de même avec son extension, enfin n'allez pas changer de bécane pour ça, hein ?

J'ai mis quelque temps à comprendre ce qui n'allait pas avec cette première extension du million-seller de Maxis. Spore était plutôt un bon jeu, un peu noyé dans sa propre ambition, mais un bon jeu. Alors pourquoi ce manque d'enthousiasme ? L'éditeur de scénario fourni par Aventures Galactiques est simple à utiliser et autorise quelques jolies mises en scène si l'on y passe du temps. Mais d'où me venait donc ce peu d'engouement ? Les graphismes ? Non, c'était les mêmes que dans le jeu de base. L'omelette aux frites de ce midi ? Non plus, c'était la même que ce matin. Mais que m'arrivait-il donc, nom d'un Richard Gotainer en parapente ? La réponse était pourtant évidente. Aventures Galactiques est le genre d'extension qui n'a rien à faire avec un jeu comme Spore. Et quand je dis « rien », ce n'est pas comme dans « à Joystick, je gagne rien ». Non, non, c'est vraiment « rien du tout ».

Cible mieux ton public, coco

En prenant le parti de tout miser sur un gameplay simplifié servi par un formidable outil de création, Spore s'est forgé un public très particulier. Un public qui s'attend à un plaisir immédiat, et à des phases de création de contenu (créatures, véhicules…) qui ne doivent pas excéder la dizaine de minutes. Or, quand le contenu en question est un scénario avec des actions, des décors et des dialogues à imaginer, on passe facilement la barre de l'heure de travail. Bien sûr, pour aller plus vite, il y a la possibilité d'aller chercher des objets tout faits dans Sporepedia, mais en se basant sur une telle logique « à la va-vite », on risque de voir fleurir les histoires bâclées. N'oublions pas en effet qu'ici, l'idée principale reste de fabriquer des scénarios qui puissent être récupérés par d'autres joueurs. On peut éventuellement compter sur l'émergence d'une petite communauté de scénaristes plus consciencieux que la moyenne, mais ils seraient vite lassés par le manque de possibilités du bazar : aucune arborescence de dialogue ou de missions à remplir, taille et place des éléments difficiles à régler. Certes, n'est pas Morrowind (ndSundin : tu gagnes ici le prix de la comparaison la plus improbable) qui veut, mais quand même, on pouvait s'attendre à un peu mieux.

Savonfou



Tous les scénarios commencent de la même façon : le « capitaine » du joueur est téléporté depuis un vaisseau. Le design et les caractéristiques d'un capitaine sont fixés par l'auteur de l'aventure, on ne pourra donc pas enchainer les scénarios imaginés par d'autres avec ses propres créatures, dommage.





L'interface du Créateur d'Aventures est facile à maîtriser mais oblige parfois à de nombreux allers et retours entre les générateurs d'objets et la carte.

En Deux Mots

TROP COMPLEXE POUR LES NOMBREUX JOUEURS CASUAL DE SPORE ET TROP SIMPLE POUR CEUX QUI VOUDRAIENT FIGNOLER LEURS SCÉNARIOS, AVENTURES GALACTIQUES EST UNE PARFAITE ILLUSTRATION DE L'EXPRESSION « AVOIR LE CUL ENTRE DEUX CHAISES ».

- + Le créateur d'aventure simple à utiliser
- − Manque d'options avancées
- − La mauvaise extension pour le mauvais jeu

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC | INTERNET 8 | LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM INTEL CORE 2, 2.13 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR LUXOFLUX/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

VENDREDI 26 JUIN, 15 HEURES, RÉDACTION DE JOYSTICK. J'ATTAQUE LE TEST DE TRANSFORMERS : LA REVANCHE, AVEC LA COMPLICITÉ NON DÉSIRÉE DE SAVONFOU. POUR QUEL RÉSULTAT ?



Transformers

PANNE SÈCHE

La Revanche

Savonfou : « Ah, ça y est, on l'a reçu. C'est moi qui teste ? 8 000 signes ? Ah non, c'est toi ? Mais tu t'y connais en Transformers ? »
[Moi] « Ouais, ben ce sont des robots, et ils peuvent se transformer en toutes sortes de véhicules pour sauver le monde. »
[Savonfou] « Non, ce ne sont pas que de simples robots, ce sont des formes de vie intelligentes. »
[Moi] « Ouais, des robots quoi. Bon, tu me laisses sauver l'humanité, s'il te plaît ? ». [Savon s'en retourne alors sur sa chaise]

Un poil soporifique…

[5 minutes plus tard, Savonfou] « Tu fais quoi, là ? C'est pas beau non ? »
[Toujours moi, un peu blasé] « Ben, ça se voit pas ? Je sauve l'humanité. Là je contrôle Breakaway, je me transforme en avion, et je leur marave tous la tête. Génial, non ? Regarde, c'est le gros méchant d'en face. Si je le tombe, je gagne le droit de jouer une autre mission pour taper un autre méchant. Des questions ? » [Il n'en fallait pas plus à Savonfou pour embrayer] « Oui. Pourquoi les gentils ils se transforment toujours en véhicule pourri ? »
[Moi] « Chais pas, mais c'est clair que le vieux camion de pompier de Ratchet il a pas la classe. Cela dit, tu as une campagne croisée avec les méchants, avec un point de vue opposé, tu vois. Et leurs véhicules sont mieux. » [Savonfou] « C'est normal, c'est les méchants » [Moi] « Bon, t'as rien d'autre à faire, là ? ». [Savon s'en retourne alors sur sa chaise]



Je crois que ce truc se transforme en camion.

Totalement soporifique en fait..

[10 minutes plus tard, Savonfou] « Il est pas trop mal leur moteur, non ? Tu peux tout casser sur la map ? » [Moi] « Oui, presque tout » [Savonfou] « Par contre, les mouvements de caméra ça a l'air de filer la nausée, quelque chose de sévère »
[Moi] « Oui, d'ailleurs je vais te vomir dessus là, alors retourne sur ta chaise s'il te plaît. » [Savonfou] « Je peux essayer ? » [Moi, sur un ton péremptoire] « Non » [Savonfou, avec ses yeux de chiens battus] « Pourquoi ? » [Moi, sur un ton encore plus péremptoire] « Parce que, allez, va l'acheter au Leclerc en face si tu veux et on pourra faire du multi, O.K. ? Et prends ton temps. » [Savonfou, que je laisse conclure] « Roh, mais quel rabat-joie tu fais ! C'est pas parce que tu testes une adaptation merdique de plus que tu es obligé de me rembarrer, hein ? »

Sundin





Transformers : La Revanche perpétue le fabuleux ratio 40 coups possibles, deux efficaces.

Un peu de technique

Rien de spécial ou de rédhibitoire à noter ici. Le jeu tourne bien et sans accroc sur une machine équipée de la configuration minimum exigée.

En Deux Mots

NON, UNE FOIS DE PLUS, VOUS N'Y ÉCHAPPEREZ PAS. TRANSFORMERS : LA REVANCHE EST UNE ADAPTATION DE BIEN FAIBLE QUALITÉ. SI ON A VU PIRE EN TERMES DE RÉALISATION, LE BLOCKBUSTER DE CHEZ ACTIVISION SOUFFRE D'UNE GRANDE RÉPÉTITIVITÉ ET D'UNE JOUABILITÉ PEU INSPIRÉE.

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	4
INTÉRÊT	4

+ On peut tout casser
− Chiant et limité
− Caméra mal foutue



Dans ta bouche !

La fabuleuse préparation de potions...



Harry Potter et le Prince de Sang-mêlé

AVENTURE SANS ÉTINCELLES

HARRY, SI TU M'ENTENDS, JE SUIS DÉSOLÉ. MAIS CETTE FOIS, JE DOIS TE LE DIRE, TU AS ÉTÉ MÉDIOCRE. JE NE PEUX PLUS TE FAIRE CONFIANCE. TU NE DEVRAIS PEUT-ÊTRE PLUS TE MONTRER DANS UN JEU VIDÉO, HEIN ? C'EST SANS DOUTE MIEUX COMME ÇA. BISOUS. SUNDIN.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 256 Go de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Bright Light Studio/ Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Et un fabuleux match de Quidditch...



Theodore Roosevelt a dit : « C'est dur d'échouer, mais c'est pire de n'avoir jamais essayé de réussir ». Voilà une maxime qui se prête particulièrement à ce nouvel épisode des aventures d'Harry Potter, le petit sorcier qu'il est trop gentil et qu'il est le meilleur tout le temps. Car là, Harry s'est faillé. Certes, il a bien réussi à résoudre un nouveau mystère, à sortir ses amis de la mouise et à remporter le tournoi de Quidditch, mais cette fois, il a vraiment manqué de panache.

Des efforts ?

Ne nous y trompons pas, cet Harry Potter n'est pas foncièrement mauvais (c'est là que je vous place une autre citation) ; mais comme a dit Julien Green (un écrivain américain du XX[e] siècle) : « C'est bien pire que mauvais, c'est quelconque ». Point de grande histoire donc, point de graphismes soignés, point de mise en scène travaillée, le Harry nouveau donne la fâcheuse impression de sortir des cartons de 2007, après la sortie de Harry Potter et l'Ordre du Phénix. Si la possibilité de se balader librement à travers les 25 lieux qui composent l'aventure (de la bibliothèque de Poudlard à la salle des potions en passant par les bureaux de Dumbledore et Slughorn) est appréciable, l'intérêt reste malheureusement minime. La plupart des pièces manquent cruellement de vie et d'interactivité, et seuls les plus courageux s'amuseront à trouver les 150 écussons planqués ici et là. Pour une maigre récompense.

Un peu de technique

Cela faisait un petit moment qu'un jeu ne tournait pas aussi bien sur ma machine (équipée d'une faiblarde 8600). Comme je dis toujours et même si ça ne veut rien dire : c'est toujours ça de pris.

Trop peu...

Mais le pire réside sans doute dans la redondance des actions. Le jeu est entièrement basé sur un cycle « interminables déambulations – mini-jeu – cinématique ». Les mini-jeux sont de trois sortes : la préparation de potions ; les duels à la baguette (qui perdent rapidement de leur intérêt quand on a trouvé le bon enchaînement – voir Tips jeu) ; et les courses de Quidditch, où il suffit de passer dans les étoiles qui apparaissent à l'écran. Tout ça n'est pas spécialement mal foutu, c'est juste qu'au bout de la quatrième ou cinquième session, ça devient légèrement gonflant. Plus grave, ce système hache la narration, faisant de cette histoire déjà pas palpitante, une fable guère compréhensible. Bref, tout ça manque cruellement d'ambition... ou de talent...

Sundin

TIPS JEU

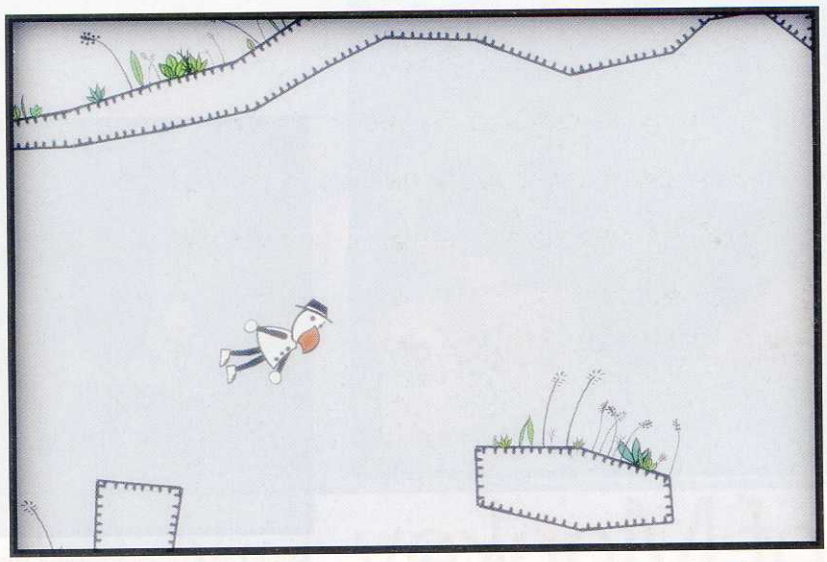
Ne cherchez pas midi à quatorze heures lors des duels : il suffit de lancer un Levicorpus, puis de foncer sur l'adversaire et le matraquer de Stupéfix quand il est à terre. C'est pas très classe, mais la victoire est assurée.

En Deux Mots

HARRY POTTER ET LE PRINCE DE SANG-MÊLÉ N'EST QU'UNE ADAPTATION INSIPIDE PARMI D'AUTRES ; PAS FONCIÈREMENT MAUVAISE MAIS TERRIBLEMENT LIMITÉE.

+ Poudlard
− Redondant
− Scénar en mousse
− Pas beau

5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Le héros ne peut voler qu'en ligne droite, à moins que...

Blueberry Garden

Jeune pousse

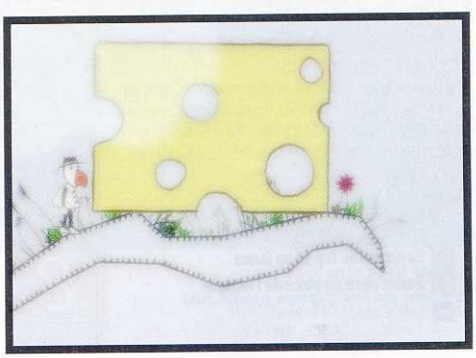
AURÉOLÉ DE LA PLUS GRANDE DISTINCTION DE L'INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2009, BLUEBERRY GARDEN NOUS INTRIGUAIT DEPUIS DES MOIS. IL EST MAINTENANT DISPONIBLE SUR STEAM, VOYONS CE QU'IL A DE SI SPÉCIAL.

STOP SURARMEMENT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2,2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Blueberry Garden
DÉVELOPPEUR Erik Svedang/Suède
TEXTE EN ANGLAIS ET VOIX -

Mais qu'est-ce qu'il fout là, ce fromage ?



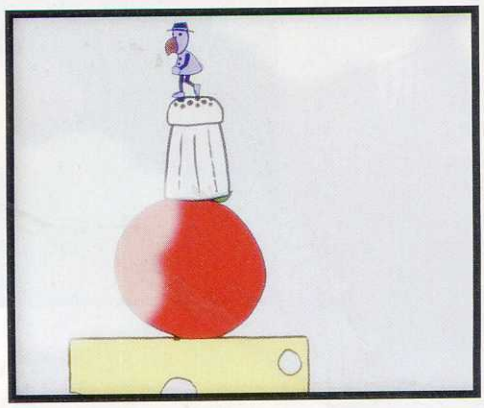
En guise de préambule, vous et moi allons passer un pacte d'amitié. Si, pour vous, 5 euros ce n'est pas une somme et que vous pouvez allègrement les sortir de votre poche et les balancer par la fenêtre, filez acheter Blueberry Garden et faites-vous un avis perso. Dans le cas contraire, lisez ce qui suit. C'est que l'univers imaginé par Erik Svedang n'est pas un jeu à proprement parler. Vous aurez plutôt affaire à un de ces titres dits « expérimentaux ». Volontaire, la démarche peut interloquer, surtout quand on a l'habitude de se retrouver dans un univers très cadré dans lequel il n'y a aucun doute sur le but à atteindre. Mais Blueberry Garden se veut différent, plus contemplatif, et se destine aux joueurs les plus curieux, ceux qui aimeront s'y perdre. Dès le départ, quelques panneaux indicateurs vous donneront des astuces qui auront pour but de vous permettre de décortiquer un mécanisme dans son ensemble. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : un mécanisme géant sous forme d'univers onirique, qui vous demandera de découvrir tous ses secrets. Rapidement, vous allez trouver comment sauter, voler, attraper des fruits ou les ingurgiter pour en absorber le…
Mais j'en ai déjà trop dit et l'expérience passe par la découverte de toutes les relations de causes à effet.

Jardin secret

Le but du jeu, vous le découvrirez probablement très vite. À partir de là, vous n'aurez plus qu'à trouver tous les éléments permettant d'y parvenir. Oui, quand je le dis comme ça, c'est un peu obscur, mais je vous assure que vous ne voulez pas que je vous dévoile tout. Enfin, si vous y jouez, car d'un avis très personnel, Blueberry Garden est… gonflant. L'expérience a beau être courte (une grosse heure de jeu), on se farcit toujours le même décor tout vide, la même mélodie au piano et surtout des interactions tellement répétitives que l'on finit par quitter l'aventure au bout de 15 minutes pour y revenir plus tard. Le souci, c'est que plus tard, il faudra tout recommencer, le jeu étant dépourvu de système de sauvegarde. Je suppose que cela doit faire partie de « l'expérience » voulue par le développeur. Une expérience un peu maladroite dont on finit par se demander ce qu'elle apporte si ce n'est une énorme dose de frustration.
Notez tout de même que le principe même du jeu empêche toute analyse objective et il se peut très bien que vous y adhériez à 100 %. Moi, je me suis tout simplement ennuyé devant un titre loin, très loin d'avoir l'envergure d'un Braid ou d'un Aquaria et plus proche du décevant Crayon Physics Deluxe (tous vainqueurs de grandes distinctions au même festival) et dont les 5 euros me restent un peu en travers de la gorge.

Yavin

Attention cette image dévoile des éléments-clés de l'intrigue.



Un peu de technique

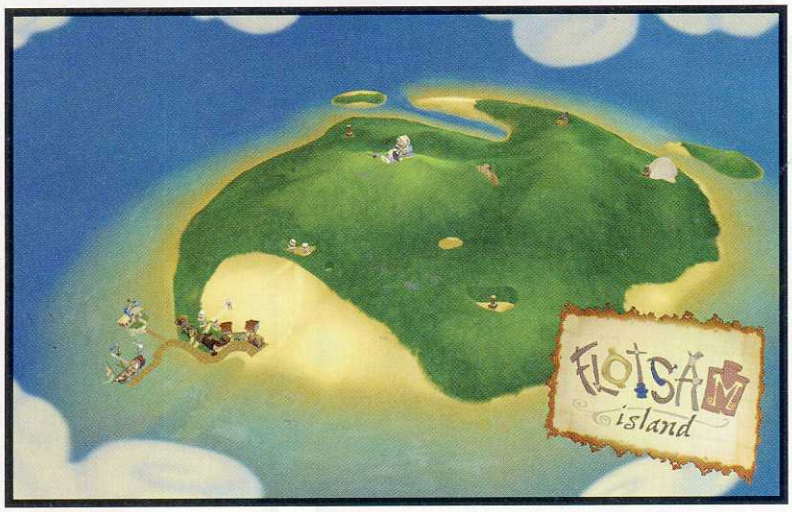
Regardez bien les images, il n'y a pas grand-chose, hein ? Eh bien, jetez maintenant un œil à la config requise et dites-vous qu'en dessous, ce sera injouable. Un défaut visiblement lié à l'utilisation du Framework.Net de Microsoft (dont l'installation est obligatoire).

En Deux Mots

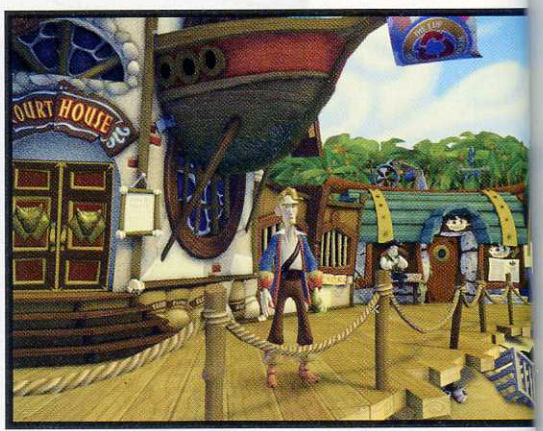
EXPÉRIMENTAL, SANS AUCUN DOUTE. ORIGINAL, PEUT-ÊTRE. VIDE ET UN PEU ENNUYEUX, ASSURÉMENT. BLUEBERRY GARDEN A BEAU ÊTRE VENDU À TOUT PETIT PRIX, IL N'EN RESTE PAS MOINS DÉCEVANT.

- + Le but du jeu
- − Répétitif
- − Très vide
- − Musique agaçante

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Une bonne vieille carte à l'ancienne, ça fait pas plaisir ça ?



Aujourd'hui, la gazette publie « Wind Sill Sucks », un article engagé sur les conditions météo déplorables de Flotsam Island.

Tales of Monkey Island Chapter 1

Pirate d eau douce !

DANS TOUT L'ARCHIPEL DES CARAÏBES, SON NOM FAIT FRÉMIR LES ORTHOPHONISTES.. MESDAMES, MESSIEURS, J'AI L'HONNEUR DE VOUS PRÉSENTER LA TERREUR DES SEPT OCÉANS, LE LÉGENDAIRE PIRATE AU NOM IMPRONONÇABLE : GUYBRUSH THREEPWOOD !

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Les grimaces et mimiques des persos sont géniales. On a jamais vu ça dans un jeu d'aventure.



Aaaaah ! Enfin ! Monkey Island est de retour ! Je n'aurai pas sacrifié la moitié de la population canine de Rungis en vain. Les dieux du point'n click ont entendu mes prières. Plus attendu que le Christ en personne et après neuf ans d'absence, Guybrush Threepwood est de retour. L'apprenti pirate d'hier, qui chassait d'inestimables trésors 100 % coton dans l'espoir de se faire payer un grog, se présente désormais au tout-venant comme « Guybrush Threepwood Mighty Pirate™ ». Armé de sa seule classe et d'un poulet en plastique, notre flibustier en goguette va une nouvelle fois devoir libérer sa femme Elaine, tragiquement womannappée par l'immortel LeChuck. Pour sauver son mariage et accessoirement le monde, l'apprenti pirate aura à braver moult maléfices vaudous, des éponges magiques et même une réplique en porcelaine de... Dark Ninja Dave. Bienvenue sur l'Île au Singe !

