N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

224 S - Spécial Noël 2009



PLUS RÉALISTE ET POURTANT PLUS FUN

NAPOLEON TOTAL WAR

Tapez-vous des Anglais mais pas Joséphine !

TEST

AION : Blizzard va-t-il à la banqueroute ?

DOSSIER

SIMULATIONS AUTO
NFS Shift, Race Driver Grid, rFactor, Trackmania United ... laquelle choisir ?

ET AUSSI...

S.T.A.L.K.E.R. : Call of Prypiat, Call of Duty : Modern Warfare 2, Metro 2033, Just Cause 2, Dragon Age : Origins...

T 02788 - 224 S - F: 6,95 € - RD

Yellow MEDIA

Numéro 224 S • Spécial Noël 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 €



18

www.pegi.info

Fallout® 3 Game of the Year Edition © 2009 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark 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. All Rights Reserved.

Fallout 3

GAME OF THE YEAR EDITION

INCLUS :

- LE JEU FALLOUT 3

ET TOUTES SES EXTENSIONS :

- OPERATION ANCHORAGE™
- THE PITT™
- BROKEN STEEL™
- POINT LOOKOUT™
- MOTHERSHIP ZETA™



Games for Windows LIVE · XBOX 360 · XBOX LIVE · PLAYSTATION 3 · PlayStation Network

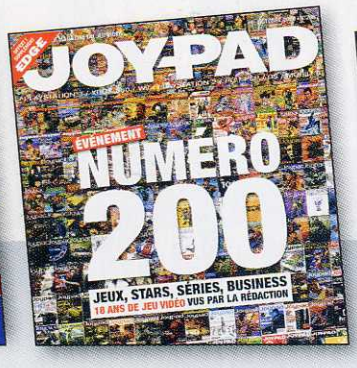
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

mes magazines favoris.fr

Profitez
des meilleures réductions sur votre abonnement



30 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE

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



47 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



35 % D'ÉCONOMIE

l'adresse favorite de vos magazines favoris

mes magazines favoris.fr

ommaire

224 S — SPÉCIAL NOËL 2009

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Call of Duty : Modern Warfare 2 49
Dawn of War II : Chaos Rising 30
Football Manager 2010 53
Just Cause 2 32
Left 4 Dead 2 20
LFP Manager 10 52
Metro 2033 44
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat 50
The Settlers 7 : Paths to a Kingdom 38
Venetica 48

LES TESTS DU MOIS

Agatha Christie : La Maison du Péril 77
Aion 60
Cities XL 68
Dragon Age Origins 72
Pro Evolution Soccer 2010 76
Sacred 2 : Ice & Blood 67
Star Wars : The Force Unleashed 70
Section 8 65
Tales of Monkey Island, Chapter 3 64
Tropico 3 66

JOYSTICK n° 224 S - SPÉCIAL NOËL 2009

JOYSTICK n° 224 - Spécial Noël 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. : 0144840550 – Fax : 0142005692
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 0144840550

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 : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Cyril « Cyd » Dupont, Julien « Gray » Faure, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Marie-Claude Rodriguez.



JEU DE LA COUV

En tant que grand spécialiste du sujet avec un gros melon à la place de la tête, Savonfou est parti (re)voir les messieurs de The Creative Assembly. Au menu de cette nouvelle expédition : le très bon Napoleon Total War.



DOSSIER

Que vous soyez collectionneur de peluches ridicules ou spécialiste des timbres russes, vous avez eu envie vous aussi de jouer à un bon jeu de caisses sur PC. Parce que votre passion vous prend beaucoup de temps, Yavin vous donne quelques conseils pour ne pas vous tromper de monture.



TEST

Dragon Age Origins est-il le meilleur jeu de rôle de l'année ? Je ne vous dirai rien dans cette page. Vous trouverez la réponse à cette question, et à bien d'autres, à la page 64, dans un beau et long test signé des mains velues de Kracoukas.



RÉSEAU

Avant la sortie de Left 4 Dead 2, on a décidé de faire le point sur le premier épisode. Notre avis sur Crash Course et notre sélection des meilleures campagnes de la communauté. Ça se mange sans faim !

ET AUSSI...