Mighty Pirate™

Pour fêter dignement le retour de Monkey Island, j'aurais voulu vous raconter une histoire qui sente bon les Caraïbes et les tavernes de grog remplies de pirates mais soyons humble : je ne suis pas à la hauteur. Guybrush est une légende, le héros emblématique de l'âge d'or du jeu d'aventure, et ça, Telltale l'a bien compris. À l'exception de Threepwood et de Lady Voodoo, tous les personnages de cette aventure sont nouveaux. Et du collectionneur de ninjas en porcelaine au médecin monomaniaque de l'amputation, on peut dire que Guybrush a su une nouvelle fois s'entourer d'un casting de choix. Les situations rocambolesques se multiplient et les répliques cultes fusent dans tous les sens. Pas de doute, Telltale a pris sa tâche au sérieux. Les énigmes, plus alambiquées qu'à l'ordinaire sentent l'inspiration oldschool, et le nouvel aspect graphique de la série, bien qu'un peu dépouillé ici ou là est parfaitement juste. Alors, il y aura bien entendu des fans pour hurler au scandale devant le retour-de-la-méchante-3D, mais si vous parvenez à ranger votre nostalgie au placard deux minutes, vous verrez que ce premier épisode est bon. Très bon même. Et respectueux de la série surtout. Pardon, j'ai dit épisode ? Je voulais dire chapitre, car rappelons que Launch of the Screaming Narwhal n'est autre le premier chapitre d'un Monkey Island 5. Excellent boulot les gars, envoyez la suite !

Lucky

Un peu de technique

Launch of the Screaming Narwhal est un brin plus gourmand que les autres jeux du studio, mais personne ne s'en plaindra. L'animation est souple, les persos sont pleins de mimiques et les caméras bouge mieux. Techniquement, j'ai l'impression que Telltale est vraiment passé un cran au-dessus. Petit détail tout de même : le jeu n'existe qu'en anglais.

En Deux Mots

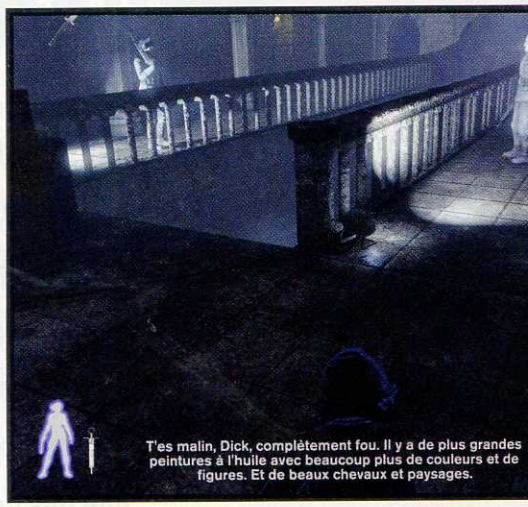
UN PREMIER ÉPISODE TRÈS PROMETTEUR ET PARFAITEMENT DANS LE TON. AVEC UN BRIN DE FOLIE SUPPLÉMENTAIRE TALES OF MONKEY ISLAND POURRAIT BIEN DEVENIR CULTE.

- + Fidèle aux vieux Monkey Island
- + Guybrush au top de sa forme
- + Bonne mise en place de l'intrigue
- − Entièrement en anglais

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



Rappelons qu'il s'agit d'un jeu d'infiltration à la troisième personne et non d'une adaptation de playboy en jeu video.



T'es malin, Dick, complètement fou. Il y a de plus grandes peintures à l'huile avec beaucoup plus de couleurs et de figures. Et de beaux chevaux et paysages.

« Tu te fais chier, hein ? Ben ouais, moi c'est pareil. Vivement qu'on meure ! »

Velvet Assassin

REPLAY STUDIOS M A TUER

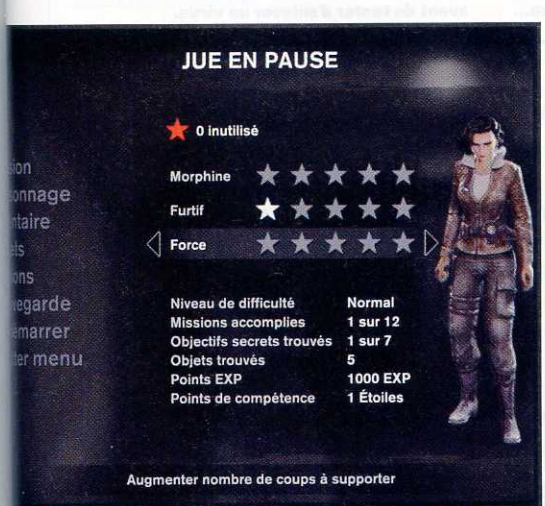
« EN TANT DE GUERRE, LA VICTOIRE SE JOUE DANS L'OMBRE », ÉTAIT ÉCRIT SUR LA JAQUETTE... J'AURAIS TENDANCE À DIRE QU'UNE ACCROCHE AVEC UNE GROSSE FAUTE COMME ÇA LAISSE SOUVENT PRÉSAGER LE PIRE... ET EFFECTIVEMENT, LE PIRE ÉTAIT BIEN LÀ.

Un peu de technique

L'installation nécessitera une version de Steam à jour, ce que votre serviteur n'avait pas, honte sur lui. De plus, l'utilisation d'un pad est plus que recommandée à moins d'avoir des doigts de 20 cm de long. Hormis ces quelques détails, c'est laid, mais ça tourne.

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Gamecock Media Group
DÉVELOPPEUR Replay Studios/Allemagne
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



JUE EN PAUSE... Oui, chers amis, c'est un festival.

À défaut d'obtenir mes faveurs, ce Velvet Assassin aura au moins eu le mérite de me surprendre, ce qui, en soi, n'est déjà pas si mal. Pas par sa plastique, plutôt quelconque. Ni par son gameplay, linéaire et répétitif à souhait. Non. Le plus impressionnant dans ce titre restera cette formidable pirouette scénaristique qui aura autorisé nos amis développeurs à faire déambuler leur héroïne complètement nue (ou presque) au milieu de soldats nazis totalement médusés par le spectacle. Dans un jeu d'infiltration à la Splinter Cell, où les maîtres mots auraient dû être ruse et discrétion, il fallait oser ! Alors bien sûr, avant de pouvoir profiter de cette séquence pour le moins alléchante, il vous faudra passer par un certain nombre d'épreuves, comme de traverser des décors laids et surexposés en éliminant un maximum de clones nazis. Eh oui, la crise n'épargne personne, chers lecteurs, et le même moule semble avoir été utilisé pour modéliser toute l'armée allemande.

Un peu de cul... et du vide autour

Vous devrez également faire avec un arsenal digne des plus grands films d'agents secrets : une très jolie reproduction du coutelas de Rahan, par exemple, ou vos yeux, pour regarder à travers des trous de serrure, ou encore votre bouche pour distraire l'ennemi par vos sifflotements. Oui, je sais, toute cette technologie, ça fait frémir. Une variété que l'on retrouvera aussi bien dans le level design, où la moindre tentative pour sortir du chemin tracé vous coûtera la vie, que dans le comportement de vos adversaires, aussi bêtes qu'aveugles. Mais qu'importe ! Puisque nos amis allemands ont trouvé LA solution ultime pour rendre leur jeu attractif malgré tous ces infâmes défauts : disséminer au fur et à mesure de votre avancement des seringues de morphine, qui, une fois utilisées, vous offriront une Violette Summer en nuisette, gambadant façon nymphe dans un halo lumineux avec des pétales de roses qui tombent du ciel... Génial, non ? Non ? Vous ne trouvez pas ça génial ? Ben ouais, effectivement, c'est assez navrant, comme tout ce jeu, d'ailleurs.

Kracoukas



En Deux Mots

VELVET ASSASSIN NE FAIT QUE REPRENDRE MALADROITEMENT DES CONCEPTS ARCHI-CLASSIQUES, EN ESPÉRANT QU'UNE PETITE TOUCHE D'ÉROTISME RÉUSSIRA À LE SAUVER DU NAUFRAGE. BEN, NON, ÇA NE SUFFIT PAS.

5 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

+ Violette à poil sur votre écran
− Aucune liberté d'action
− Creux et répétitif

DES UTILITAIRES À LA MODE

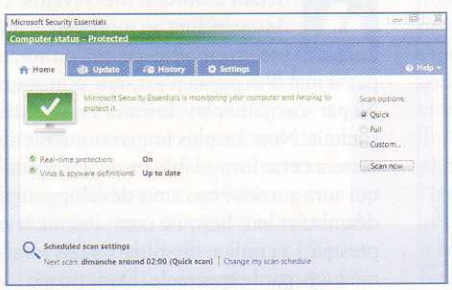
PAR C_WIZ

Microsoft tente de se faire pardonner en lançant une bonne initiative. On ne leur pardonnera pas Vista pour si peu les gars, mais c'était bien essayé. La grande nouvelle vient surtout de Sun qui réveille un tas de vieux jeux, une fois de plus.

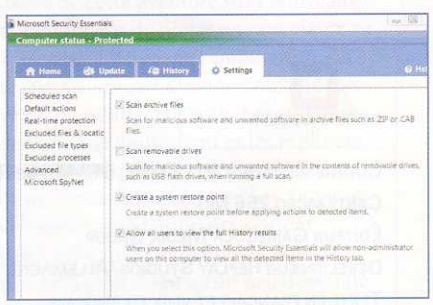
Security Essentials

- VERSION : Bêta
- ÉDITEUR : Microsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.microsoft.com/security_essentials

Il faut du courage pour admettre que ses produits sont des passoires qui laissent entrer les virus. Mais il en faut encore plus pour oser vendre un antivirus pour combler lesdits trous. C'est pourtant ce qu'avaient fait nos amis de Microsoft avec leur « OneCare » dont le flop fut plus retentissant encore que celui de Vista. Ils ont dû se dire qu'ils avaient un peu trop tiré sur la corde puisqu'ils proposent aujourd'hui, gratuitement, Windows Security Essentials. Un outil qui vient compléter un autre produit, Defender, ce machin qui se met à jour une fois par mois sur votre PC pour détecter les malwares (les logiciels malveillants qui tentent d'abuser de la naïveté de votre grand-mère). Qu'apporte Security Essentials ? Une protection en temps réel contre les virus et les spywares. Et de l'avis des professionnels du monde de la sécurité, le logiciel n'est même pas mauvais, pour ne pas dire bon. Bien entendu, il existe d'autres alternatives gratuites mais l'on doit reconnaître que le logiciel de Microsoft est plutôt léger et non intrusif. Encore en version bêta, la version finale est attendue pour la rentrée, uniquement pour les utilisateurs de versions « officielles » de Windows. Microsoft tente-t-il de se racheter de nous avoir forcés à payer des rançons une fois par an aux éditeurs d'antivirus ? Allez savoir, en tout cas c'est un choix de plus à placer à côté d'un Avast ou d'un Clamwin. Pourquoi payer pour ce qui devrait être… essentiel ?



La protection en temps réel est plutôt réussie, elle est invisible, surtout quand l'on lance un jeu…



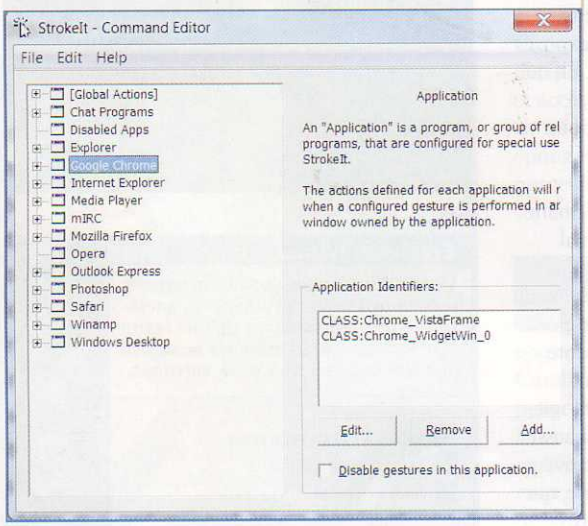
Parmi les options avancées, on trouve la possibilité de faire une sauvegarde complète de l'état de sa machine (System Restore) avant de tenter d'enlever un virus.

StrokeIt

- VERSION : 0.9.6
- ÉDITEUR : Jeff Doozan
- LICENCE : Freeware
- URL : www.tcbmi.com/strokeit

Certains auteurs ne mettent pas très souvent à jour leurs logiciels. Pour ceux de StrokeIt par exemple, cela fait bien quatre années que l'on attendait une nouvelle version. Elle est enfin là et la bonne nouvelle est qu'elle apporte le support de Windows 7 ! À défaut d'être heureux de mon éclat de joie, vous vous demandez peut-être ce qu'est StrokeIt ? C'est un utilitaire capable de détecter des mouvements de souris. Un peu comme ce que proposent certains navigateurs Web modernes, du genre un arc de cercle vers la gauche pour revenir en arrière, etc. StrokeIt est entièrement programmable et l'on peut définir des actions pour toutes les applications. Le logiciel est d'ailleurs livré avec un tas d'actions prédéfinies, et un module pour vous apprendre à dessiner vos mouvements de souris. Vous pouvez également inventer les vôtres, histoire d'impressionner vos amis par votre dextérité au mulot. Reste qu'en attendant, cela fait du bien de pouvoir réutiliser ce magnifique logiciel sous Windows 7, d'autant que sa consommation mémoire de 408 ko nous rappellera qu'il existe encore des gens qui optimisent leurs applications aux petits oignons. Merci, Monsieur Jeff.

La nouvelle version apporte le support d'un tas d'applications neuves comme Chrome, Firefox et Safari.

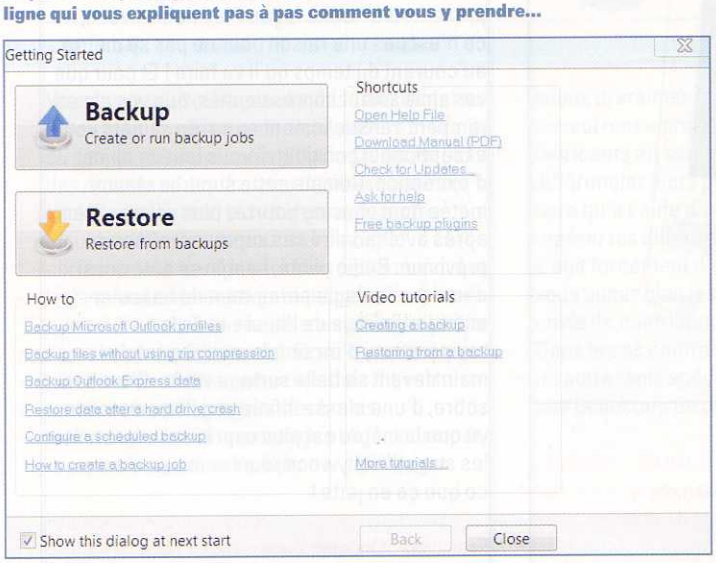


FBackup

- VERSION : 4.2.143
- ÉDITEUR : Softland
- LICENCE : Freeware
- URL : www.fbackup.com

Faire des back-up, c'est un peu comme manger du poisson et des légumes. Personne n'aime vraiment ça, et quand on nous demande si l'on en mange on ment sans honte, « bien sûr que je fais des sauvegardes régulières de mes données importantes », ose-t-on dire. Et l'on se cache pour pleurer quand l'on voit l'un de ses disques durs partir en fumée. Alors je vous propose un truc : renversons la machine. Faites désormais croire que vous ne sauvegardez rien, et faites le quand même, avec FBackup. Déjà parce qu'il est bien ficelé, et qu'il comporte un tas de choses préconfigurées. Sauvegarde automatique de vos documents, de vos images, et de choses que vous aviez pourtant promis d'arrêter d'utiliser (Outlook et Outlook Express). Mais on ne juge pas. L'interface dispose de deux modes, simple et avancé, et il gère automatiquement les disques durs externes amovibles que vous ne connectez que pour faire vos sauvegardes. Le tout, gratuit, bien entendu.

En plus d'une palanquée de tutoriels, vous avez même droit à des vidéos en ligne qui vous expliquent pas à pas comment vous y prendre...



VirtualBox

- VERSION : 3.0 Bêta
- ÉDITEUR : Sun
- LICENCE : Freeware
- URL : www.virtualbox.org

Vous vous souvenez peut-être de Virtual Box. Ce logiciel qui permet de créer un PC virtuel à l'intérieur de votre PC actuel. Avec des tas d'usages comme celui d'y lancer des logiciels dont vous avez peur qu'ils fassent du mal à votre machine, ou encore pour faire tourner de vieux jeux Windows, trop évolués pour DOSBOX, mais avant la période DirectX. Eh bien, j'ai une super-nouvelle pour vous ! Non, Yavin n'a pas racheté Quick pour changer la recette de leurs frites, en revanche VirtualBox dispose désormais d'une émulation DirectX 8 et 9. Normalement, à ce moment précis, vous avez jeté en l'air votre magazine et vous êtes probablement parti hurler votre joie dans la rue. Du coup, je vais surtout m'adresser à la personne qui va ramasser ce magazine en se demandant l'origine de votre joie. Elle est simple, le monde du PC évolue constamment, au point que l'on est obligé de changer de matos tout le temps. Une des conséquences, outre un trou régulier sur son compte en banque, c'est qu'il arrive un moment où le matos récent ne peut plus faire tourner les anciens jeux. Et pour un tas de vieux titres ayant émergé avant Windows XP, c'est le cas. Même certains titres du début de l'ère XP peuvent poser problème sous un Windows Vista ou 7 en 64 bits. Alors comprenez donc sa joie, d'un coup une palanquée de jeux redeviennent jouables. Parce que VirtualBox 3.0 capture les événements DirectX dans la machine virtuelle pour les renvoyer vers sa carte graphique top moumoute qui coûte un rein. Bref c'est un jour joyeux pour lui (ou elle), et c'est tout à votre honneur de ne pas juger le fait qu'il (probablement pas elle) coure nu dans la rue en criant « gloire à Sun, même si je n'aime pas Java et encore moins Oracle ». Même nous, on ne comprend pas ce que cela veut dire...



La fameuse scène Nature de 3D Mark 2001, ça n'a pas tant vieilli que ça quand on y pense...



Les pixels et les vertex shaders sont émulés aussi bien pour les applications DirectX 8 que DirectX 9.

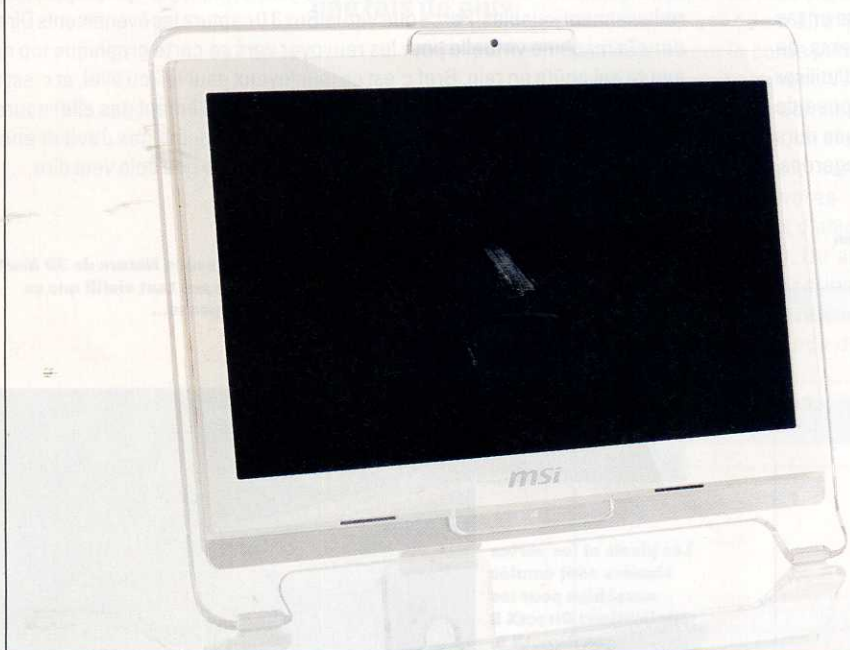
UTILITAIRES

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
Gomplayer 2.1.18.4762
Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
VLC 1.0rc1
Media Portal 1.1 Alpha
- ***Lecteurs audio :***
iTunes 8.2
Winamp 5.55
Foobar 2000 0.9.6.8
- ***Mailreaders :***
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.22
- ***NewsReader :***
Pan 0.133
Newsleecher 4.00 beta 4
- ***Pagers Internet :***
Trillian Astra 4.0
Miranda 0.8.1
Windows Live Messenger 2009 14.0.8064.206
- ***Antispam :***
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1
- ***Antilourds :***
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.5
ClamWin 0.95.2
Malwarebytes Anti Malware 1.38
Spyware Terminator 2.5.7.140
- ***Downloaders :***
FDM 3.0.848
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 3.7.8.1332
FileZilla 3.2.6
SmartFTP 3.0.1033
- ***Browsers Web :***
Firefox 3.5
Google Chrome 3.0.190
Safari 4
- ***Browsers d'images :***
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.96.1
- ***Optimisation système :***
CCleaner 2.21.940
Defraggler 1.11.148
Process Explorer 11.33

Quoi de Neuf

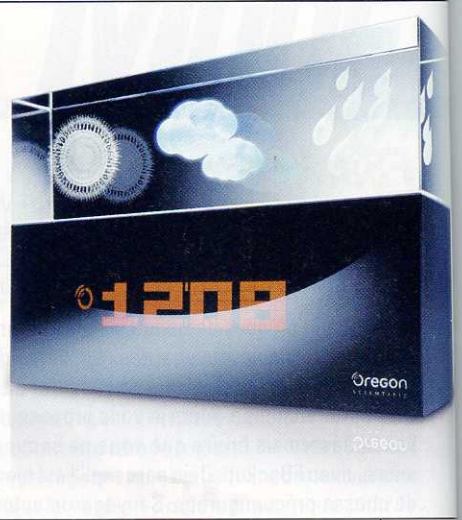
par Yavin



Wind Top AE1900

Depuis qu'une certaine firme californienne a remis les surfaces tactiles sur le devant de la scène, beaucoup de constructeurs suivent ses traces. Et on les comprend au vu de l'énorme attrait pour ce type de technologie, ces temps-ci. Pour autant, ce qui a un sens sur un téléphone est-il adapté à un ordinateur de bureau ? D'après le Taïwanais MSI, la réponse est oui et il le prouve avec ce tout en un dont l'esthétique s'apparente aux anciens écrans LCD Apple alors que l'imbrication des éléments doit tout à l'iMac du même constructeur. Pas très original (et je suis gentil), ce Wind Top ne manque pourtant pas d'arguments poids lourds pour convaincre. D'abord grâce à son prix plancher, ensuite par sa configuration plutôt sympathique même si elle est plus destinée à la bureautique qu'autre chose. Un Intel Atom 230, 1 Go de Ram, 160 Go de disque dur et un chipset graphique 945GC franchement faiblard. Notez que vu la faible puissance embarquée, la machine ne vous cassera pas les oreilles et saura se montrer discrète. Quant à l'écran tactile, MSI a conçu une interface spécifique à base de raccourcis vers les applications mais, pour être tout à fait honnête, tendre le bras de multiples fois vers un écran, c'est tout de même moins rapide et pratique qu'une bonne vieille souris.

Fabricant : MSI
Site Web : **www.msi.fr**
Prix : Environ 600 euros



Cristal BA900

La météo, un truc de vieux ? Que nenni mes amis car si la météo de papa avec un présentateur looké façon Playmobil a vécu, ce n'est pas une raison pour ne pas se mettre au courant du temps qu'il va faire ! Et pour que vos amis soient impressionnés, que vos amies rampent sensuellement au sol en saluant votre exceptionnel bon goût, il vous faut un objet d'exception. Comme cette superbe station météo dont vous ne pourrez plus vous passer après avoir admiré ses superbes icônes de prévision. Radio piloté, l'engin se dote aussi d'une technologie permettant de basculer entre l'affichage de l'heure et de la température, d'un simple mouvement de la main devant sa belle surface vitrée. C'est beau, sobre, d'une classe infinie et ça ne sert à rien vu que la météo est plus capricieuse que toutes les stars d'Hollywood réunies mais qu'est ce que ça en jette !

Fabricant : Oregon
Site Web : **www.oregonscientific.fr**
Prix : Environ 90 euros

Track IR Pro 5

Tous les fanas de simulations (de course, aériennes ou autres) le savent, le Track IR, c'est le gros, le méga, le giga panard de l'espace. Ce système permettant de reproduire un mouvement de la tête a déjà conquis de nombreux adeptes. Ce n'est visiblement pas près de s'arrêter quand on regarde le tout dernier joujou de la gamme. Cette fois, plus besoin de lourd support à placer sur la tête mais une simple caméra de capture de mouvement.



Vous bougez la tête à gauche dans un simulateur de vol ? Vous voilà en train de regarder sur le côté au sein du jeu. Applicable à l'infini, reconnu par des dizaines et des dizaines de titres (comme Lock On ou rFactor) le système ne demande qu'un peu d'habitude pour se voir réglé correctement. Car il faudra bien évidemment que les mouvements en jeu gardent plus d'amplitude que ceux commis en réalité sous peine de perdre l'écran de vue. Avec un tel degré d'immersion, c'est vraiment un moindre mal. Cela dit, reste tout de même un prix très élevé mais malheureusement un passage obligé pour mettre la main sur ce véritable bijou de technologie.

FABRICANT : NATURAL POINT
SITE WEB **WWW.NATURALPOINT.COM/TRACKIR/**
PRIX : ENVIRON 180 EUROS

Sphex

Un bon tapis, c'est important. Qu'il soit fait de clous pour les fakirs, volant pour Aladdin ou de neige pour un skieur, c'est indéniable, cette surface est primordiale. Les joueurs que nous sommes ont aussi besoin d'un bon tapis, un qui adhère bien d'une face, afin de rester en place, tandis que l'autre doit être glissante, sans la moindre aspérité histoire de nous offrir un confort de déplacement optimal. Si Razer n'a plus grand-chose à prouver en matière de mulot, qu'en est-il des surfaces de jeu ? Honnêtement, ce Sphex ne paraît ni vraiment mieux ni vraiment moins bien que ce que la concurrence propose, Qpad en tête. Les fabricants en sont arrivés à un point ou différencier leurs produits ne doit pouvoir se faire qu'à l'aide d'un microscope capable de repérer les différences de surface. Du coup, il s'agit forcément d'un très bon choix, surtout si vous aimez bien les gens de chez Razer et avez envie de contribuer à leurs fiches de salaire. Dans le cas contraire, vous pouvez opter pour un autre tapis spécial gamer et vous n'y verrez pas beaucoup de différence.

FABRICANT : RAZER
SITE WEB **WWW.RAZERZONE.COM**
PRIX : ENVIRON 15 EUROS





Space Pilot Pro

C'est décidé, vous allez devenir le roi du monde, l'empereur de la high-tech, le souverain pontife des souris de science-fiction. Certes, ce 3D Pilot ne se destine pas vraiment à monsieur tout le monde mais justement, pensez aux regards émerveillés de votre entourage lorsqu'il constatera que votre bureau est peut-être bien le centre de pilotage d'un Star Destroyer. Oui, pensez-y, et oubliez que ce périphérique conçu par une filiale de Logitech se destine plutôt aux outils 3D afin de faciliter les manipulations grâce à sa molette de navigation ultra-précise.
N'oubliez pas de faire remarquer l'écran, très classe, permettant d'accéder à de nombreux programmes via des raccourcis paramétrables. Inutile de vous dire que la qualité de fabrication est exceptionnelle, la prise en main parfaite et la bestiole très alléchante. Seul bémol, mais de taille, le Space Pilot Pro s'adapte assez mal aux jeux quoi que nos amis lecteurs masochistes devraient bien s'amuser en tentant de se refaire l'intégrale Call of Duty à l'aide de ce bel objet.

FABRICANT : 3DCONNEXION
SITE WEB : **WWW.3DCONNEXION.FR**
PRIX : ENVIRON 500 EUROS

Runes of Magic

PLUS D'EXCUSES

Si j'en crois les infos du fils unique de mon père (désolé, j'ai honte), Runes of Magic le World of Warcraft like de Runewaker est sur le point de sortir en français. Pour fêter ça dignement, nous vous dévoilons en totale non-exclusivité la carte modifiée de la prochaine extension de ce MMO qui introduira, nous vous le rappelons, deux nouvelles classes (druide et sentinelle). Anglophobes, le moment est venu de franchir le pas.





Mix Master

JE LOVE LE FRANCE

Même le mauvais goût peut avoir sa place dans Joy (Genèse chapitre 4 verset 21). Tremblez mes frères, tremblez car l'Apocalypse pourrait bien frapper le 17 août prochain !
À cette date, le petit F2P Mix Master entrera en bêta ouverte française. Si vous pensez votre foi assez forte pour résister aux abysses de la folie, le « trailer long » du site officiel vous donnera un mièvrissime avant-goût de ce MMO Pokemonisant. Ohhh ! Attendez...
Mon dieu qu'ai-je fait ? Que le grand Bâton de Joie vous garde.



ÉDITO

ENVIE DE NOUVEAUTÉS ? UN PEU DE PATIENCE. IL VA VOUS FALLOIR ATTENDRE ENCORE QUELQUES SEMAINES LES PASSAGES EN BÊTAS OUVERTES D'AION ET DE CHAMPIONS ONLINE, LES DEUX GROS BLOCKBUSTERS MMO DE L'ANNÉE. SI LE PREMIER EST PRÊT, LE SECOND SEMBLE ENCORE UN PEU LOIN DU COMPTE. POUR L'HEURE, JE VOUS LAISSE DÉCOUVRIR UNE ACTUALITÉ TRÈS « BUSINESS ».

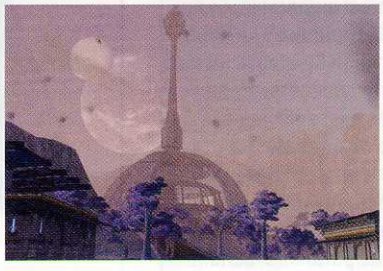
Business/Star War : The Old Republic

CHEZ LE COIFFEUR, LES CHEVELUS !



Au début les start-up sont toujours géniales. Des jeunes aux cheveux longs s'y rassemblent autour d'une grillade en codant nonchalamment les hits de demain. Débordants d'optimisme et de substances plus douteuses, ces braves employés irradient de bonheur. Malheureusement, ces gens ont un problème considérable : ils ont du talent. Tôt ou tard, ils voient débarquer dans leur squat un grand type en noir portant un attaché-case débordant de dollars, et tel Faust, voilà nos jeunes hippies vendus au diable. C'est ainsi qu'un beau matin Electronic Arts s'est payé Mythic, histoire de mettre la main sur Warhammer Online. Au passage, EA s'est chargé d'écarter les trop fortes têtes, en l'occurrence le très charismatique Mark Jacobs, ex-directeur du studio. Pour ce faire, le géant de l'édition a purement et simplement annulé Imperator, MMO auquel il semblait vraiment tenir, basé sur un univers alternatif où l'Empire Romain règnerait encore en maître. Enfin, histoire d'éteindre définitivement les derniers barbecues récalcitrants, EA vient d'annoncer qu'il nommait le boss de BioWare à la tête de Mythic. Et, ô surprise, on annonce que le développeur de Warhammer va mettre la main à la pâte pour créer Star Wars : The Old Republic, où je parie qu'il sera question de RvR ! Donc, lecteur, vous qui êtes pété de talent, avant qu'il ne soit trop tard, demandez-vous ce que vous préférez : les dollars ou les barbecues ?

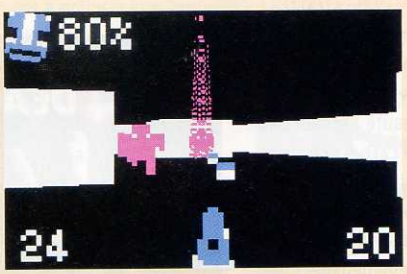




Qquak

LUNETTES NON FOURNIES

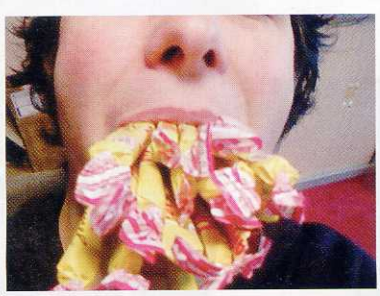
Je dédicace la brève absolument inutile du mois à tous nos lecteurs daltoniens victimes du syndrome chaussettes dépareillées. En effet, j'attire votre attention sur Qquak, charmant petit FPS en quatre couleurs sacrément hardcore, qui propose au joueur de repousser des vagues incessantes de mutants monochromes plus véloces qu'un Sundin à l'ouverture du Chilien. C'est plein de jolis pixels, ça bouge bien, ça accroche au clavier et ça se télécharge sur le Net à une adresse que je ne vous donnerai pas parce que je suis un fin farceur, et aussi parce que je ne suis pas du genre à abuser des copier/coller de six lignes pour gagner malhonnêtement ma vie. Google est votre meilleur ami, petit scarabée.



Dungeons & Dragons Online

J'AI MAL AU DDO

Encore le mois dernier, je hurlais au scandale parce qu'en Europe Dungeons & Dragons Online allait rester payant jusqu'à la Saint Yavin. Je n'ai pas changé d'avis sur la question. Cela dit, histoire de remuer le carambar dans la carie, soulignons que les joueurs du Vieux Continent pourront bientôt se consoler avec The Plane of Battle, neuvième module du jeu, qui prévoit une nouvelle classe, une augmentation du niveau max et des fonctionnalités DX10. Ça sort le 4 août, soit pile le jour où le jeu deviendra gratuit outre-Atlantique. Arrg.





World of Warcraft/Business

UN NID-DE-POULE TOUT AU PLUS

La nouvelle est passée presque inaperçue et pourtant elle est énorme : World of Warcraft vient de perdre la moitié de ses joueurs. En effet, le changement d'exploitant chinois se serait passé dans la douleur. Certains détiendraient les droits et d'autres les serveurs, et il y aurait une sinistre histoire de marmottes tueuses là-dessous, ou je ne sais pas trop. Toujours est-il que depuis juin, 5 millions et quelques de chinois se heurtent à des serveurs off en permanence. Ils ont beau crier, pleurer et se lamenter que la vie est moche, la loi est la loi et que tant que cet imbroglio ne serait pas réglé, ils devront chercher un nouveau sens à leur existence. Comme un pied de nez à cette lamentable détresse, Blizzard de son côté prétend que tout va bien et pour cause : si la Chine abrite la moitié de ses brebis, elle ne représente qu'un dérisoire pourcentage des bénéfices dégagés par sa poule aux œufs d'or. À l'heure où j'écris ces lignes, Mike Morhaime, P.-D.G. de l'entreprise serait allé « négocier » avec les autorités compétentes de Mao. Gageons qu'il aura amené assez d'hommes de mains dans ses valises pour mettre à sac le pays jusqu'à obtenir gain de cause. J'ai confiance.



Business

VENDS ASHBRINGER 5 000 PO

Après avoir retourné la question dans tous les sens, je ne vois que quatre moyens de devenir riche : se payer une banque à la kalach, escroquer les joueurs de MMO, vendre des posters de Tokio Hotel ou enfin piquer le portefeuille de Savonfou. Ayant peur des uniformes et de emos, mon truc, ce serait plutôt les MMO. À ce sujet, le gouvernement chinois vient de faire passer une loi très intéressante qui se résume à : « Les transactions autour d'une monnaie virtuelle ne sont autorisées qu'entre un client et le fournisseur de ladite monnaie ». En clair, les vendeurs de gold qui prolifèrent sur les terres de Mao et inondent votre MMO favori de spam sont désormais hors la loi puisqu'ils se font de l'argent à partir d'une monnaie qu'ils n'ont pas eux-mêmes émise. Ils trouveront sans doute une parade genre farmer en Chine et vendre depuis un poste physiquement localisé ailleurs, mais en attendant, ce business est lui aussi devenu trop dangereux. Sur ce, je vais voir où est Savon, moi...



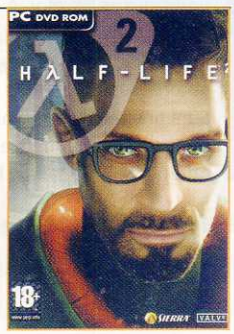




MODS

BRAAA, ON A FAILLI Y PASSER ! LA MER, LE SABLE, LE SOLEIL, LES JOLIES FILLES ET LES MECS MUSCLÉS, ON A FAILLI GOÛTER À TOUT ÇA, LA FAUTE AUX EXÉCRABLES SORTIES DU MOIS ! HEUREUSEMENT, COMME SOUVENT, LES MODDEURS SONT LÀ POUR PRENDRE LE RELAIS. ON LEUR DIT DONC UN GRAND MERCI.

BISOUNOURS PARTY



Faites l'amour, pas la guerre, c'est un peu ce que semble nous dire le mod Bisounours Party, développé depuis plus de trois ans, excusez du peu. Bon, on ne va quand même pas vous mentir longtemps, il ne s'agit pas d'organiser une bataille de polochons avec ces gentilles peluches qui faisaient fureur dans les années 80, mais bien de se mettre dessus à coups de bastos bien tranchantes. Le pitch : le royaume Arc-en-Ciel subit les foudres d'un affreux personnage du nom de Pedobear, dealer de drogue et seigneur du mal à ses heures perdues Car c'est bien connu, même un Bisounours ne résiste pas à la poudre blanche. Et quand un Bisounours sniffe, il se met en tête de flinguer tout ce qui bouge, ben ouais. Bon, le but ultime est quand même de venir à bout des méchants dealers parce que faut pas déconner, les Bisounours ont une réputation à honorer. Question modes de jeu, vous avez droit à tout ce qui a fait ses preuves dans le genre, à savoir du combat à mort, du combat à mort par équipe ou encore de la domination. En tout cas y a pas à dire, martyriser ces satanées peluches qui nous faisaient croire qu'elles déprimaient jamais, ça fait un bien fou. www.daftrobot.com



NEOTOKYO

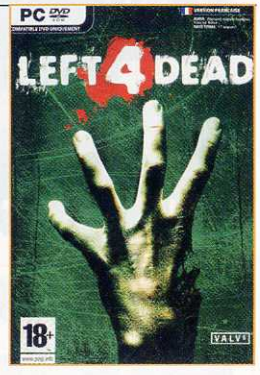
Savonfou vous en touchait deux mots pas plus tard que le 13 juin 2009 à 01h12 du matin dans la rubrique Hypoallergénique de notre blog (on me dit toujours que je suis trop précis), le prometteur mod NEOTOKYO est sur le point de naître. Il est même né depuis quelques jours à l'heure où j'écris ces lignes, donc vous n'avez plus à croire Savonfou sur parole, vous pouvez le télécharger ici www.neotokyohq.com, puis expertiser la chose par vous-même. Sachez en tout cas que cette création inspirée de Ghost in the Shell et Akira prend place aux alentours des années 2050 au Japon, dans un contexte que vous imaginez assez chaotique (sinon, c'est pas drôle), sur fond de guerre technologique et de factions irréconciliables. Mais c'est bien au niveau du gameplay que compte se démarquer NEOTOKYO avec, en sus des traditionnels combats à mort, un mode Capture the Ghost, dans lequel il est possible de gagner en kidnappant et en ramenant dans une zone sécurisée le « Ghost » ennemi. C'est un poil plus complexe que ça en vérité, mais c'est l'idée. Du mod chiadé comme on l'aime.







TANK BALL



Concluons cette petite revue de mods en beauté avec un peu de L4D. À vrai dire, j'ai essayé plusieurs nouvelles maps, sans qu'aucune ne soit réellement intéressante ou amusante. Il faudra sans doute attendre quelques semaines, voire quelques mois, pour tester des projets vraiment ambitieux. Je vous ai quand même trouvé un petit truc, très con à vrai dire, qui ne vous divertira pas plus de cinq minutes (plus serait mauvais signe en fait), mais terriblement original. L'idée : un erzatz de match de foot/handball dans la peau d'un Tank, dans un univers disco qui pique les yeux. Votre mission : puncher d'immenses cailloux dans les cages pour marquer un but.
C'est pas l'éclate totale, ça ? Allez, ça se passe ici www.l4dmods.com/index.php?option=com_joomloads&view=package&Itemid=2&packageId=403 et c'est bien parce que c'est vous.

SUNDIN



FREE 2 PLAY

COMME LA MOITIÉ DU MONDE, JE SUIS ENCORE SOUS LE COUP DE LA MORT DE MICHAEL JACKSON. JE NE L'AIMAIS PAS FORCÉMENT ET POURTANT, JE VIENS DE ME PAYER L'INTÉGRALE DE SA DISCOGRAPHIE. HEUREUSEMENT, LE GAMER DÉSARGENTÉ PEUT TOUJOURS COMPTER SUR LES FREE 2 PLAY !

• TWELVESKY 2

Pour se détendre après une dure journée, certains regardent Plus Belle la Vie, d'autres préfèrent basher du monstre dans un MMORPG. À ceux qui raffoleraient de ces relaxantes heures de massacre, je tiens à préciser que TwelveSky 2 est disponible dans la langue de Barry White sur le portail Aeria Games. En théorie, ce MMORPG est un jeu 100 % orienté PvP, mais dans la pratique, avant de pouvoir tabasser du joueur, il nécessite un temps de grind proprement incroyable. Inutile d'organiser vos skills ou de bavasser avec le moindre PnJ pour les apprendre, tout arrive tout seul, il suffit de partir au contact et d'aligner vos adversaires.









La première quête se pointe qu'au niveau 14 et les premiers matchs PvP encore plus tard. Alors voyez-vous, si un jour il vous prend l'envie subite d'un bon défouloir qui ne demande pas d'avoir fait polytechnique, ou si vous rêvez simplement d'approcher le quotient intellectuel d'une endive, c'est sur www.aeriagames.com que ça se passe.

• CUBE 2

Vous écrasez toutes les parties de Quake Live de votre superbe skill ? Vous êtes capable de prononcer Sauerbraten sans donner l'impression de mâchonner une grenouille ? Alors j'ai ce qu'il vous faut ! Voici Sauerbraten, un FPS aussi connu sous le nom bien plus mondain de Cube 2. Pour vous figurer la bête, imaginez-vous un mix amateur de Quake et de Serious Sam, et vous obtenez un petit soft plein de poésie où les joueurs se rendent la politesse à coups de tronçonneuses. Au début, son gameplay déstabilise pas mal car les armes répondent avec un léger temps de retard, mais inexplicablement ce jeu rend accro ! D'ailleurs C2 marche si bien en multi qu'il figure parmi les titres inscrits à l'Electronic Sports League. Alors répétez après moi : Sau-er-bra-ten. Dès que vous y arriverez, direction www.sauerbraten.org.



• LES CHRONIQUES DE SPELLBORN

Votre boîte a récemment été délocalisée au fin fond de la Chine. Bien qu'étant cadre supérieur, votre salaire s'est aligné sur les tarifs locaux et vous ne touchez plus que 519 euros nets mensuels. Alors évidemment vous levez les poings au ciel en hurlant que la vie est injuste, mais la bonne nouvelle du jour, c'est que vous n'aurez plus à payer votre abonnement aux Chroniques de Spellborn, cet excellent MMO heroic fantasy au gameplay arcade. En effet, Frogster Interactive, déjà développeur et éditeur de Bounty Bay Online et Runes of Magic, reprend les choses en main pour orientaliser le jeu. Il va devenir gratuit, c'est super, mais maintenant je ne vous cache pas qu'au passage, la dév team va changer et que le jeu a de forte chance d'y perdre tout ce qui faisait son charme. Donc une fois n'est pas coutume, je vous parle d'un jeu en page Free to Play pour vous inciter à y jouer tant qu'il sera payant. Courant 2010, les Chroniques de Spellborn ne sera probablement plus le même. Alors zou : www.tcos.com/fr. J'ai plombé l'ambiance là, non ?

LUCKY



Battlefield Heroes

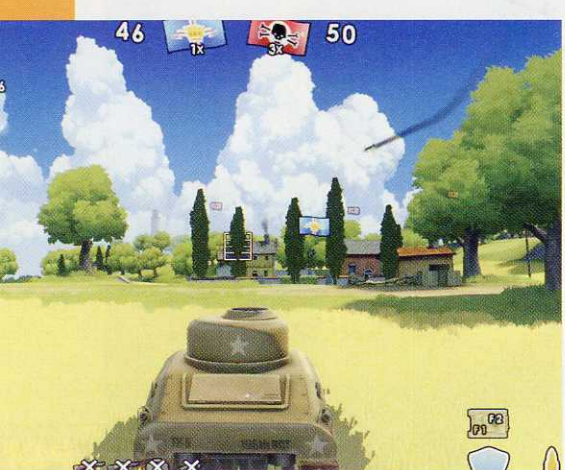
Plus c'est long, plus c'est bon ?

MAIS QUE FAIT BATTLEFIELD HEROES ? ANNONCÉ UN TEMPS POUR 2008 ET SANS CESSE REPOUSSÉ, LE TRÈS BON FREE TO PLAY DE DICE VIENT ENFIN DE RENTRER EN PHASE DE BÊTA OUVERTE...



Assurément un des trucs les plus fun de BF Heroes : canarder l'ennemi de l'aile d'un avion allié !

Mais où est passé le cartoonesque et excellent Battlefield Heroes ? Une date de sortie ? Aucune. Une bêta ? Fermée à double tour depuis plus d'un an ! Avouons-le donc gaiement, le but premier du papier était de découvrir pourquoi BF Heroes se faisait si discret. Seulement voilà, il y a quelques jours, le FPS de DICE vient de passer en phase de bêta ouverte. Il faut croire que les dieux de Battlefield veillaient au grain et voyaient d'un mauvais œil notre possible gueulante. On a quand même décidé de faire le point, autant pour comprendre ce qui s'est passé que pour vous apporter la bonne nouvelle.



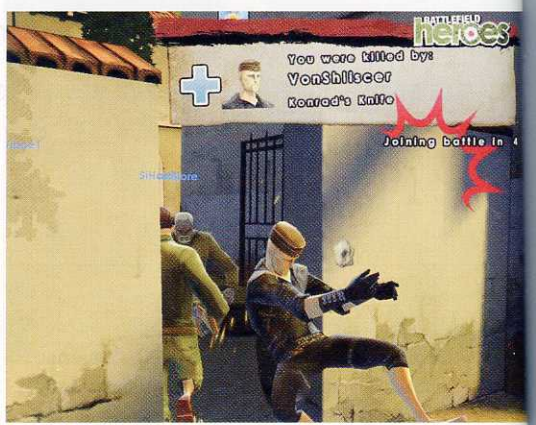
BF Heroes, c'est aussi son lot de balades champêtres à travers champs...

TRÈS BON

Un an tout rond que je suis Soldat sur BF Heroes. Un an de rixes acharnées, souvent très fun, mais sans aucun pote à mes côtés, limitation de combattants oblige. Et si le jeu s'est largement étoffé au fil des mois (par des cartes notamment), on peut dire que DICE a pris son temps. Malheureusement, comme l'an dernier à la même époque, le studio nordique est apparemment trop « occupé » pour répondre à nos interrogations quant à une date de sortie. Omerta également sur les forums réservés aux bêta-testeurs avec, à chaque fois qu'une question fâche, un joli topic fermé en moins de dix minutes. La date de sortie de BF Heroes est-elle donc définitivement tabou ? Il faut croire. Devant de tels atermoiements, certains joueurs ont même essayé de vendre leur clé sur les forums du jeu ! Tout était donc réuni pour pousser une belle gueulante ! Sauf que, il faut bien le dire, personne n'a voulu me donner une bribe de réponse quant à cette histoire, outre les traditionnels et éculés « when it's done ». Pas terrible comme conclusion, non ? Du coup, cette bêta ouverte tombe à point nommé (et j'ai même pas honte).

MAIS TRÈS LONG

Le rappeler ne peut pas faire de mal, le FPS de DICE, annoncé tout début 2008, semblait être le pionnier d'un F2P « occidental » de qualité. Pas de dragons majestueux et autres chevaliers gayzouz ici donc, mais un bon vieux FPS des familles basé sur un gameplay



Petit détail aussi sympathique que frustrant : les instants qui suivent votre mort sont dédiés à votre assassin (qui, ici, vient de se faire tuer à son tour).

simple et efficace inspiré de ses aînés. Rajoutez à ça des superbes graphismes façon cartoon, la possibilité de combattre à poil ou en bandana et une musique au ridicule assumé pour obtenir un titre fun et particulièrement bien foutu. Ce qui est proposé à travers cette bêta ouverte devrait d'ailleurs se rapprocher fortement de l'expérience voulue dans la version finale. La boutique d'items (à vocation cosmétique uniquement) est déjà prête et le code très bien optimisé. Ne reste plus qu'à tester les maps à plus grande échelle et équilibrer au mieux les armes et les classes de persos (Soldier, Gunner et Commando), avant une sortie que l'on espère maintenant pour les prochains mois. Grincheux nous étions, grincheux nous sommes moins.
Et pour ceux qui veulent essayer, c'est par ici que ça se passe, et pour du gratuit, c'est excellent : www.battlefield-heroes.com

SUNDIN





Heroes of Might & Magic Kingdoms
Simple skin

IL N'Y A QUE DEUX CHOSES QUI PEUVENT RENDRE LA GUERRE SYMPA : LES GOBELINS ET LA VICTOIRE. EN FAIT, ELLE EST AUSSI VACHEMENT PLUS FESTIVE QUAND ELLE SE DÉROULE SUR VOTRE PC PENDANT VOS HEURES DE TAF. ET PAF ! C'EST UN EXCELLENT ARGUMENT POUR PLONGER DANS LA BÊTA D'HEROES OF MIGHT & MAGIC KINGDOMS.



Un Heroes dans mon Firefox ? Mais je rêêêêêve !

À la grande loterie des distributions de clefs bêta, la chance ne nous sourit pas tous les jours. Il y a des semaines, nous avions postulé à la bêta fermée d'Heroes of Might & Magic Kingdoms. Mais nous n'avons jamais vu ces précieuses clefs, soit ! Joystick est une grande famille, et je tiens à remercier les braves petits soldats qui nous ont offert leur accès. [Regard sournois ON]. À l'avenir, les jeunes, si une clef traîne dans vos mails et que vous ne savez pas quoi en faire, vous n'hésiterez pas à nous le dire, heiiiiiin ? Mais trêve de digression, venons-en au fait.



Alors... un petit tour sur le site, inscription... Ah ! L'Accord de Non Divulgation, voyons voir : vous n'avez pas le droit de parler du jeu tant qu'il n'est pas terminé, blablabla, acceptez-vous ? Bien sûr ! Et je suis un homme de parole, la preuve.

PETITES SURPRISES ET DÉCEPTIONS

Je ne sais pas trop à quoi je m'attendais en lançant HoMM Kingdoms. Probablement un portage web d'HoMM 2. Une idée idiote. Kingdoms est un pur strategy web game dans la lignée des Ogame ou autre Travian. En clair le jeu est fait pour que vous y accordiez une dizaine de minutes toutes les 5-7 heures. Que fait-on durant ces dix minutes ? À peu près tout ce que l'on fait dans un Heroes classique. Vous débutez la partie avec une cité et un héros, vous devez construire divers bâtiments histoire de lever des troupes qui iront garnir les diverses armées de vos guerriers. Donc si vous ordonnez la construction d'une taverne, elle ne sera opérationnelle qu'environ 5 heures plus tard (voire moins si vous y mettez les moyens). Du classique pour un web game en sorte. Le truc c'est que les délais semblent malgré tout très longs, et en début de partie, pendant une bonne semaine donc, ben vous n'aurez pas grand-chose à faire. Pire encore : tous les combats du jeu sont automatiques. Ne comptez donc pas sur vos mirifiques talents de stratège pour retourner une situation un peu juste. Une seule tactique s'impose : écraser l'adversaire par le nombre. Ça manque un brin de saveur si vous voulez mon avis.

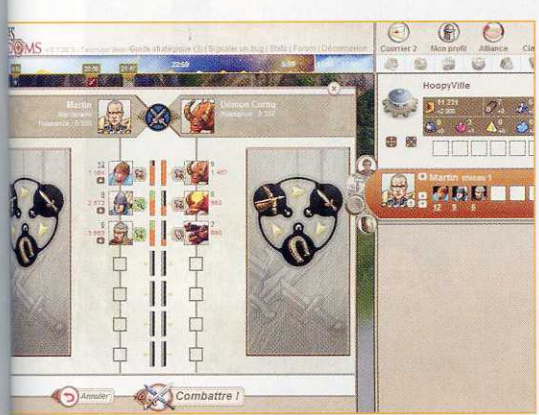




TROIS SEMAINES PLUS TARD...

J'ai oublié de vous parler d'un petit détail. Contrairement à ce que disait Magellan, le monde est plat, immense et est capable d'abriter tous les joueurs de Kingdoms. Rappelons que le but du jeu est de bâtir le plus grand empire possible quitte à joyeusement tabasser ses voisins. En fait, plus j'ai joué, plus j'ai apprécié cette bêta. Avec la multiplication des villes et des héros, le rythme de jeu s'accélère et se dote d'une vraie dimension stratégique, et concentrer ses troupes ou coordonner la fin de tous ses chantiers devient vite naturel. En l'état, Kingdoms, n'est pas le meilleur jeu du genre, mais il est fidèle (à l'inverse de Savon) à l'ambiance HoMM et ça, ça n'est pas rien. Alors si vous n'avez pas d'argent, si vous terminez vos vacances sur une plage équipée en Wifi ou juste si vous n'avez rien d'autre à faire au boulot, vous pouvez jeter un œil sur http://hommkingdoms.uk.ubi.com/. Avec un peu de chance, il reste une clef pour vous. Le hasard ne peut pas être ingrat avec tout le monde.

LUCKY



Le degré de contrôle sur les combats est minime. Blindez vos héros d'unités et priez un grand coup.

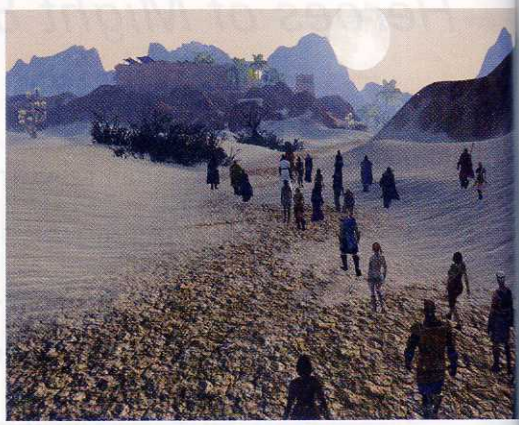


Attention ! Ceci n'est pas un test ophtalmologique, c'est une carte stratégique !

Age of Conan : Hyborian Adventures

UNE RÉCUPÉRATION EN VOL

LANCEMENT RATÉ, JOUEURS DÉÇUS, AGE OF CONAN SEMBLAIT MAL PARTI MALGRÉ L'ENGOUEMENT INITIAL. ÉTONNAMMENT, UN AN APRÈS, LE MOURANT RÉGULIÈREMENT ANNONCÉ NE SE PORTE PAS SI MAL. UN SYSTÈME REPENSÉ, DE NOUVELLES ZONES ET UNE TECHNIQUE ENFIN À LA HAUTEUR. DES ATOUTS SUFFISANTS FACE À LA CONCURRENCE ?



Une réunion de guilde dans le désert de Khopshef. Ambiance, quand tu nous tiens !



Dans l'amphithéâtre d'Ymir : de nouveaux boss gigantesques, « malins »... et les joueurs entre eux !

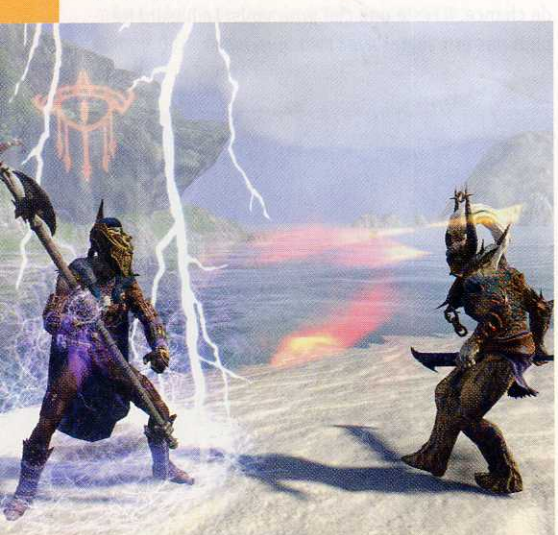
De déclarations enthousiastes en présentations sensationnelles, les responsables d'Age of Conan avaient contribué à creuser la tombe de leur MMO aux graphismes « next gen », en laissant entre les mains de leurs abonnés un produit mal fini, largement buggé, excessivement instancié et dépourvu de certaines caractéristiques annoncées. Aurait-on menti aux joueurs, péché dans un excès d'enthousiasme ou de confiance ? Rome ne s'est pas bâtie en un jour, et un an aura été nécessaire à AoC pour proposer timidement l'option DirectX10 qui pourtant était annoncée avant même son lancement. Mais dans ce laps de temps, l'évolution n'a pas été seulement cosmétique et, malgré d'inquiétantes fusions de serveurs, force est de constater une repopulation régulière, et un regain d'intérêt qui semble s'installer sur le moyen, long terme.

UNE COMMUNICATION DE BARBARE ?

La lettre mensuelle du nouveau Game Director, Craig Morrison (ancien producteur d'Anarchy Online), se fait l'écho marketing de cet optimisme. Longtemps, la communauté des joueurs s'est émue des silences du développeur norvégien et du manque de cohérence de ses annonces. Depuis, Funcom a fait des efforts en dévoilant ponctuellement sur le forum officiel ses axes de travail, quitte à laisser de côté le sensationnalisme pour plus de « Realpolitik ». Un point d'avancement global, une description des nouveautés mises en place, un aperçu des ajouts à venir. Une discipline nécessaire, dans la mesure où Age of Conan ne bénéficie plus du boulevard qui caractérisait sa sortie. En effet, Warhammer Online : Age of Reckoning (WAR) est en place, Knights of the Old Republic (KotOR) ne tardera plus, et Aion se dévoile peu à peu. Autant de rivaux présents et futurs : de nombreux joueurs dépités ont en effet migré sur WAR dès sa sortie, lassés d'un dialogue restreint et d'un sensible manque de contenu.

PETIT GUIDE DU ROUTARD EN HYBORIE

Contre toute attente, les développeurs d'Age of Conan ont réagi de façon progressive mais adaptée, prouvant aux sceptiques qu'au sein de la tourmente, Funcom continuait à soutenir son jeu. Prenant acte des importants problèmes de levelling aux niveaux 50 à 60 puis 75 à 80, l'équipe de développement a implémenté de nombreux donjons supplémentaires et deux



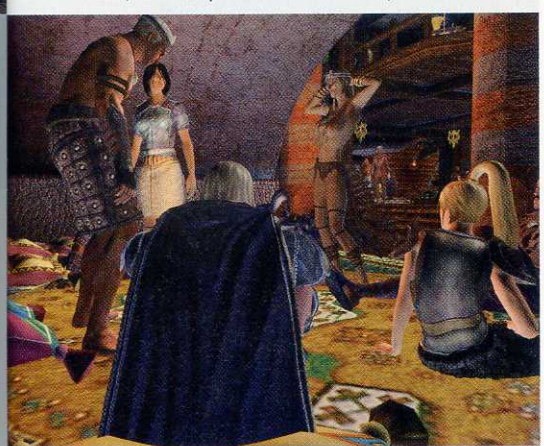
Contrairement aux classes de corps à corps, les magiciens n'ont pas de combos et disposent de sorts puissants. Une facilité qui alimente la polémique



Les personnages bénéficient d'un graphisme soigné et d'effets visuellement très impressionnants.



Graphiquement, l'emploi de DirectX10 apporte une véritable plus-value, mais n'est pas encore correctement optimisé.



Outre les combats, le role play est très présent en jeu. Plusieurs tavernes accueillent volontiers les joueurs, servis par d'autres joueurs.

nouvelles régions, vastes et complètes : la passe d'Ymir, chapeautée par un magnifique amphithéâtre au boss impressionnant, et les bas quartiers de Tarentia contenus dans le récent patch 1.5 qui dotent la capitale de Conan d'une nouvelle zone. Celle-ci est originale à plusieurs titres : le joueur peut choisir une faction PVE parmi deux clans rivaux, et verra le contexte non instancié se modifier selon les actions qu'il effectuera. Un système intelligent que l'on retrouve chez les nouveaux boss faisant intervenir astuces et mécanismes divers, que ce soit dans les nouveaux donjons ou des instances retravaillées comme le système principal de Tarentia ou ses catacombes.

MASSACRER OUI, MAIS AVEC CLASSE ET TECHNIQUE

Ces deux régions majeures ne sont pas les seuls ajouts de ces derniers mois. Récemment, tout le système RPG du jeu a été repensé et très probablement assaini. Exit les statistiques mystérieuses et souvent inutiles, remplacées par des caractéristiques qui influent réellement sur l'issue des combats. À contre-pied des ambitions de départ, Age of Conan s'aligne sur ses concurrents et donne de l'importance à l'équipement depuis son dernier patch. Une normalisation que l'on peut regretter, mais une décision riche en conséquences, qui revalorise du même coup le crafting jusqu'à présent laissé pour compte, et favorise les interactions entre les métiers : l'alchimiste travaille avec le lapidaire dont les gemmes boosteront les tenues du faiseur d'armures. Mais comme l'avoue Craig Morrison lui-même, beaucoup reste à faire. À l'heure actuelle, le PVP de masse reste le privilège des plus grosses guildes tandis que le joueur lambda doit se résigner à des duels improvisés ou à des mini-jeux peu concluants ; de nombreux joueurs regrettent l'absence de « housing » (possibilité de créer



Les combats restent très violents. Age of Conan a su séduire sa communauté avec une ambiance adulte.

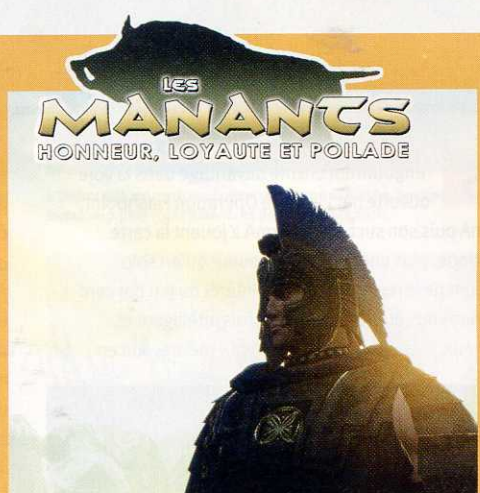
et personnaliser son propre habitat), et des interactions sociales limitées. Mais, en l'état, Age of Conan semble avoir atteint – enfin – une réelle maturité, tandis que sa qualité graphique ostensible et le dynamisme de ses combats au corps à corps devraient le prémunir d'un vieillissement prématuré. En voie de consolidation, il pourrait s'avérer une alternative tout à fait crédible aux grands MMORPG actuels et à venir.

ELGARION



INTERVIEW

Drahk



DRAHK, SOLIDE CIMMÉRIEN ET CHEF DE LA GUILDE DES MANANTS, A ACCEPTÉ DE RENGAINER SON ÉPÉE QUELQUES MINUTES, LE TEMPS DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS ENTRE DEUX HOLOCAUSTES DE SOLDATS VANHIRS SUR LE SERVEUR STYGIA.

JOYSTICK : VOUS ÊTES SUR AOC AVEC VOTRE COMPAGNE AELLYS DEPUIS LA BÊTA. LE JEU A BEAUCOUP ÉVOLUÉ. COMMENT CES CHANGEMENTS ONT-ILS ÉTÉ PERÇUS ?

Drahk : Depuis un certain temps, on constate des arrivées et des retours de joueurs, que ce soit globalement en jeu, ou au sein de notre guilde. À cause de la période chaotique qui a suivi son lancement, beaucoup avaient une vision faussée d'Age of Conan. Alors qu'aujourd'hui le jeu est vraiment stable et possède un contenu particulièrement riche !

COMMENT CE CONTENU INFLUE-T-IL SUR LES GUILDES ?

Il existe aujourd'hui des alliances PvE et PvP. Des regroupements par affinités, autour du role play et des quêtes. Par exemple, les Manants ont beaucoup joué avec le Syndicat et se sont rapprochés des Lions d'Hyboria. Mais nous aimerions être davantage soutenus par Funcom sur l'organisation d'événements sur le serveur, et nous attendons un patch qui officialisera les alliances entre guildes.

QUEL FUTUR VOYEZ-VOUS POUR AOC ?

Au départ, nous avions un jeu basique, même s'il était beau et disposait d'un système de combat très dynamique via les combos. Aujourd'hui, avec les nouveaux donjons, zones, boss, on constate un véritable souci de création et d'originalité. Funcom est sur la bonne voie, et le meilleur est encore à venir !

Armed Assault 2

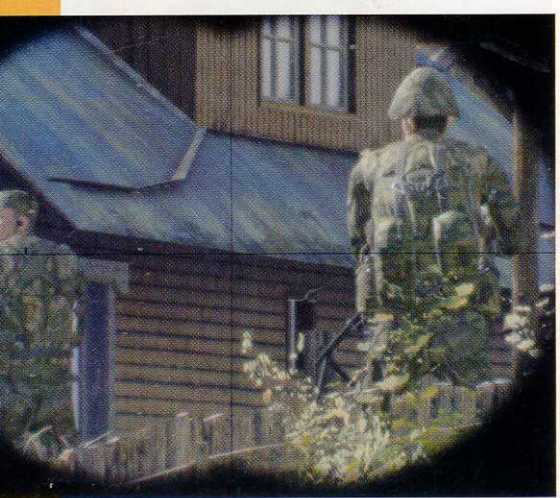
Petit manuel de survie

MARRE DE VOUS FAIRE FLINGUER SANS MÊME SAVOIR D'OÙ PART LE COUP ? OU DE FINIR VOS PARTIES EN COOPÉRATION SEUL AU MILIEU DE NULLE PART ? SUIVEZ LE GUIDE ET CES QUELQUES CONSEILS QUI VOUS PERMETTRONT DE VOUS ADAPTER – ET DE SURVIVRE – À UN JEU TACTIQUE PAS VRAIMENT COMME LES AUTRES.



Dans un espace découvert, pas le choix : se plaquer au sol pour couvrir, ou courir très très vite !

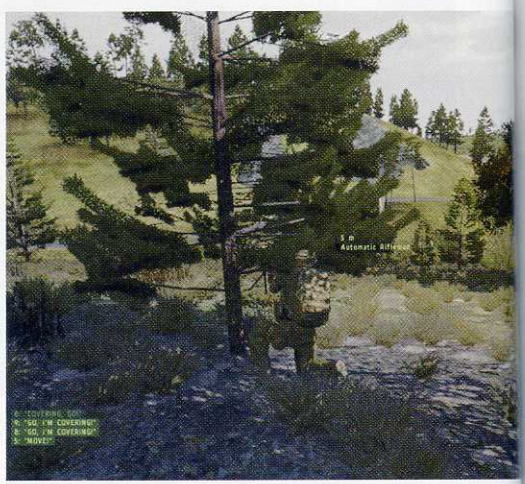
S'engouffrant encore davantage dans la voie ouverte par l'ancêtre Operation Flashpoint, ArmA puis son successeur ArmA 2 jouent la carte tactique, plus encore en multijoueur qu'en solo. Et comme le réseau multiplie l'intérêt du jeu par cent et que vous êtes un joueur à la fois intelligent et curieux, vous avez décidé de vous y mettre, soit en « pick-up » (en prenant un serveur au hasard), soit avec quelques amis virtuels ou en postulant au sein d'une équipe déjà en place. N'oubliez pas que la voix est obligatoire ; un logiciel de communication audio (allez, au hasard, le quasi-incontournable Teamspeak) est également fortement conseillé, même si le jeu propose un VoIP plus que correct (Arma prend en compte les micros et permet de communiquer directement). Armé de votre M16 et de votre bonne volonté, vous êtes prêt à affronter le monde !



L'observation et le compte rendu sont primordiaux. Vous devez être les yeux et les oreilles de votre chef de groupe.

À titre individuel, vous savez déjà :

- **Progresser par bonds,** vous mettre à couvert, observer votre environnement, repérer l'abri suivant et progresser ainsi vers l'objectif.
- **Gérer vos munitions.** Celles-ci ne sont pas illimitées et doivent être économisées. Vous préférez le tir coup par coup à longue distance qui vous évite de trop grands effets de recul, et la « rafale de trois » à moyenne et courte distance pour maîtriser votre puissance de feu. Bien entendu, vous vous organisez pour recharger toujours à couvert.
- **Employer les grenades.** Un fumigène, c'est toujours joli et ça met l'ambiance. Mais son but est surtout de masquer vos mouvements : un camarade blessé à traîner hors de la zone de tir, le retrait d'une position intenable, une attaque par le flanc. Les grenades



Il ne faut pas hésiter à jouer avec les ombres. L'I.A. ne s'y trompera pas, mais les joueurs ennemis humains, si.

offensives permettront quant à elles d'atteindre un ou plusieurs adversaires à couvert ou de nettoyer une pièce en combat urbain.

DANS ARMA, ON VOUS ENTENDRA CRIER

Vous ne serez en effet jamais seul, le jeu de Bohemia n'étant pas du tout taillé en multijoueur pour le 1vs1 ou le « tous contre tous ». Dans le pire des cas, vous savez que vous êtes dans le camp bleu et qu'il faut éliminer le camp rouge. Vous courez avec vos camarades dans tous les sens. Et vous mourez, souvent. Vous trouvez ça amusant... 30 secondes. Ensuite, vous jetez votre jeu à la poubelle ou vous décidez d'organiser une équipe digne de ce nom. Dans ce dernier cas, il faut savoir :

- **Qui est le chef et où est-il.** À défaut d'être sympa, le chef est un élément incontournable de la survie du groupe. Il est essentiel de l'identifier à la voix, connaître sa place dans l'équipe et suivre ses directives pour garder une action cohérente.
- **Participer à la couverture.** Vous devez être conscient de votre environnement. Un angle mort, un bosquet ou une ruelle à angle droit de votre axe de progression sont autant de dangers potentiels. Gardez un espace de 10 m entre chaque homme pour minimiser les dégâts d'une grenade ou d'un tir de mitrailleuse. Le groupe doit être protégé en permanence de tous les côtés, même de dos (surtout à l'arrêt dans ce dernier cas). Ne travaillez jamais seul, vous collaborerez de préférence avec un compagnon qui sera votre binôme. Ceci est encore plus



Dans le jeu, un fumigène bien placé peut aveugler un char... et sauver votre petite troupe.



Traverser une route est toujours délicat. Là encore, toutes les directions doivent être couvertes.



Il faut utiliser l'ensemble des options fournies par le jeu : position couchée, accroupie, marche, course... et « coups d'œil ».



Tous les côtés du groupe doivent être couverts en permanence. Un mur en brique offre une bonne protection.

vrai dans le cas du sniper qui, contrairement à la légende, ne doit pas être isolé. Dans sa lunette, son champ de vision est particulièrement rétréci. Adjoignez-lui un « spotter », qui sera chargé de sa protection rapprochée. Armé de jumelles, il pourra également indiquer ses cibles au tireur.

• **Communiquer à bon escient.** N'encombrez pas le réseau, et fixez une formulation type, par exemple : « patrouille de 3 fusiliers, verts, à 200 m au sud-est ». Mieux, si vous en avez le temps placez un marqueur sur la carte, l'équipe le visualisera plus facilement. Évitez les « devant, à droite, à gauche », trop relatifs et imprécis. Une bonne idée, le code couleur adopté par le GIGN : vert, l'ennemi n'est pas au courant de votre présence ; jaune, il représente un danger ; orange, il est en attitude de combat et rouge, il vous attaque.

ARRÊTE TON CHAR !

Armed Assault est avant tout une simulation de combat d'infanterie. Mais les véhicules sont assez bien modélisés, que ce soit au niveau esthétique ou dans leurs caractéristiques, pour ne pas bouder le plaisir de leur emploi. Protégé par un épais blindage, vous vous sentez invincible... Vous avez tort et comme chacun sait : le tort tue. Comble de l'humiliation, ce sera rapide. Pour repousser cette échéance, vous devez :

• **Maintenir un appui mutuel.** Rappelez-vous : seul on ne vit jamais longtemps. Progressez méthodiquement avec un autre véhicule ou de l'infanterie. Communiquez. Gardez toujours un lien visuel avec vos alliés.

• **Rester à couvert,** soutenir l'infanterie. Vous disposez d'armes lourdes, tant mieux. Protégez l'infanterie qui investira les zones d'ombre à votre place. Sous-bois et bâtiments peuvent abriter un lance-roquettes ennemi.



Le char n'est pas invincible. Il peut cependant offrir un appui décisif s'il est correctement protégé des tirs de roquettes ennemis.



L'infanterie mécanisée, couverte par son véhicule, peut progresser beaucoup plus rapidement, et de façon plus sûre.

• **Profiter de votre vitesse.** En attaque comme en repli, vous êtes le plus rapide. Prenez l'avantage sur l'ennemi, flanquez-le si possible. N'oubliez pas que le décor est destructible ! N'hésitez pas à faire des brèches pour faciliter la progression de vos alliés. Le couteau entre les dents, vous êtes fin prêt pour vos premiers combats !

Si tout cela vous semble compliqué, n'oubliez pas qu'une bonne douche, une bière fraîche et un lit aux draps blancs attendent le guerrier victorieux. Et que les filles fantasment encore un peu sur l'uniforme...

ELGARION



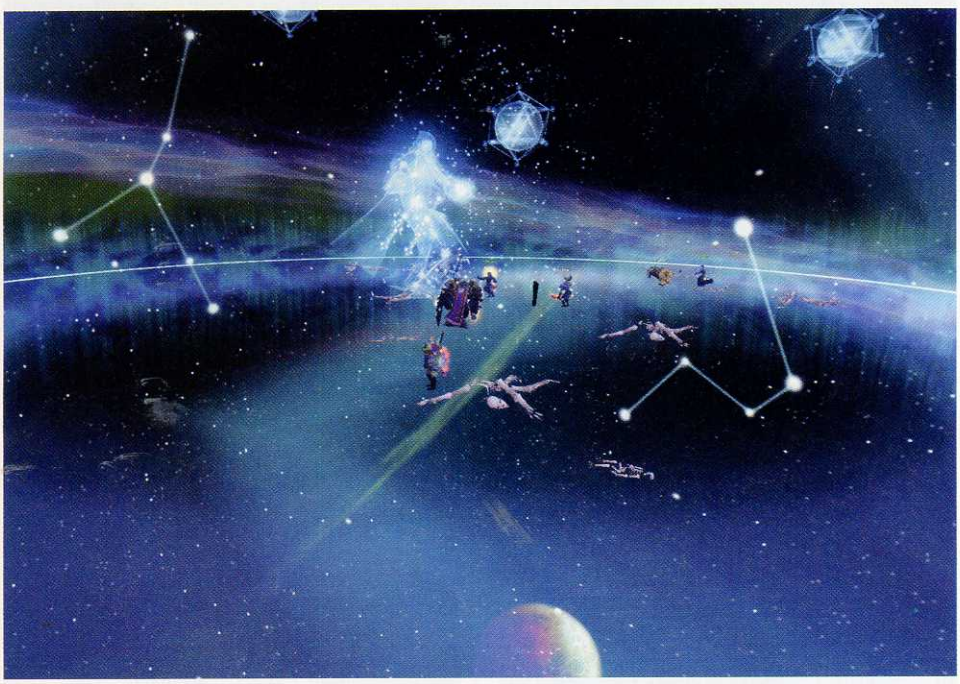
ARMA, C'EST PAS L'ARMÉE !

S'il faut un minimum d'organisation pour pouvoir s'y amuser, Armed Assault peut pâtir d'une trop grande rigidité : c'est encore un jeu ! Inutile d'aller dénicher des manuels militaires sur Internet, qui sont généralement inadaptés au contexte : dans la vraie vie, chaque opération jouée dans ArmA implique un long entraînement et une planification minutieuse... Pas vraiment l'idée que l'on se fait d'une bonne soirée entre amis. En revanche, un guide très complet a été mis en ligne par l'une des meilleures équipes de joueurs, les Shack Tactical : ttp2.dslyecxi.com. Malheureusement en anglais, il reste cependant LA référence en matière de tactique sur ArmA2.

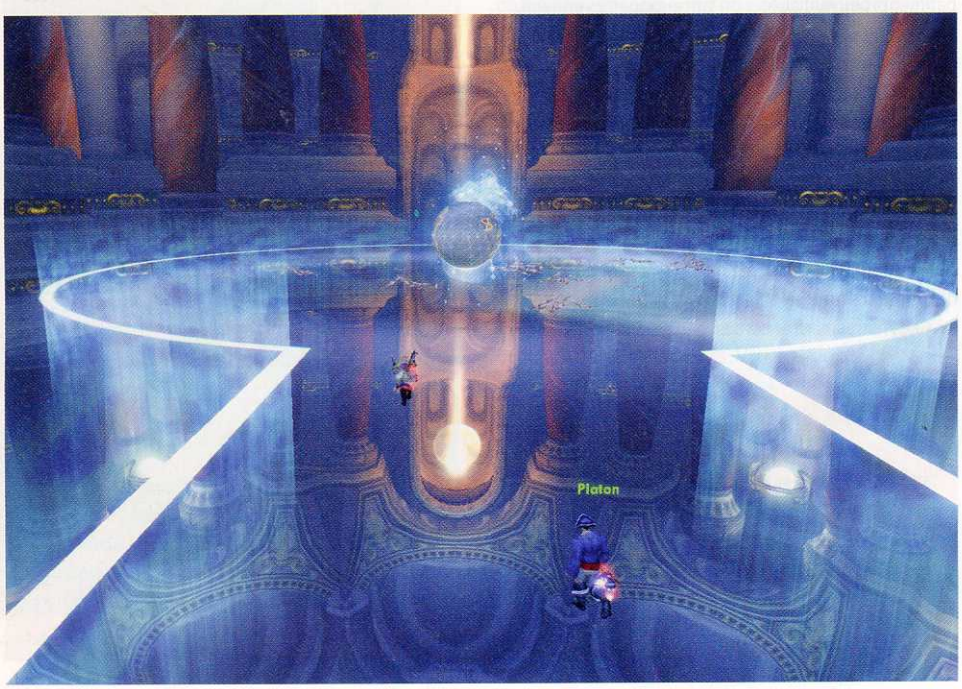
Algalon 25

Vers l'infini et au-delà !

À L'HEURE OÙ LE PATCH 3.2 VIENT D'ARRIVER SUR LES ROYAUMES DE TEST, NOUS VOUS PROPOSONS D'EN FINIR AVEC LE CONTENU 3.1. UN TIMING PARFAIT ! ALORS OPTIMISEZ VOTRE RAID ET BARDEZ-VOUS DE COMPOSANTS, CE MOIS-CI, NOUS METTONS À MORT L'ULTIME BOSS D'ULDUAR : ALGALON !



Si vous arrivez devant Algalon, vous avez déjà une grande connaissance d'Ulduar et autant le dire, le moment est venu de la mettre à profit. Ce boss n'est pas spécialement difficile, en comparaison, Mimiron hard, c'est le Vietnam. En revanche, vous ne pouvez le combattre qu'une seule heure par semaine, et le temps nécessaire pour revenir jusqu'à la salle après un échec est relativement important. Du coup, les petites erreurs individuelles prennent rapidement une très grosse importance ! Évitez si possible de changer votre composition d'une semaine à l'autre : en une heure, vous n'aurez pas le temps de former un joueur et de vaincre Algalon.





PHASE 1
LES PREMIERS 80 %

Ce combat est une course contre-la-montre ! Avant qu'Algalon n'enrage, vous disposez de 6 minutes montre en main. Passé ce délai, vous êtes mort. Même en comptant sur ses seuls coups blancs, ce boss frappe déjà fort et vite, mais bien entendu, il utilise également des attaques plus puissantes (cf. encadré). D'ailleurs, vous verrez souvent vos tanks mourir instantanément parce qu'ils ont pris plus de 50 000 points de dégât en moins d'une seconde. Ne criez pas trop sur vos soigneurs, car Algalon cogne parfois si fort qu'ils ne peuvent rien y faire. En revanche, toutes les autres morts sont potentiellement évitables. C'est là-dessus qu'il faudra faire très attention. Jetons un œil au travail de chaque personnage.

PHASE 1 : LES TANKS

Toutes les 3 ou 4 applications du debuff « Coup de poing phasique », vos tanks vont devoir effectuer une rotation, sous peine de ne pas tenir le choc. Tandis que l'un d'eux occupe le boss, le tank libre récupère les constellations vivantes et les conduit dans les trous noirs (sans rentrer dedans évidemment).

Faites aussi bien attention aux Chocs Cosmiques, signalés par l'apparition d'une petite zone de feu sur le sol. Éloignez-vous en non seulement pour diminuer les dégâts subis, mais surtout pour éviter l'effet de « mise en orbite » qui vous expulse à plus de 40 m de haut et qui accessoirement entraîne votre mort. Enfin, pour le bien de vos DPS, évitez de balader le boss dans toute la salle. Tournez de 60 degrés autour de lui et tout le monde sera content.

Surveillez aussi les étoiles mourantes qui se promènent dans la salle. Si vous n'y prenez pas garde, il se pourrait que l'une d'elle explose sous vos pieds, créant ainsi un trou noir. Si cela vous arrive, vous serez téléporté vers l'autre monde, où il vous faudra tuer une ombre pour créer un autre portail. Éloignez-vous de votre point d'entrée avant de la tuer, sans quoi vous risquez d'être piégé dans une boucle infinie de portails reliant les deux plans.

Lorsqu'Algalon incante son Big Bang, le tank libre doit se diriger dans un trou noir. Le petit veinard qui cogne le boss n'a pas d'autre choix que d'encaisser le sort. Vu les dégâts de l'attaque (cf. encadré), un mur protecteur ou un équivalent du genre est plus qu'indispensable. Cela dit, gardez votre compétence jusqu'au dernier moment. Ainsi elle vous protégera d'Algalon le temps que le raid se remette en place. Une fois le tout stabilisé, l'autre tank peut récupérer le boss et ainsi de suite.





PHASE 1 : LES DPS CORPS À CORPS

Ici, le mot « travail » fera sans doute rire vos tanks et vos soigneurs, et ils auront bien raison ! En effet, votre tâche la plus importante consiste à rester en vie tout en faisant le plus de dégât possible. Évitez à tout prix les chocs cosmiques. Comme pour les tanks, le plus simple est de vous décaler d'une soixantaine de degrés. Commencez le combat en vous mettant sur le flanc arrière droit d'Algalon, puis afin d'éviter les dégâts du choc, décalez-vous sur son flanc arrière gauche lorsque la zone de feu apparaît. Replacez-vous ensuite sur le côté droit. Faites attention, vous allez être nombreux au même endroit, donc il est possible que les zones de feu ne soient pas très visibles. Il est même possible que les 3 chocs soient au même endroit ! Dans ce dernier cas, écartez-vous bien du point d'impact.

Si une étoile mourante est au bord de l'explosion et qu'une comète s'apprête à tomber sur vos jolis souliers, ne jouez pas les braves ! Quittez carrément le corps à corps afin de réduire les dégâts du choc cosmique au maximum. On vous l'a dit : survivre est votre tâche principale.

Quand Algalon s'apprête à incanter son Big Bang, cherchez le trou noir vers lequel vous allez vous diriger. Prenez bien garde à ce qu'il n'y ait pas de constellation vivante à proximité : elle pourrait vous barrer la route et entraîner votre mort. Au besoin, étourdissez les constellations proches desdits trous noirs (en particulier s'ils sont juste à côté du boss). Lorsqu'Algalon incante, foncez dans le monde parallèle. À l'intérieur, inutile d'attaquer les ombres. Contentez-vous de vous diriger là où se trouve Algalon dans l'autre plan, afin de pouvoir reprendre vos attaques au plus vite quand vous réintégrerez le plan initial.

PHASE 1 : LES DPS À DISTANCE

Les mêmes recommandations que pour les DPS mêlées s'appliquent ici avec une mention spéciale pour la combinaison choc cosmique/explosion des étoiles mourantes. Vous avez normalement peu de points de vie, alors restez toujours à portée du soigneur qui est censé s'occuper de vous : ses sorts de soin de zone doivent vous toucher.

Deux DPS à distance vont devoir s'occuper de tuer les 4 étoiles mourantes qui apparaissent régulièrement et qui infligent environs 20 000 points de dégâts à leur mort. Leurs points de vie diminuent en permanence, du coup si vous ne leur faites rien, elles vont mourir les 4 en même temps, tout comme votre raid. Mettez un symbole sur celle que vous êtes en train de détruire. Ainsi les membres du raid pourront se décaler avant sa mort, et éviteront de tomber dans un trou noir. Pensez également à annoncer leur destruction quelques secondes en avance histoire que vos soigneurs se tiennent prêts à healer le raid.



LA COMPOSITION DU RAID POUR CE BOSS EST ASSEZ RIGIDE

LES TANKS : 2

Tous les tanks du jeu peuvent tanker Algalon. Cela dit, les chevaliers de la mort semblent s'en tirer mieux que les autres.

LES SOIGNEURS : 6

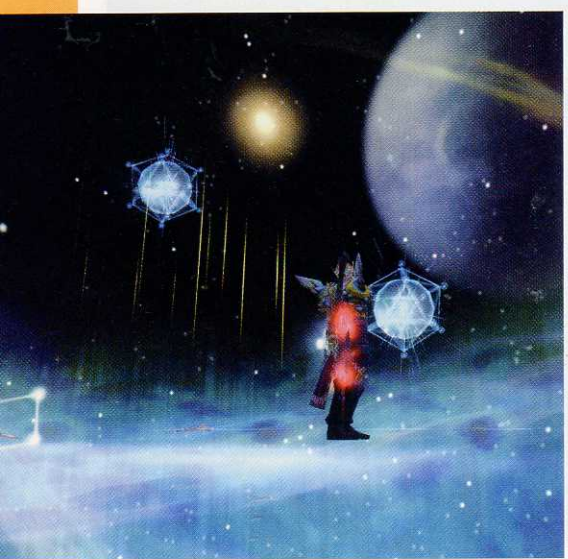
L'idéal serait d'avoir la composition suivante :

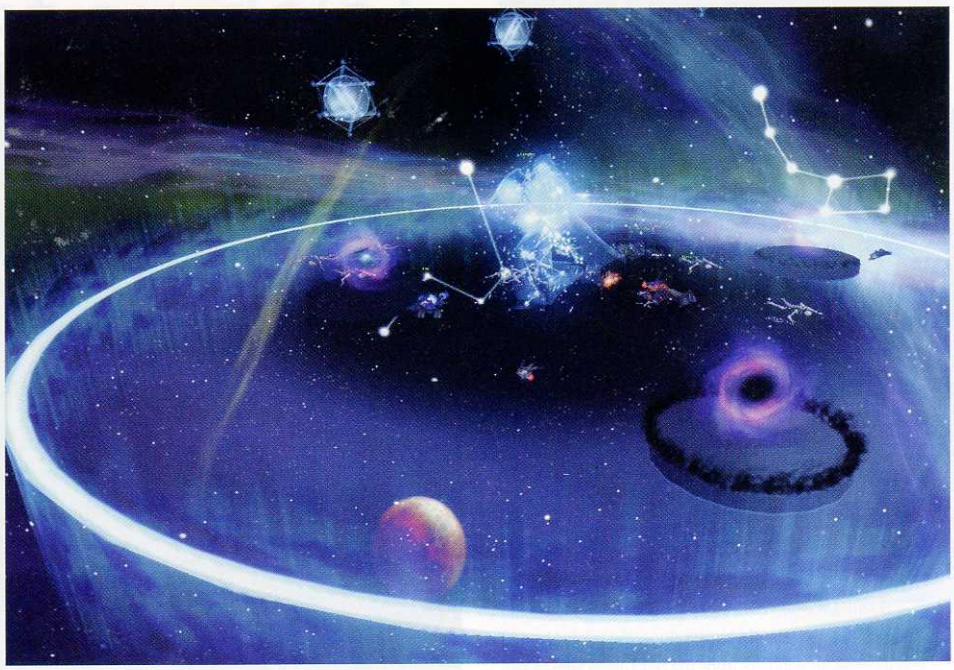
Sur le MT : Paladin et Prêtre discipline aidés par les hots des 4 autres.

Sur le raid : 2 Prêtre sacré et 2 druides restaurations afin de pouvoir remonter rapidement l'ensemble.

LES DPS : 17

Au moins 2 ranged DPS (chasseurs ou démonistes) pour tuer les étoiles mourantes qui se baladent. Le reste n'a pas vraiment d'importance mais amenez du lourd (rogue et druide farouche par exemple).





PHASE 1 : LES SOIGNEURS

Si on se réfère à notre idéal de composition (cf. encadré), le paladin et le prêtre discipline doivent rester en permanence sur le MT (de toute façon je doute qu'ils aient le temps de faire autre chose). Si vous n'avez pas de prêtre discipline, remplacez-le par un chaman, mais dans tous les cas il faudra que le bonus d'armure qu'apportent ces 2 classes grâce à leurs soins soit présent en permanence sur le tank.

Les 4 autres (2 prêtres sacrés et 2 druides restaurations) doivent se répartir les tâches à l'avance. Chacun doit s'occuper d'un petit groupe, qu'il peut remettre en pleine forme après chaque explosion d'étoile mourante (grâce à leur Cercle de soin, Prière de soin, Croissance sauvage, etc.). En parallèle, ils balancent autant de HoT que possible sur le tank. En général, les druides récupèrent l'aggro des constellations vivantes. Ils devront les conduire près d'un trou noir tout en soignant le raid. Il y a toujours 3 constellations pour 4 trous, et l'un de vos 2 tanks s'occupera d'au moins une d'entre elles. Sachez cependant que les constellations envoient des barrages d'arcanes particulièrement douloureux. Plus vite vous les faites disparaître, mieux se portera votre raid.

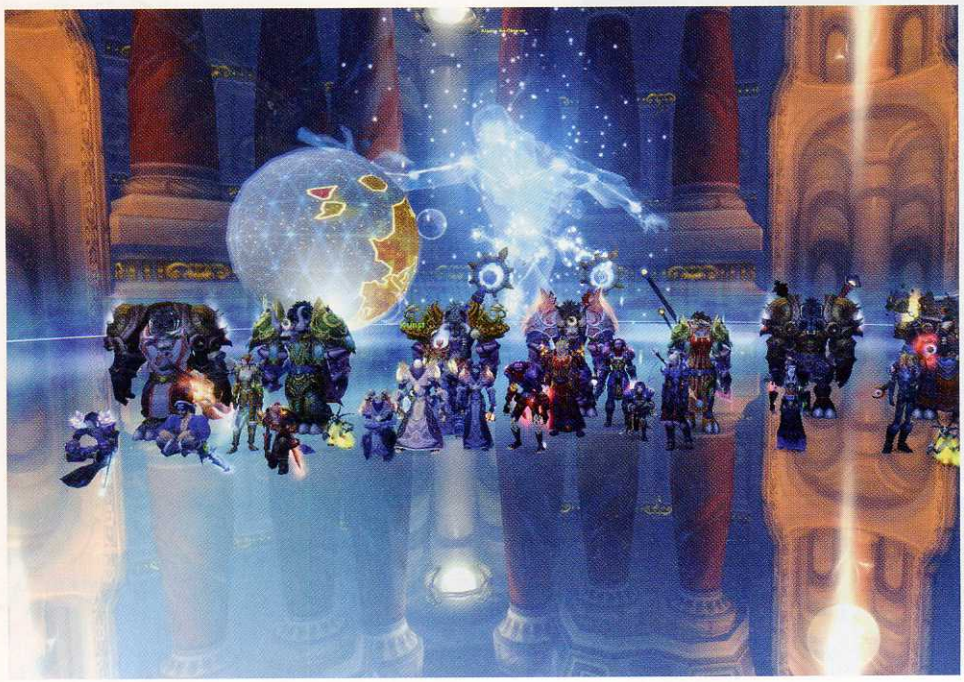
Dernière petite recommandation : au moment où Algalon incante son Big Bang, le MT doit avoir ses points de vie au maximum. Ne lésinez pas sur les HoT et les boucliers de toutes sortes. Il doit résister à l'attaque mais également aux quelques secondes qu'il passera en tête-à-tête avec le boss.

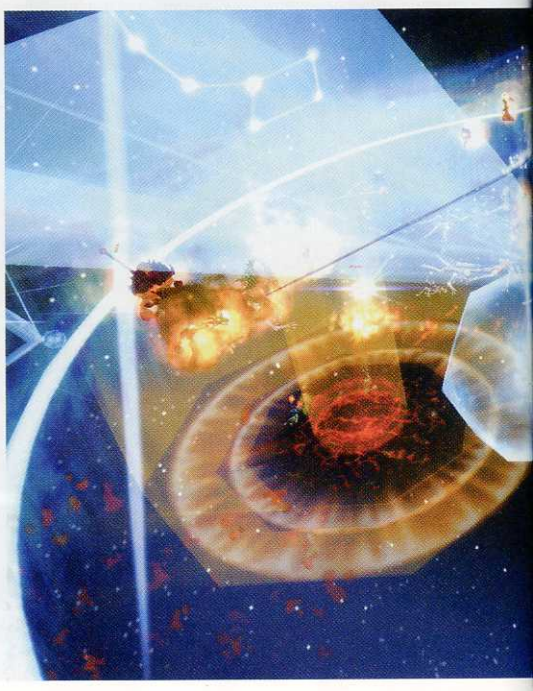
PHASE 2
LE RUSH FINAL

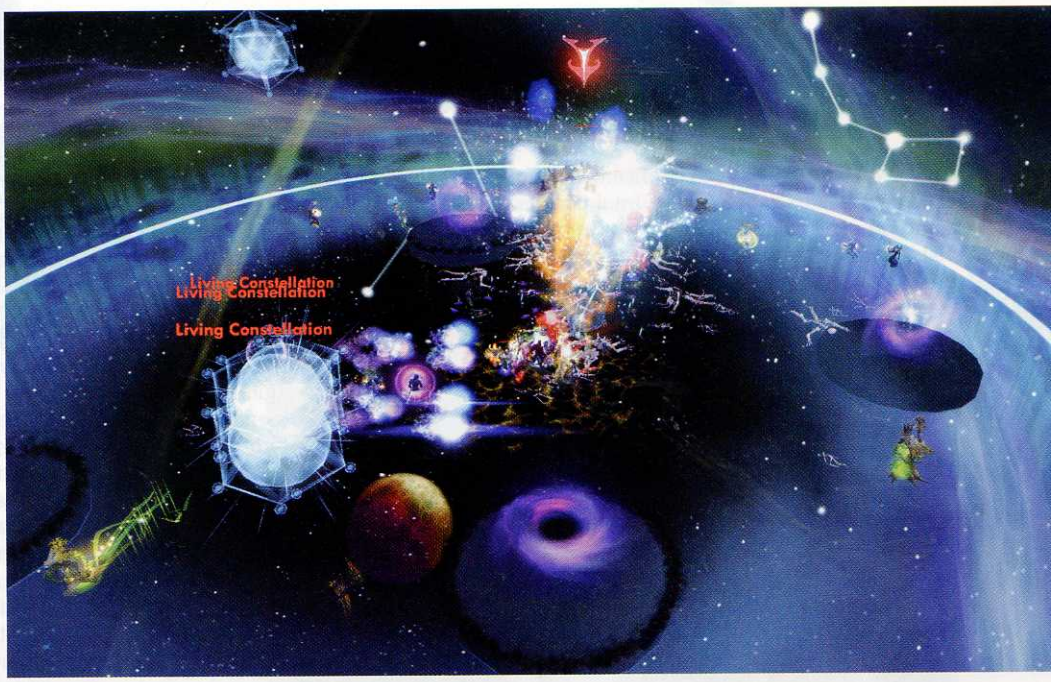
Lorsqu'il ne reste que 20 % de vie au boss, les constellations, les étoiles mourantes et les trous noirs existants disparaissent, pour laisser place à 4 nouveaux trous noirs desquels vont sortir des ombres.

PHASE 2 : LES TANKS

Il est conseillé d'opérer un changement des tanks juste avant cette phase, car le debuff du coup de poing phasique peut poser problème. Le nouveau souffre-douleur d'Algalon continue sa routine comme en phase 1. L'autre, en revanche, devra faire en sorte de récupérer toutes les ombres qui vont sortir des trous noirs. Bien évidemment, pour le reste toutes les règles de la première phase s'appliquent là aussi.







PHASE 2 : LES DPS

Cette fois-ci, tout le monde est à la même enseigne, DPS corps à corps comme DPS distance. L'objectif est toujours de faire mal à Algalon tout en restant en vie. Faites attention aux chocs cosmiques et ruez-vous dans un trou noir en cas de Big Bang. Méfiez-vous au début de phase à l'aggro des ombres. Pour éviter les problèmes, privez-vous pendant un temps des sorts et compétences de zone (tourbillons, consécration, etc.)

PHASE 2 : LES SOIGNEURS

Garder le tank en vie reste la priorité numéro 1, mais il faut aussi faire attention aux DPS qui se chargent des ombres. Pour le reste, même tarif, on respecte les règles de la phase précédente.

Si vous mettez Algalon à 3 % pendant l'incantation de son Big Bang mais que vous n'avez plus de tank vivant pour l'encaisser, sachez qu'il suffit d'une personne en vie pour que sa mort soit validée ! Un Esprit gardien fait parfaitement l'affaire. Avec un peu d'entraînement et quelques semaines, vous finirez par voir apparaître son coffre, synonyme de victoire ! À vous la gloire dans Dalaran et le titre de « Marcheur Astral ».

GRAY



LES CAPACITÉS D'ALGALON

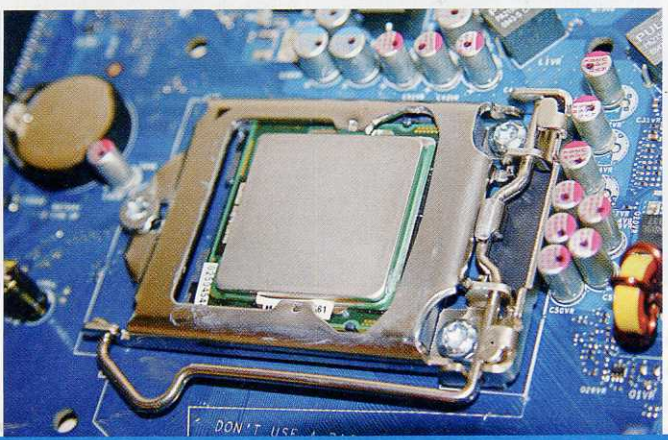
- Coup de poing phasique : Un coup violent qui inflige 8 788 à 10 212 points de dégâts de l'arme et fait lentement glisser le joueur ciblé vers la mort.
- Frappe quantique : Frappe un joueur et lui inflige 34 125 à 35 875 points de dégâts physiques.
- Choc cosmique : Fait tomber trois rochers abyssaux du ciel, infligeant 53 625 à 56 375 points de dégâts de feu.
- Big Bang : Inflige 107 250 à 112 750 points de dégâts physiques aux joueurs proches.
- Ascension aux cieux : Inflige 655 500 à 724 500 points de dégâts des Arcanes aux joueurs.





6 cœurs

Ma voyante officielle le confirme, les astres sont alignés pour voir l'arrivée de processeurs 6 cœurs chez Intel pour le second trimestre 2010. Date qui devrait coïncider avec le lancement d'un autre produit destiné aux joueurs chez Intel, si vous voyez ce que je veux dire (et si vous ne voyez pas, je parle de leur audacieux projet de carte graphique, Larrabee). Chez AMD on fait déjà des Opteron 6 cœurs, la version « serveur » du Phenom II, et notre petit doigt nous dit qu'après un certain nombre de tergiversations, AMD pourrait bien couper l'herbe sous le pied d'Intel et lancer ses Phenom II X6 avant la fin de l'année. Espérons pour tous ces gens que DirectX 11 tiendra ses promesses et que les futurs jeux sauront réellement tirer parti de plus de deux cœurs.



Côté finesse de gravure, Intel utilisera le 32 nanomètres pour ses puces 6 cœurs tandis qu'AMD restera sur son actuel 45 nm.



La Radeon HD 4870 512 Mo devient incontournable avec cette nouvelle baisse de prix.

Prolongations

Alors que l'on attend les Radeon HD 5000 pour octobre avec un lancement probable de trois cartes, AMD a décidé de continuer les soldes et de brader littéralement ses cartes existantes. Vous êtes déjà au courant pour la HD 4850 à 99 euros, rajoutons les 4870 à 140 et 160 euros (pour 512 et 1 Go de mémoire) et la toute fraîche HD 4890 à 180 euros. Ces prix sont indécents et n'ont pour but que de vous faire craquer avant l'arrivée des cartes DirectX 11. Un vrai coup bas de la part des équipes marketing d'AMD : avec de tels prix, il m'est impossible de vous dire d'attendre octobre maintenant ou de vous traiter de criminel si vous achetez une de ces cartes. Ça se paiera Monsieur AMD, ça se paiera.

Alors que les cartes graphiques impressionnent plus par leur chute de prix que par leurs bonds en avant en termes de performances, beaucoup de joueurs ne savent plus quoi faire de leur argent. Et comme vous appauvrir avec style, c'est un peu notre passion, on a décidé de faire le point pour vous sur ce qu'apporte un SSD dans les jeux.

C_Wiz



ZM-RHS90

Zalman ne gagnera pas de prix de poésie pour le nom de son produit. En revanche, ce nouveau petit radiateur n'est pas inintéressant. Il s'attaque à la dissipation de chaleur à l'arrière des Radeon HD 4870 et HD 4890 puisque ce radiateur est fait pour refroidir les étages d'alimentation de ces cartes, qui ont tendance à souvent chauffer sur les modèles de référence d'ATI. Si effectivement cet endroit est la zone la plus chaude de la carte, en pratique ça ne nous a jamais posé le moindre souci. En tout cas, si cela vous pose un problème, ce petit radiateur de remplacement vous en coûtera moins de 10 euros.



Ce petit radiateur en aluminium est censé prolonger la durée de vie de votre carte 3D. Si ce genre de choses vous inquiète...

Mises à jour

VERTEX SERIES TURBO

Alors que l'on attend toujours les disques durs à mémoire flash de Sandisk, d'autres constructeurs continuent de proposer de nouveaux modèles sexy. OCZ disposait déjà dans sa gamme des « Vertex », les modèles que l'on vous recommande habituellement si vous avez envie de craquer pour un SSD. Le constructeur en sort une nouvelle version baptisée « Turbo », dont il dit que les puces mémoire ont été sélectionnées avec amour pour un maximum de performances. Comme, à Joystick, on ne croit pas à l'amour, on se dit que c'est surtout un moyen de vendre des disques 15 % plus cher pour pas grand-chose. Corsair, de son côté, a annoncé des modèles en 64 et 128 Go basés sur les disques de Samsung. Comptez 300 euros pour le modèle 128 Go. Et si vous vous demandez ce qu'un SSD pourrait changer dans votre vie, tournez quelques pages de ce magazine.

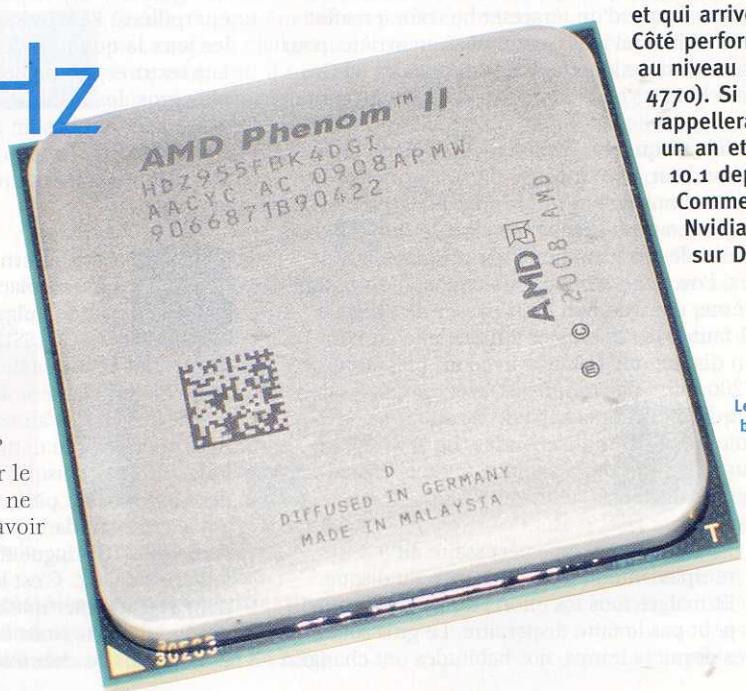
Core hiiiiiiiiiii

Parfois le marketing nous dépasse. Intel vient d'annoncer officiellement les noms de ses remplaçants des Core 2, les versions « abordables » des Core i7. Le lancement se fera en deux temps, tout d'abord les Lynnfield qui seront connus sous le nom de Core i7 800 pour les modèles à 500 et 280 euros qui seront cadencés à 2.93 et 2.8 GHz.
Le point intéressant de ces puces quad core tient dans leur mode turbo. Typiquement dans les jeux qui ne stressent pas tous les cœurs, un overclocking est appliqué, montant dans ces cas à 3.6 et 3.46 GHz. De quoi, malgré des noms bizarres et un prix élevé, se présenter comme de bonnes affaires pour les joueurs. Le Lynnfield le moins cher ne disposera pas de l'HyperThreading, et à cause de cela il s'appellera, contre toute logique, Core i5. Vous n'avez rien compris ? Rassurez-vous, nous non plus, et d'ailleurs on ne va même pas vous parler des Core i3 prévus pour Noël. Rendez-vous dans le prochain numéro pour faire un point et voir s'ils sont enfin capables de détrôner massivement les Core 2 Duo dans les jeux.



3.4 GHz

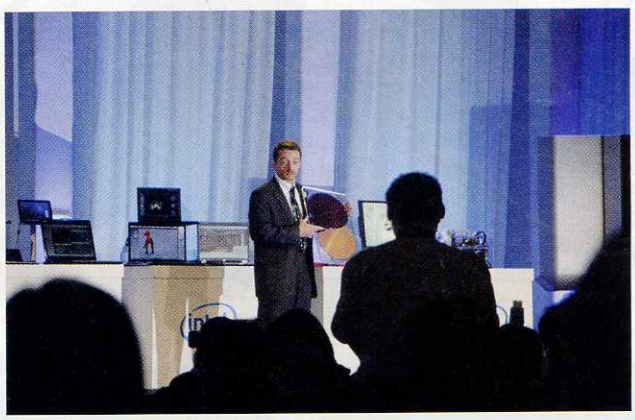
C'est la fréquence du Phenom II X4 965 qui devrait arriver pour la rentrée. But avoué : arriver à atteindre les performances du Core i7 920 vendu aux alentours des 250 euros. 200 MHz de plus par rapport au Phenom II X4 955 suffiront-ils à faire la différence ? Suspense qui devrait se terminer le mois prochain, ouf. Parce que je ne sais pas pour vous, mais j'allais avoir du mal à dormir...



Le Phenom II X4 955 a déjà vu son prix baisser pour atteindre les 200 euros.

Larrabee

Larrabee fonctionne déjà à trois trimestres de sa date de lancement présumée. Et si je vous en dis plus, on risque probablement de me retrouver assassiné par un commando de mouettes qui me balanceront des galets sur la tête. Ces gens d'Intel ont un sacré sens de l'ironie, que voulez-vous...



Les puces qui équiperont la carte graphique d'Intel étaient déjà prises en photo, maintenant on sait que non seulement les puces fonctionnent, mais les cartes aussi...

Ils ont osé

Après nous avoir rabâché que DirectX 10.1 ne servait strictement à rien et qu'ils ne produiraient jamais de telles puces, Nvidia revient sur ses dires pour proposer des GPU DirectX 10.1. Sauf qu'il s'agit de puces d'entrée de gamme, destinées dans un premier temps aux portables et qui arriveront d'ici la rentrée aussi côté bureau. Côté performances, on sera (pour les meilleures) au niveau d'une 9800 GT (ou d'une Radeon HD 4770). Si l'on était mauvaises langues, on vous rappellerait que DirectX 10.1 a été introduit il y a un an et demi par Microsoft (ATI propose DirectX 10.1 depuis ses Radeon HD 3000 fin 2007...). Comme on ne l'est pas, on souhaitera juste à Nvidia de ne pas avoir un an et demi de retard sur DirectX 11.



Même si nos résultats de benchs peuvent paraître douloureux, le Spinpoint F1 reste un excellent disque dur.

Avec une faible capacité, les SSD n'ont pas pour but de remplacer complètement les disques durs. Dans une machine de joueurs, on installera Windows et ses jeux préférés sur le SSD, complété par un gros disque dur pour le stockage de ses données.

Un SSD pour jouer

CHARGEMENTS INSTANTANÉS?

Le jeu sur PC sait piquer ce qui se fait de mieux dans le matos pour nous donner toujours plus de plaisir. Reste que les processeurs et les cartes graphiques ultra-rapides ne font pas grand-chose pour résoudre les insoutenables temps de chargements. Les SSD, si.

C_Wiz



Si toutes les technologies du PC progressent en permanence, dans le monde des disques durs autant être honnêtes, cela progresse un peu moins vite qu'ailleurs. Les débits de transferts montent très doucement, et c'est surtout sur l'augmentation de la capacité et la baisse de prix qu'il faut voir les nouveautés. Aujourd'hui un disque d'un téraoctet ne coûte en effet que 80 euros. Si l'on revient cinq années en arrière, pour ce prix l'on trouvait uniquement des disques de 80 Go. En cherchant bien.

Le SSD mange les disques

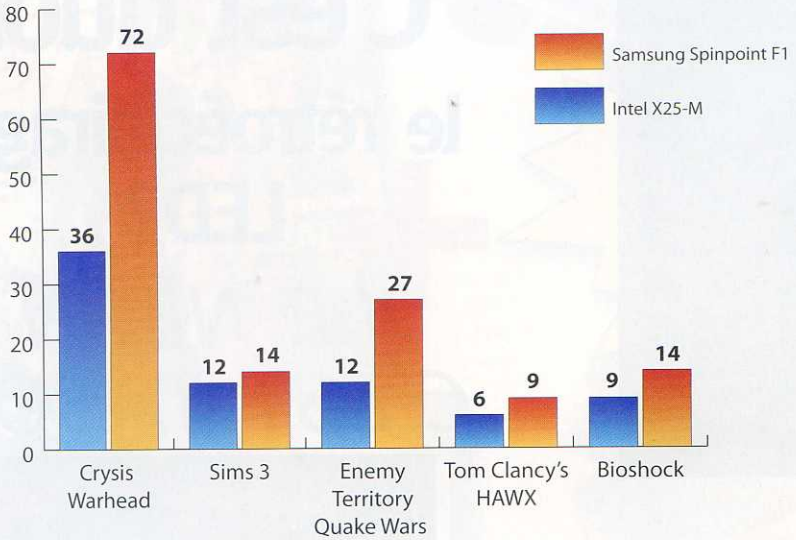
Si le disque dur évolue moins vite qu'on le voudrait, c'est à cause de son principe de fonctionnement qui reprend celui d'une platine pour disque vinyle. On dispose d'un bras qui va lire les informations sur un plateau qui tourne. Et si l'on peut écouter une chanson en entier sans problème, dès que l'on veut passer de l'une à l'autre, il faut lever le bras et tomber pile au bon endroit. Un disque dur fait cela avec un plateau qui tourne à 7200 tours par minute et avec une précision microscopique. Et un bras capable de se replacer là où il faut en moins de 10 millisecondes. Le simple fait que cela marche tient de la science-fiction. Et malgré tout, on fait les difficiles.

Pressons les facteurs!

Parce que ce temps nécessaire au remplacement, c'est la latence du disque. Et malgré tous les efforts du monde, on ne peut pas la faire disparaître. Le gros souci, c'est que ces derniers temps, nos habitudes ont changé. À force d'utiliser des tas d'applications et des fichiers de plus en plus gros, les têtes des disques durs passent de plus en plus de temps à se balader d'un endroit à l'autre. La défragmentation n'y fait d'ailleurs rien: chaque application (antivirus, messagerie instantanée, navigateur web) dispose de ses propres données éparpillées. Et Windows aussi. Les jeux? Là aussi dans les jeux la quantité de données à charger augmente. Les textures, les objets, les cartes, tout est de plus en plus gros, les installations de jeux dépassent les 5 Go et les jeux ont besoin à un moment ou à un autre d'aller les lire. Du coup, quand une alternative aux disques durs pointe son nez, on regarde avec attention.

Disques très durs

Cette alternative, ce sont les SSD, des disques qui remplacent la mécanique de précision par de vulgaires puces de mémoire flash. Oui, un SSD c'est un peu comme une très grosse clef USB. Les modèles les moins chers utilisent d'ailleurs exactement les mêmes contrôleurs, ce qui donne des choses amusantes comme voir son PC se figer pendant une demi-seconde parce que le contrôleur à l'intérieur du disque n'arrive plus à suivre les ordres de Windows. Par pitié, faites très attention donc si vous voulez investir dans un SSD. À nos yeux il n'y en a que deux qui se distinguent aujourd'hui: le X25-M d'Intel et le Vertex d'OCZ. C'est le premier que nous avons utilisé pour vous donner quelques points de comparaison sur nos graphiques. Nous avons mis en face un disque dur ultra-populaire chez les joueurs, le Spinpoint F1 de



Mesure du temps de chargement d'un niveau dans les jeux, en secondes.

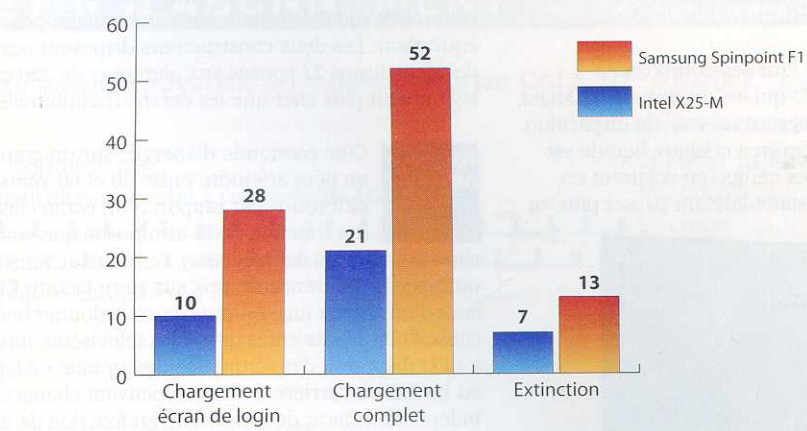


Le Vertex d'OCZ avec son contrôleur Indilinx reste lui aussi un excellent choix, tandis que les modèles « Core » du même constructeur sont à fuir comme la peste.

Samsung (qui produit également de bons SSD, le Vertex utilisant de la mémoire Samsung). Pour nos tests nous utilisons une image disque commune et défragmentée histoire que le disque dur ait toutes ses chances.

Le pré-chargement

C'est celui qui énerve en premier, le temps nécessaire à charger un niveau dans un jeu. À ce moment, il ne s'agit cependant pas juste de lire des données en provenance du disque dur. Il faut envoyer les données à la carte 3D, compiler les shaders, générer du contenu procédural, bref, il se passe un tas de choses qui n'ont rien à voir avec votre disque dur, même si vous avez l'impression qu'il va s'étouffer vu le bruit qu'il fait. Nous avons pris cinq jeux assez différents pour vous montrer les gains que nous avons vus sur ces temps de « chargement ». Dans les FPS c'est tout simplement impressionnant tandis que l'évidence nous rattrape, on n'a pas besoin d'un SSD pour jouer aux Sims 3. Au moins maintenant, tout le monde le sait.



Temps nécéssaire au chargement/extincion de Windows mesuré en secondes (sous Windows 7 RC1 version 64 bits)

Char-gement ingame

Celui-là est plus dur à vous montrer en graphique mais c'est pourtant le plus affecté par un SSD : le chargement en cours de jeu. Le passage d'une zone à l'autre dans un FPS ou un RPG qui induit un mini-chargement presque invisible. Selon les jeux, le rendu 3D ralentit et il faut attendre la fin du « bruit » du disque dur pour que les choses repartent. Le pire cas étant celui des MMO lorsqu'on arrive dans une zone extrêmement peuplée.



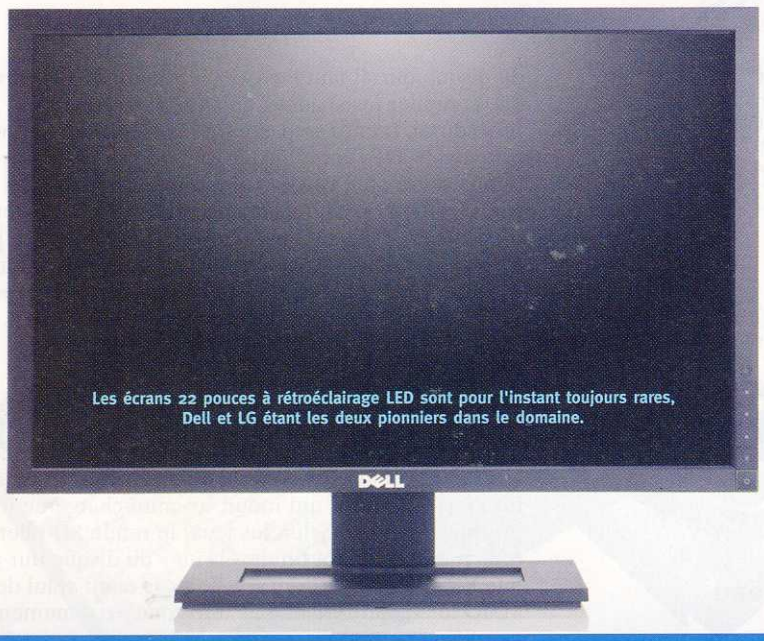
Il faut alors charger des textures et des modèles pour chacun des personnages, données qui ne sont pas les unes derrière les autres et qui changent à chaque fois. Selon les titres, on peine plus d'une dizaine de secondes. Avec un SSD les gains sont radicaux dans un World of Warcraft par exemple où entrer dans Dalaran n'est plus une plaie.
La magie du SSD se ressent aussi pour des usages plus communs, comme le simple fait d'allumer et d'éteindre son PC. Nous avons repéré deux cas pour l'allumage, celui nécessaire au démarrage de Windows jusqu'à l'écran de login, et celui du démarrage complet jusqu'à avoir un PC utilisable (incluant le chargement de l'antivirus et des différents utilitaires installés au démarrage). Les gains sont assez gigantesques, plus de deux fois et demi plus rapide. Et dans les applications qui doivent utiliser quantité de petits fichiers c'est encore pire. À titre indicatif, on passe de 13 à 3 secondes de temps de chargement pour un Photoshop CS4 bardé de plug-in.

Le truc qui fâche ?

C'est comme toujours le prix, le modèle de SSD que nous avons utilisé coûte 320 euros pour seulement 80 Go de stockage.
Le Vertex en coûte 250 pour 64 Go, ce qui est à peine mieux. Les prix continueront à baisser (déjà divisés par plus de deux en six mois) mais on en arrive au point où, aujourd'hui, investir 300 euros dans un SSD fait plus de sens que d'investir cette somme dans une carte 3D. La transformation de l'expérience de jeu en sera plus grande.

C'est quoi le rétroéclairage LED?

LE NÉON C'EST TABOU



Les écrans 22 pouces à rétroéclairage LED sont pour l'instant toujours rares, Dell et LG étant les deux pionniers dans le domaine.

Le monde des écrans LCD est à peu près aussi palpitant qu'une course d'escargots. Si certains constructeurs s'amusent à lancer de nouveaux modèles de temps en temps, les nouveautés qui bouleversent le marché sont rares. Alors quand l'on en tient une...

C_Wiz

On l'attrape! Parce que ce n'est vraiment pas tous les jours que le monde des moniteurs produit des choses intéressantes. Les derniers mouvements en date allaient d'ailleurs plutôt dans le mauvais sens. Un exemple typique est celui des écrans 22 pouces au format 16/9e. Sous l'impulsion de Microsoft, tous les constructeurs d'écrans passent (parfois à coups de fouet) leurs écrans dans ce format censé être plus uniforme avec nos téléviseurs. L'idée est de pouvoir regarder un film plus facilement sur son PC... sauf qu'en contrepartie la résolution augmente, ce qui est mauvais pour nos cartes graphiques (+18 % de travail dans les jeux) et rend surtout la lisibilité délicate.

Avis de recherche

C'est aujourd'hui l'un des composants essentiels du LCD qui est en train de changer, puisque les néons sont en voie de disparition. Pour rappel, un écran à cristaux liquide est constitué d'une série de tubes néons qui éclairent en permanence. La dalle de cristaux laissant passer plus ou moins de lumière vers nos yeux lorsque les cristaux se contractent. Sur les portables, on est passé depuis presque une année aux LED à la place des néons. D'abord parce que de petites diodes, cela prend beaucoup moins de place, mais aussi parce qu'elles permettent d'avoir un éventail de couleurs (ce que l'on appelle le gamut) plus large. Le dernier avantage joue sur l'usure de la batterie, bien plus faible. Dans le monde des téléviseurs aussi la transition est faite mais pour nos moniteurs il aura fallu attendre longtemps. Certes, on pouvait trouver certains modèles dans des marques haut de gamme comme LaCie ou Apple. Dell a été l'un des premiers à proposer ce type de rétroéclairage sur un écran abordable, le G2410 qui vise plus particulièrement les joueurs (comptez 350 euros). LG proposera à la fin de l'été son W2486L avec la même technologie pour un prix équivalent. Les deux constructeurs disposent également de déclinaisons 22 pouces aux alentours de 250 euros, soit légèrement plus cher que les écrans traditionnels.



Les écrans LED sont également plus minces avec seulement 2 cm d'épaisseur. À moins que vous passiez votre vie à 90 degrés de votre écran, cela ne changera pas grand-chose...

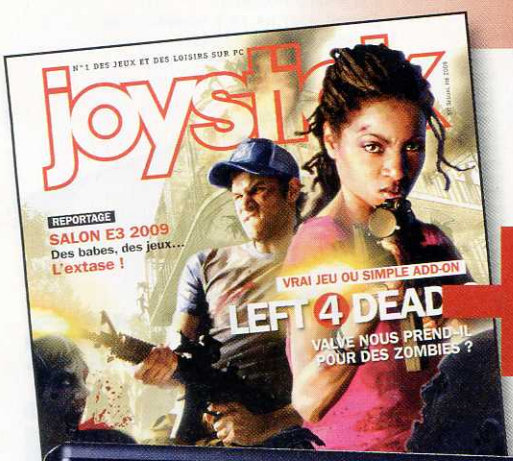


Le G2410 de Dell utilise une dalle TN rapide, celle que l'on préfère pour les FPS.

Pour la nature?

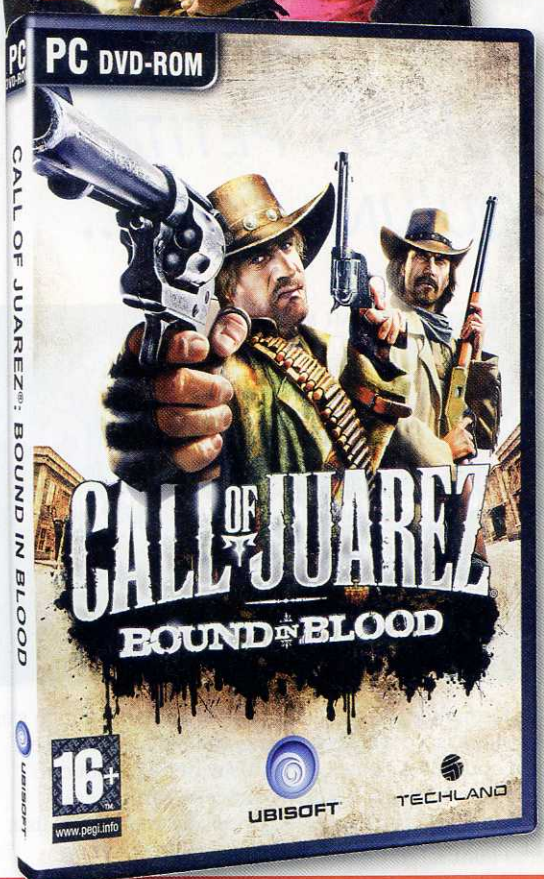
Côté économie d'énergie, sur un grand écran, on peut atteindre entre 30 et 60 Watts de différence par rapport à un écran classique (en fonction de la luminosité que vous choisissez sur les deux écrans), ce qui peut vous faire rattraper la différence de prix sur votre facture EDF au bout d'un à deux ans, en plus de vous donner bonne conscience. Notez enfin que si les téléviseurs modernes à LED disposent d'un contraste dynamique « adaptatif » ou les LED à l'arrière de l'écran peuvent changer indépendamment de luminosité en fonction de la luminosité des pixels qui sont derrière, cette technologie n'est pour l'instant pas présente sur les moniteurs, qui, comme sur les portables, font changer l'intensité de toutes les LED en simultanée lorsque l'on active le mode de contraste dynamique.

ABONNEZ-VOUS À Joystick



+

79,50 €



+ SAUVAGE,
+ EXPLOSIF,
+ AUTHENTIQUE !

Fans de jeux de tirs et du Far-West, vivez une aventure d'une envergure sans précédent !

Joystick (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu **CALL OF JUAREZ®** (version PC)	49,99 €**
Total	~~140,34 €~~

© 2009 Techland. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Techland. Call of Juarez is a trademark of Techland and is used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

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

P221

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°s** + le jeu **CALL OF JUAREZ®** (version PC) pour **79,50€** au lieu de **140,34 €***.

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 ❑ Mle ❑ Mr Nom*: .....
Prénom*: .....
Société: .....
Adresse*: .....
Code Postal*: ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ Ville*: .....
Adresse email*: .....
Tél fixe*: .....
Tél portable*: .....
Date de Naissance*: ⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊_⌊

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ 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 "CALL OF JUAREZ®" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/09.** 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.



Le HDMI intégré de la carte mère la rend idéale pour un petit PC de salon... si vous ne souhaitez pas jouer avec. Sinon il faudra opter pour une carte 3D additionnelle.

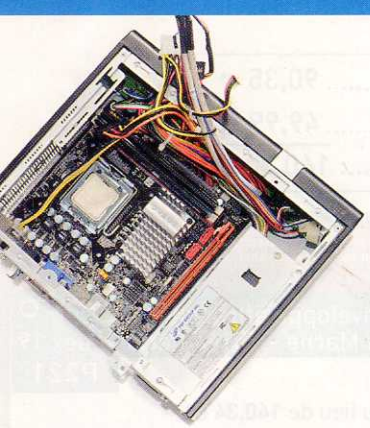
Zotac GeForce 9300-ITX WiFi

Plus petit qu'une Xbox...

Un PC de jeu doit-il forcément faire un mètre de haut? Non, et Zotac prend une approche radicale en nous proposant une des seules cartes mère Mini-ITX du marché taillée pour le jeu. 17 cm de côté qui incluent Core 2, deux canaux DDR2 et... un PCI Express 16x!

C_WIZ



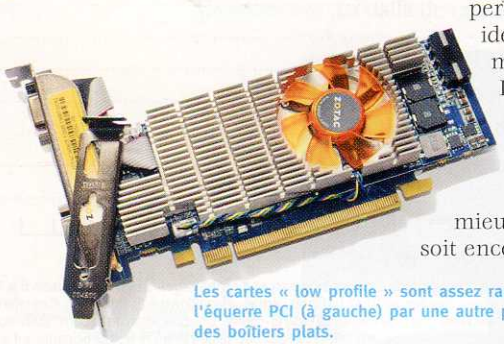


Le montage est souvent assez serré dans les boîtiers Mini-ITX, il faudra également utiliser un radiateur adapté pour le processeur (parfois fourni avec le boîtier).

Les cartes mère Mini-ITX sont très nombreuses de nos jours, ce sont elles qui animent tout ces PC ultra-compacts que vous voyez dans les supermarchés, ceux qui sont plus petits (et parfois moins chers) qu'une console de jeu. Sauf qu'ils disposent au choix d'un Atom (le processeur à bas prix que l'on retrouve dans les netbooks) ou qu'ils sont incapables de piloter une vraie carte graphique. Parce qu'il ne faut pas se mentir, on ne s'intéresse pas à cette carte pour son chipset...

GeForce 9300?

Une fois n'est pas coutume, le chipset de cette carte mère pour processeurs Core 2 est de marque Nvidia. C'est d'ailleurs peu ou prou la même chose que vous retrouvez dans les Mac de nos jours. Il gère la mémoire DDR2 sur deux canaux, supporte les FSB jusqu'à 1333 MHz (soit tous les Core 2 à moins de 1 000 euros), 12 USB, 2 SATA, bref, de quoi faire, d'autant que les performances sont identiques à une carte mère DDR2 classique. Il y a aussi le petit cadeau: une puce graphique intégrée. La plus performante du marché, deux fois mieux que les choses d'Intel, soit encore 3 ou 4 fois pas assez performantes pour un joueur qui se respecte. On ne s'en servira pas, ce qui nous intéresse sur cette carte, c'est son aptitude à piloter une vraie carte 3D de joueur. Vous pourrez tout brancher sur cette carte mère, y compris une GeForce GTX 295 si cela vous fait plaisir. Et que vous n'avez pas saisi l'intérêt du concept.



Les cartes « low profile » sont assez rares, on peut changer l'équerre PCI (à gauche) par une autre plus courte pour tenir dans des boîtiers plats.

Un (mini-) éco-système

Si l'on choisit une petite carte mère, c'est pour la placer dans un boîtier au moins aussi petit. Et là, il y a un tas de petits détails auxquels l'on doit faire attention. Tout d'abord, tous ces boîtiers disposeront de leur propre alimentation, allant souvent autour de 200 Watts. De quoi nous limiter autour des Radeon HD 4850 et des GeForce 8800 GT. Aller un cran en dessous avec les HD 4670 et les 9600 GT aura le double avantage que vous pourrez en trouver au format « low profile » qui ne font que 5 cm de hauteur. Certains boîtiers vous permettent tout de même de placer une carte graphique classique simple slot, à plat, en utilisant une équerre. Pour ce qui est du processeur, il faudra se limiter à une puce qui propose une dissipation thermique de 65 Watts. C'est le cas de tous les Core 2 Duo, les E7600 et E8400 (environ 130 et 150 euros) faisant d'excellents candidats. Ne vous attendez pas cependant à faire des miracles en matière d'overclocking, la carte étant assez limitée, au point que l'on vous conseillera plutôt de partir sur un Core 2 « 8000 ». Avec un prix d'environ 120 euros, Zotac propose une carte unique et performante, capable de miniaturiser sans rien sacrifier nos configurations. Il fallait oser.

Le rapport qualité prix de ce Phenom II X2 est exceptionnel, il arrive malheureusement un peu tard pour AMD.



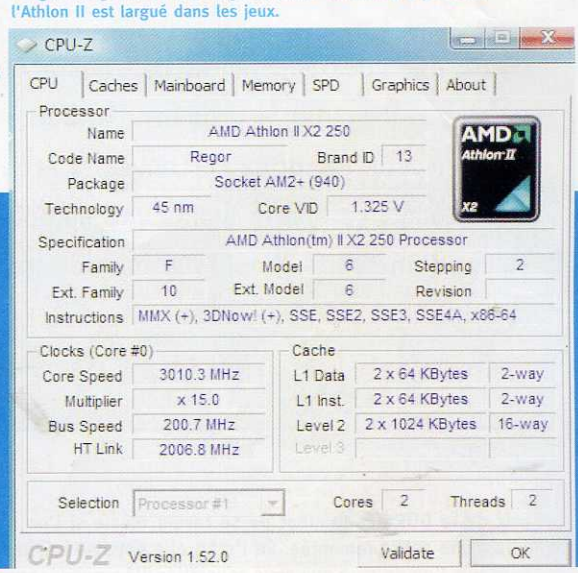
AMD Phenom II X2 550 et Athlon II X2 250

C'EST BON, ACHETEZ-EN!

La rumeur dit que lorsque nous avions écrit tout le mal que l'on pensait de la stratégie du lancement du Phenom II, certaines personnes ont toussé chez AMD. Avec le retour de la marque Athlon II, nous sommes sûrs au moins qu'ils ne se sont pas étouffés...

C_Wiz

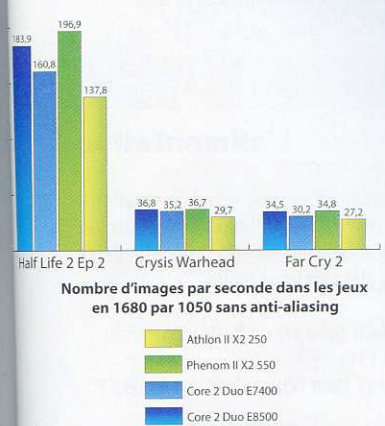
Malgré ses 3 GHz et son méga de cache de niveau 2 par core, l'Athlon II est largué dans les jeux.



Microsoft aura fait beaucoup de mal à nos amis constructeurs de processeurs. À cause de leur DirectX, un joueur obtiendra de meilleures performances avec une puce double cœur rapide qu'avec un quadruple cœur plus lent. Cela énerve passablement Intel et AMD, mais dans la pratique ils ne peuvent pas faire grand-chose. Sauf peut-être fabriquer les processeurs qu'on leur réclame ? Un très bon dual core à 3.16 GHz coûte encore 180 euros chez Intel avec le Core 2 Duo E8500. C'est cher, un peu trop, mais cela reste ce qui se fait de mieux pour jouer si vous n'avez pas envie de dépenser cinq fois plus cher. AMD a décidé de nous en créer un pour la moitié du prix. Avouez que c'est tentant.

L'Athlon II, c'est mieux !

Et il s'appelle Athlon II, marque magnifique qui a porté l'émancipation d'AMD face à Intel depuis 10 ans avec des processeurs aussi fanta... Ah pardon, on me dit dans l'oreillette qu'en fait, l'Athlon II est un processeur d'entrée de gamme qui se place sous le Phenom II. Il manque en prime de mémoire cache, ce qui fait que l'on vous interdit formellement d'en acheter un pour jouer. D'autant que sa différence de prix avec le Phenom II X2 est infinitésimale, de toute façon. Car le Phenom II X2 est un processeur quadruple cœur classique d'AMD dont deux cœurs ont été désactivés. Ce qui veut dire, outre le fait que vous pourrez jouer à Frankenstein pour tenter d'en réanimer un des deux, qu'il dispose surtout des 6 Mo de cache de niveau 3.

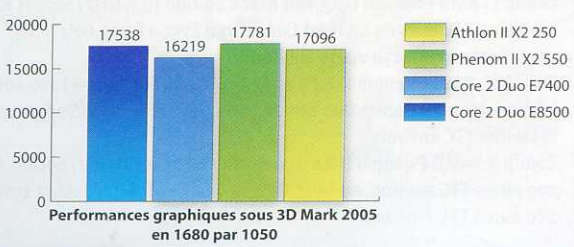


Nombre d'images par seconde dans les jeux en 1680 par 1050 sans anti-aliasing

Côté performances, il est largement au-dessus de sa catégorie, puisqu'il arrive à battre le E8500 dans 3D Mark par exemple. Dans les jeux, c'est un peu à toi à moi, on notera surtout qu'il arrive à battre assez facilement un E7400, vendu dans les 140 euros.

Black Edition

AMD a en prime le bon goût de débloquer le coefficient multiplicateur de sa puce, ce qui permet à tout le monde de s'essayer à l'overclocking sans risque. De 3.1 GHz on peut atteindre 3.7 assez facilement avec un refroidissement classique. Sur ce point Intel a toujours l'avantage. Tout comme sur la consommation électrique où le Core 2 E7400 est plus économe d'une bonne dizaine de Watts. Pour le reste c'est un carton plein pour les joueurs à budget serré. À 90 euros, vous ne trouverez pas mieux pour jouer à moins d'investir deux fois plus cher. Voilà le genre de produits AMD que l'on aime, simples et efficaces. Car si la menace du Core i5 gronde pour la rentrée, AMD a placé ses prix tellement bas que l'on ne peut qu'applaudir. Et s'en offrir un.



Performances graphiques sous 3D Mark 2005 en 1680 par 1050

top HARD

À quelques encâblures de DirectX 11 et de Windows 7, il peut être prudent d'attendre avant d'investir. Reportez vos envies d'achats sur du chocolat : ça fondra moins vite au soleil que la valeur d'une carte graphique haut de gamme...

C_WIZ

La Ram

Les prix de la DDR3 continuent de se tasser même si l'on s'attend toujours à une petite remontée. En l'état, elle apporte tellement peu de chose que l'on ne peut que vous conseiller d'économiser quelques euros et de rester sur de la DDR2 pour les budgets les plus modestes. Le point de croisement des prix de ces deux types de mémoire approche à grand pas, cependant...

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 45 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 7), environ 35 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (3 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 7), environ 50 euros TTC.

Le processeur

Pour ceux qui ont un budget extrêmement serré et qui trouvent que 130 euros, c'est encore trop d'argent pour un processeur, il y a l'alternative Phenom II X2 550. 2.9 GHz, double cœur et un gros cache qui lui permet d'être efficace dans les jeux. Le prix est honteusement bas, tellement bas qu'il n'a que deux chiffres. Si une nouvelle crise économique se pointe, ce sera votre faute...

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 130 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 GHz/FSB 1066/Socket 775), 130 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 920 (2,8 GHz/Socket AM2+) 170 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 175 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz/Socket AM2+) 190 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 250 euros TTC environ.

Le disque dur

Vous avez peut-être cherché dans notre dernier numéro un article sur les SSD, annoncé ici même. Ce n'était pas un poisson d'avril en retard, juste que l'on avait envie de vous faire une petite blague. C'est drôle, hein ? D'ailleurs n'allez pas le chercher dans ce numéro, mais regardez plutôt dans le prochain. Mais si, juré !

Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 40 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.

Le refroidissement

Avec les chaleurs torrides de l'été, il peut être judicieux d'investir dans des systèmes de refroidissement de qualité pour aider au mieux votre processeur. Nous restons de grands fans des solutions Thermalright et Noctua. Elles peuvent sembler démesurées, mais elles ont l'avantage de s'adapter à tous les sockets, y compris les futurs : de nouveaux kits de fixations sont systématiquement mis en vente par les deux marques.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

Le moniteur

Lors de l'achat d'un moniteur dont vous ne connaissez rien des références, faites bien attention aux choses essentielles. Comme le fait qu'il dispose bien d'une prise DVI et non simplement d'une prise VGA analogique. Méfiance également sur la consommation de l'écran. Un modèle 30 euros plus cher peut consommer sensiblement moins et payer sa différence sur votre facture EDF en très peu de temps...

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 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10°), environ 230 euros TTC.

L'alimentation

On reste sur les valeurs sûres dans le monde des alimentations. 500 Watts suffisent amplement à toutes les configurations. Vous avez éventuellement le droit d'acheter une alimentation 550 Watts parce que vous trouvez ça chic, mais au-delà on vous renie.

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

Vu les économies que vous allez faire sur le reste de votre PC, n'oubliez pas d'acheter un modèle de carte mère de qualité, histoire d'éviter les problèmes plus tard. Les M4A79 Deluxe ont notre préférence pour ceux qui veulent se réacoquiner avec les produits AMD. Après la longue période d'abstinence que nous avons eue avec la marque verte, autant mettre toutes les chances du côté de notre nouvelle idylle.

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 P5Q3 (Intel P45/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P6T (Intel X58/Socket 1366), environ 210 euros.

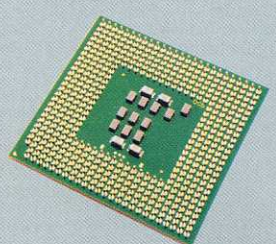




Le boîtier

Le design externe est avant tout une question de goût. Pour ce qui est de l'intérieur, nous avons une forte préférence pour les boîtiers qui placent leur alimentation en bas et non en haut. Dans la pratique, c'est un peu plus adapté aux contraintes des cartes graphiques modernes. Lian Li (qui a inventé le concept) et Antec sont nos deux marques préférées pour leur qualité de fabrication.

Config 1 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2 : Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur) environ 100 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 130 euros TTC.

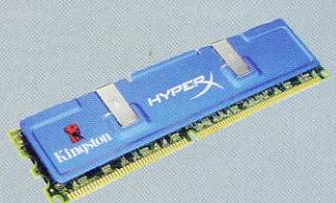




La carte vidéo

90 euros pour une Radeon HD 4850, c'est l'affaire du siècle. Et c'est un peu tout ce que l'on vous conseillera d'acheter à quelques encâblures de l'arrivée des Radeon HD 5000. Dépenser plus, c'est se mordre les doigts et d'autres parties du corps dans un futur extrêmement proche. Ne regardez pas le prix des HD 4870, c'est un piège !

Config 1 : ATI Radeon HD 4770 512 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 150 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4890 1 Go (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 275 896 Mo (PCI Express), environ 220 euros TTC.



Le lecteur/graveur de DVD

La promotion du mois revient aux gens de LG. Malgré un logo rose/violet, ils proposent un beau fracassement de prix sur leur combo graveur de DVD/lecteur Blu-Ray. Pour le même prix, ils rajoutent la lecture des HD-DVD, ce qui nous ravit. Comme le fait que sa façade soit noire. À 90 euros, vous auriez tort de vous priver.

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 16x et Lecteur Blu-ray LG GCC-H20L (Serial ATA), environ 90 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.

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

BROWSER GAME : Jeu jouable directement depuis votre navigateur Internet. Quake Live ou Ogame ne sont que deux exemples d'une liste infinie (en fait elle a une fin, mais pour l'image, je dois vous mentir).

BUNNY JUMP : Technique de déplacement propre à certains FPS, très employée dans Counter-Strike. Il s'agit de « strafer » (cf. Strafe) tout en sautant à intervalles réguliers. Bien utilisée, elle permet d'aller très, très vite.

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

DLC : Downloadable Content ou contenu téléchargeable. Un DLC est généralement une mini-extension, souvent payante, pour un jeu téléchargeable directement sur Internet.

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.

DPI : Dot per Inch ou Point par Pouce. Le DPI est une unité de mesure utilisée pour mesurer la précision et la vitesse d'une souris laser. D'ailleurs, si vous prenez toujours des headshots, ça n'est pas que vous êtes nul. C'est juste que votre DPI est trop faible. Enfin, moi, c'est ce que je dis.

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.

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

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.

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.

KRACOUKAS : Kracoukas désigne un pigiste mal rasé. Le « Kracou » peut utiliser une éponge pour tuer un ours de 96 manières différentes, mais il est incapable de boire 4 mojitos.

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.

MACRO : Je ne pense pas pouvoir définir ce mot sans parler de variable, de métaprogrammation ou encore de ma grand-mère. Laissez tomber.

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.

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.

PIZZA : Un plat génial et délicieux venu d'Italie. Une nourriture saine et joviale qui met du bonheur dans la vie des gamers surtout quand il est accompagné de frites. Près de la rédac', Mario en fait d'excellentes pour un prix tout à fait honnête.

PNJ : Personnage non Joueur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

ROCKET JUMP : Figure technique répandue dans les FPS, qui consiste à tirer une roquette à ses pieds pendant un saut pour propulser son personnage dans les airs.

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.

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

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.

TROLL : Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.

WATERCOOLING : Système de refroidissement liquide pour CPU. Infiniment moins bruyant qu'un banal ventilateur, ces systèmes coûtent aussi bien plus cher.

1000 VIDÉOS

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


NEW! 553 968 Mr Bean: Somnambule


553 969 Mr Bean: Coincé dans votre mobile


553 970 Tuning et jolies filles!


553 973 Âge de glace 2: Extrait 2


553 971 Teddy l'ours tueur!


NEW! 553 972 Mr Bean: Galère aux WC!

10 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS **554038** au **81122** pour Thriller
+ DE SONNERIES: Titre ou **Genre** ou **SON** au **81122**
Exemples: **OnePiece** au **81122**, **Rap** au **81122** ou **SON** au **81122** pour choisir dans tout le catalogue!

RAP, RNB

Available NEW	553 974
Beggin'	553 975
Boom boom pow	553 976
Ça fait mal	553 977
Candy shop	553 978
Célébration NEW	553 979
Confessions nocturnes	553 980
Du ferme	553 981
Façon Sex NEW	553 471
Fous ta cagoule	553 983
Hamdoulah ça va	553 984
Hot stuff NEW	553 474
I am somebody NEW	553 985
I don't need a man	553 986
I know you want me NEW	553 479
Jai Ho! (You Are My Destiny)	553 987
Ma soeur NEW	553 484
Même pas fatigué	553 988
My love NEW	553 485
Right round	553 990
Still D.R.E. NEW	553 489
Wé wé wé NEW	553 993

POP, ROCK

19-2000	553 994
20 years NEW	553 491
Ayo technology	553 995
Bad NEW	553 996
Beat it NEW	553 997
Billie Jean NEW	553 493
Eurovision 09-Norvège	553 998
Hot 'n cold	553 999
Hotel California	554 000
Like a hobo	554 001
Paint it black	554 002
Thriller NEW	553 496
Tough love NEW	554 003
What about now NEW	554 004

MÉTAL, HARD ROCK

Back in black	554 005
Hell bells	554 006
Highway to hell	554 007
Nothing else matters NEW	553 497
Thunderstruck	554 009

VARIÉTÉS

5ème Symphonie	554 010
Si tu pouvais fermer ta gueule	554 011
Allumer le feu	554 012
Carmina burana	554 013
Hallelujah	554 014
J'ai demandé à la lune	554 015
Lady Melody	554 016
Liberta	554 018
Little dolls	554 019
Ma plus belle histoire d'amour NEW	554 020
Mistral gagnant	554 021
Mozart-Tatoue moi	554 022
Rayon de soleil	554 024
Rue des étoiles	554 025
Ta main	554 026
Toi + Moi	554 027
Womanizer	554 028

DANCE, ELECTRO

Ça m'énerve	554 029
Crying lightning NEW	554 030
Day n' nite	554 031
Biloute! Monte l'son! NEW	553 504

TOP!

TOP au 81122 : top permanent!

Ça m'énerve	554 036
Boom boom pow	554 037
Thriller	554 038
Célébration	554 039
I know you want me	554 040
Lady Melody	554 041
Billie Jean	554 042
Même pas fatigué	554 043
Ta main	554 044
Liberta	554 045

NCIS	554 046
Les Experts (CSI)-Miami	554 047
Vittel 09-Oua Oua	554 048

Poker face	554 033
The parachute ending NEW	554 034
When love takes over	554 035
Without you (perdue sans toi) NEW	554 049

ZOUK, REGGAE

Décalé gwada	554 050
Laisse-toi aller bébé NEW	554 051
Tu veux mon zizi	554 053

ITALIE, LATINO

Porque te vas NEW	553 506
Ti amo	554 056

RAI, ORIENTAL

Mon pays	554 057
Près de toi NEW	554 058

CINÉ, TV

24h-La minuterie de fin	554 059
24h-Sonnerie CTU	554 060
Amicalement vôtre	554 062
Angel	553 508
Benny Hill	554 063
Bob l'éponge	554 064
Desperate Housewives	554 065
Dr House (US)-Teardrop	554 067
Dr House saison 1	553 509

CINÉ, TV (suite)

Dr House	554 068
Dragon Ball GT	554 069
Dragon Ball Z	553 513
Full metal alchemist	554 070
Ghost	554 071
Grey's anatomy	554 072
GTO	554 073
Heroes VF NEW	553 526
Il était une fois dans l'ouest NEW	553 527
James Bond	554 074
L'exorciste	554 075
La 7ème compagnie	554 076
La panthère rose	554 077
La soupe aux choux	554 078
Le bon, la brute et le truand	554 079
Le gendarme de St-Tropez NEW	553 532
Le Parrain	554 080
Le seigneur des anneaux	554 081
Les aventures de Rabbi Jacob	554 082
Les bronzés font du ski	554 083
Les bronzés font du ski-Quand tu reviendras!!	554 084
Les Enfoirés 09-Ici les Enfoirés	554 085
Les Experts (CSI)-Miami	554 086
Les frères Scott	554 087
Les Simpson	554 088
Les tontons flingueurs	554 090
Mac Gyver NEW	553 579
Midnight Express	554 092
Mission Impossible	554 093
Naruto	554 095
Naruto Shippuden	554 096
Naruto-Go	554 097
NCIS	554 098
Nip/Tuck-Pride	554 099
One Piece 10 NEW	553 580
Pirates des Caraïbes 3	554 100
Plus belle la vie	554 101
Pulp Fiction	554 103
Requiem for a dream	554 104
Resident evil	554 105
Rocky III-Eye of the tiger	554 106
Scarface	554 107
Sex & the City la série	554 108
Skins	554 109
Titanic	554 110
Top Gun	554 111
Transformers 2-New divide NEW	554 112
Twilight-Bella's lullaby	554 113
Twilight-Decode	554 114

PUBS TV

Chanel N°5 09 NEW	554 115
Dim	554 116
Evian 2009 NEW	554 117
Vittel 09-Oua Oua NEW	554 118

FÊTES

Bali Balo	554 119
J'ai la... qui colle	554 120

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Basque	554 122
Hymne Breton	554 123
Hymne France-La Marseillaise	554 125
Hymne Italie	554 126

900 SONNERIES HUMOUR

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS **553581** au **81122** pour Moteur de moto
+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au **81122**
pour choisir dans tout le catalogue!

Bébé Hip Hop NEW	554 128
Bébé mort de rire	554 129
Bébé qui parle NEW	554 130
Bébé tout fou! NEW	554 131
Bisous de femme NEW	554 132
Bon anniversaire...aboyé NEW	554 133
Bruits érotiques	554 134
Cloches d'église qui sonnent NEW	554 135
Des vagues harmonieuses	554 136
Festival de pets	554 137
Fou rire de bébé	554 138
Grognements de fauve NEW	554 139
Loups qui hurlent à la mort NEW	554 140
Mitrailleuse lourde	554 141
Moteur de Ferrari	554 142
Moteur de moto NEW	553 581
Moutons au pâturage NEW	554 143
Musique des îles NEW	554 144
Ordres du centre de commandement NEW	554 145
Pets	554 146
Réveil militaire	554 147
Solo de batterie NEW	554 148
Star Wars-Combat au sabre laser	554 149
Ultrasons extraterrestres	554 150
"Allo! Ici la gendarmerie!"	554 151
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." NEW	554 152
"Décroche biloute! " (Ch'ti)	554 153
"Décroche ou j'le pète!" (hystérique) NEW	554 216
"Décroche!" (Mafieux)	554 154
"Dicroche mon fils, c'i ta mère"	554 156
"Je réponds pas aux cons..."	554 157
"Moi j'ai un texto" (Moqueur)	554 158
Voix "Popopopo" (Hymne des stades) NEW	554 159
"Tu le décroches!!!! " (Cartoon) NEW	554 160
"Wesh ma couille! Bien ou bien?"	554 161

1000 LOGOS PRÉNOM

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
Exemple: **554164LIONEL** au **81122**
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au **81122**
pour choisir dans tout le catalogue!

554 162 NEW! Laureline

554 163 Alexis


554 164 LIONEL NEW!


NEW! 554 165 Florian


554 166 NEW!


554 167 NEW! SEBASTIEN


554 170 SYLVAIN

554 168 Julien


554 169 ARTHUR


554 217 NEW! ANTOINE

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

Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence.Après vérification nous vous remboursons 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 sons 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. ©2007 CASE PRODUCTIONS / Licensed by Endemol International BV ©2007. Tête de Prod Original format Licensed by Endemol International B.V. La roue de la fortune ©2006 Califon Productions, Inc. 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

persomobiles

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

COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: **554039** au **81122** pour la sonnerie Célébration.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

1900 JEUX MOBI

TÉLÉCHARGER par SMS:
Référence au **83111**
Exemple: envoyez par SMS 55
au **83111** pour Miami Nights 2
+ DE JEUX: JEUX au **83111**
pour choisir dans tout le catalo

554 172

NEW! 554 218

554 173

554 174 Il remue la truffe!

554 175 Qu'il est tendre...

554 180

NEW! 554 179

554 181 Il dégivre votre écran!

NEW! 554 176 Il se la pète!

NEW! 554 219 Il renifle votre écr

554 178

554 182 Tout doux, le tigre...

8000 LOGOS & ANIMÉ

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS **554176** au **81122** pour Chat Hi
+ DE LOGOS: LOGOS au **81122** pour choisir dans tout le catal

Ce logo s'anime sur votre portable !

554 185 L'harmonie parfaite!

554 186

NEW! 554 188 Elle se dandine

554 190 Votre écran plein de pipi!

NEW! 554 189

554 191 Ca scintille et ça vole!

554 177 Il pète, c'est trop mignon!

554 183 Il scintille!

NEW! 554 184 Avatar: Aang transformé

554 192 Rémy coincé dans votre mobile

554 193 Winnie: Bébés

554 194 Mickey+Minnie: Bisou

554 197 Peter Pan: Clochette scintillante

554 195 ForeverFriends: Amoureux

554 196 Clochette se promène!

NEW! 554 198 Il se métamorphos

554 202 Il projette des éclairs

554 201

NEW! 554 203 Les flammes s'animent!

NEW! 554 204 Il s'illumine en rouge!

NEW! 554 205

NEW! 554 206 Ils s'embrassent!

554 207 Il dévore votre écran!

NEW! 554 199 Attention, crâne br

NEW! 554 220 LE DIABLE

554 209 Il brûle!

554 211 Votre écran est embué...

554 221

554 210

554 212 L'idéogramme "Amour" devient un coeur

554 214 Ce Hummer explose l'écran!

554 215

SFR

Votre passion pour les jeux vidéo n'est pas en option, pourquoi GAME ONE le serait ?

Avec la neufbox de SFR, GAME ONE est incluse dans votre abonnement. Retrouvez tous les jours l'actualité des jeux vidéo dans le JT.



SFR S.A au capitol de 1 347 441 147,90 € - RCS Paris 403 106 537 - Photo © Laetizia Forget - Illustration The Beatles : Rock Band © 2009 Harmonix Music Systems, Inc. Tous droits réservés. The Beatles est une marque déposée par Apple Corps Ltd

Quand vous souscrivez à la neufbox de SFR avec le service TV HD, vous bénéficiez d'une offre de plus de 130 chaînes incluses, parmi les meilleures chaînes thématiques existantes. Retrouvez ainsi tous vos programmes préférés sur Paris Première, Téva, Game One ou encore M6Music Hits, et ce, dès la mise en service de votre neufbox et de votre Décodeur TV HD.

29,90 €/MOIS(1)

INTERNET + TÉLÉPHONE + TÉLÉVISION HD + MUSIQUE
+ TOUT LE SERVICE SFR

neufbox.fr

Appelez le

0805 700 364

Appel gratuit depuis un poste fixe en France métropolitaine

Le piratage nuit à la création artistique. (1) Tarif TTC au 27/05/2009. Offre réservée aux nouveaux clients particuliers et professionnels, disponible en **ZONES ÉLIGIBLES AU DÉGROUPAGE TOTAL SFR ET AU SERVICE DE TÉLÉVISION HD (sous réserve de compatibilité technique). Frais de fermeture d'accès Internet 45 €. Activation au débit maximum disponible de 512K (débit IP) à 20M (débit ATM, soit 16,6M débit IP) au même tarif.** neufbox et décodeur TV HD obligatoires. Téléphone illimité vers les fixes de plus de 90 destinations depuis le poste fixe branché sur la neufbox (hors n° courts et spéciaux), voir liste sur www.neufbox.fr. Sur demande, conservation de l'abonnement téléphonique auprès de l'opérateur historique **avec présélection obligatoire au même tarif.** Portabilité selon faisabilité. Télévision HD (débit IP minimum nécessaire de 3M) **facultatif au même tarif.** L'utilisation concomitante du service de Télévision HD et d'Internet peut réduire le débit de ce dernier. neufbox Music Initial : pendant la durée de votre abonnement Internet Haut Débit téléchargez et écoutez, sur PC/lecteurs MP3 compatibles avec Windows Media Player et la DRM Windows, les titres d'UN des 9 genres sur www.neufbox.fr (choix non modifiable). Acceptation **préalable nécessaire des conditions générales du service** sur www.neufbox.fr et **renouvellement mensuel de la licence obligatoire. Service SFR : Installation garantie :** valable pour les lignes neufbox de SFR activées. **Assistance 48h :** réservée aux **clients neufbox de SFR activés ayant contacté le Service Client.** Conditions des offres et/ou tarifs des appels hors option et/ou non compris dans la ou les offres, disponibles sur www.neufbox.fr.