Courrier des lecteurs 8
Déclaration d'indépendance 40
Dossier À Chacun sa monture 54
Édito, news 16
Jeu de la couv' 10
Lexique 106
Matos News 98
Matos Test ATI Radeon HD 5800 102
Matos Top Hard 104
Quoi de Neuf 80
Reportage Festival du jeu vidéo 2009 36
Reportage Uwe Boll 46
Réseau – Free 2 Play 85
Réseau – Heroes of Newerth 87
Réseau – Left 4 Dead, Bientôt la retraite ? 88
Réseau – Le Seigneur des Anneaux 91
Réseau – Mods 84
Réseau – Net News 82
Réseau – Planète Cyrene 86
Réseau – Runes of Magic 90
Réseau – Street Fighter IV 93
Réseau – Try Again Need for Speed SHIFT 92
Réseau – WoW Ultimate : Seigneur Jaraxxus 10/25 en mode hard 96
Réseau – WoW Ultimate : Onyxia 10/25 94
Sommaire DVD 6
Top Rédac 58
Utilitaires 78

Couverture
© The Creative Assembly/SEGA

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

OJD PRESSE PAYANTE 2008

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

Yellow MEDIA

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 : 0144840550
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 42 et 43.

Sommaire

#224 S

*Alléluia ! Nous avons retrouvé la clé ! Elle était là, **à quelques centimètres de nous seulement...** dans une de nos armoires. **Du coup, comme nous avons toujours** la peluche de Kracoukas sur le dos, **on cherche qui aurait pu la mettre dans l'armoire.** Si vous avez des informations **sur le coupable,** envoyez-nous un petit courriel, **la peluche est au chaud.***

Sundin

LE JEU COMPLET

Clive Barker's Jericho

Genre : FPS
Développeur : MercurySteam Entertainment
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Config minimum : CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo
Site officiel : www.codemasters.co.uk/jericho/index.php

En résumé



Pour tout vous dire, j'aurais bien aimé vous coller dans son intégralité le test de Tuttle (7/10), paru dans le numéro 200. Primo, car son papier était trèèèèèès bon. Et deuxio, car retranscrire l'ambiance si malsaine de ce FPS en dix lignes relève de la gageure (« un régal impie à savourer entre deux séances SM », nous disait Tuttle). Malheureusement, je ne vais pas pouvoir pour cause de risque de me faire réduire en bouillie de céleri par ce cher Death Pote. Mais, je le répète pour gagner encore quelques signes, c'est fort dommage car Clive Barker's Jericho, c'est avant tout une atmosphère viciée au possible avec du monstre abject à faire frémir un émétophobe (et ouais, ça fait mal). En même temps, je pourrais dire qu'une ambiance comme celle-là ne se raconte pas, elle se VIT ! Et du coup ça tombe plutôt bien car je peux vous dire : tenez, vivez-le, le jeu est sur le DVD (c'est fou la technologie), éclatez-vous, vous allez adorer et vomir partout tellement c'est glauque. Amen.







ET UNE DÉMO, UNE

Need for Speed SHIFT

Genre : Courses
Développeur : Slightly Mad Studios
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Config minimum : CPU 3.2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site Internet : www.shift.needforspeed.com/home.action

En résumé

Et un Need for Speed pour la uuuneeee (j'ai faim) ! SHIFT ! 8/10 dans le dernier numéro. Il vous faut quoi de plus ? Que je vous dise en plus que la nouvelle direction prise par Electronic Arts a été judicieuse ? Que les graphismes sont magnifiques ? Que les sensations de vitesse sont très bonnes ? Ben, voilà, je vous le dis. Ce NFS-là est un vrai bonheur, et comme on est des gars super-cool, on tenait à vous le faire partager avec cette démo.





ET UNE SECONDE DÉMO, UNE SECONDE

RISEN

Genre : RPG
Développeur : Piranha Bytes
Éditeur/Distributeur : Deep Silver
Config minimum : CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo
Site Internet :
http://risen.deepsilver.com/blog/pages/fr/actualites/actualites.php

En résumé

Comme vous avez pu le constater si vous êtes un lecteur fidèle et super-attentif, nous n'avons pas été avares de mots et de jolis mots pour parler de Risen, the RPG des Allemands de Piranha Bytes, illuuustress développeurs de la série Gothic.
Mais, à un moment, il faut quand même se taire, et ce moment, c'est maintenant. Alors voici la démo pour essayer.
Chut (on va dejeunnnerrrr !).







Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- Grappling Hook
- Journey to the Center of the Earth
- Mad Skills Motocross
- Millennium
- Teen BMX Stuntbike
- Underworld Hockey Club

VIDÉOS
- Assassin's Creed 2 Developer Diary
- Risen Making Of
- World of Warcraft Cuties Only - Jaraxxus HM
- World of Warcraft Onyxia Vintage

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.9 Vista
- ATI Catalyst 9.9 XP
- Nvidia ForceWare 191.07 Vista
- Nvidia ForceWare 191.07 XP

PATCHES
- Call of Juarez : Bound in Blood v1.1.0.0
- Wolfenstein 1.1

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.

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

COURRIER

par Deathpote

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

Le jeu vidéo soigne

J'en ai marre ! Marre de devoir me cacher quand j'éternue dans une foule, marre d'être obligé de porter ces masques ridicules, marre de cette psychose grippe A(brutis) ! C'est pour ça que j'ai ma petite idée sur le « comment sortir de cette crise psychologique »… Laissez-moi vous poser une simple question : qu'est-ce qui nous empêche de redouter une guerre thermonucléraire ? Fallout. Qu'est-ce qui nous rend plus fort à la vue de zombies ? Resident Evil. Qu'est-ce qui nous a convaincus que les transformations génétiques, ça a du bon ? Bioshock. Eh oui, les jeux vidéo sortent des crises ! Alors ? À quand un Resident Evil 6 : Grippe A Contamination ou un Modern Warfare : Atchoum Conflict ?

DJ_Ranium

Seriez-vous devin ou tout simplement journaliste ? Car vous avez vu juste (enfin presque puisque ce n'est Resident mais Left 4 Dead 2 qui utilise ce contexte) parce qu'il devrait y avoir une campagne de Left 4 Dead 2 Grippe A (les développeurs avaient commencé à travailler sur la grippe aviaire mais le pétard mouillé que fut cette épidémie empêcha de communiquer dessus). Nous savons également que le prochain Call of Duty (développé par Treyarch) devrait se passer au Mexique où il faudra décimer le plus possible d'autochtones afin d'éviter que leurs descendants ne soient à l'origine de l'épidémie de Grippe A (certaines mauvaises langues vont jusqu'à imaginer que cela soit en fait pour diminuer le nombre de travailleurs clandestins aux États-Unis).

Il a bu le C_Wiz ?

Salut à toute l'équipe,
Dans le numéro de juillet-août, C_Wiz nous présente l'AHCI comme un ami pour la vie et qu'il faut l'aimer aussi. Seul souci : si on est sous XP et qu'on n'a pas ajouté le driver à l'installation, il faut réinstaller XP pour en bénéficier… Eh bien non, car sur : http://www.tt-hardware.com/modules.php?name=News&file=article&sid=11513 on a la manipulation pour en bénéficier sans ré-installation, et ça marche !! A + pour de nouvelles aventures.

Fab

Salut à vous
Merci pour l'info… mais C_Wiz (avec sa bonne foi habituelle) me dit que c'est vrai ça marche mais qu'au moment où il a écrit son papier ce n'était pas le cas et que, d'abord, tous les lecteurs de Joystick auraient déjà dû passer à Seven et donc ne pas venir lui prendre la tête avec XP ou, pire, Vista…
Conclusion : notre expert avait raté l'astuce et nous ne manquerons pas de passer ce courrier (avec le lien à rallonge) pour informer les lecteurs qui n'ont pas encore réinstallé XP pour profiter de l'AHCI.

Le touriste

B'jour la rédac,
je voudrais savoir si on peut visiter la rédaction de Joystick (vous êtes des PGM !). Aussi je voudrais savoir qui pourrait gagner entre la marmotte constipée munie d'une couille de loup (ma mascotte http://steamcommunity.com/groups/lesmarmottesconstipees http://steamcommunity.com/groups/liberezlescouillesdeloups) contre votre minable loutre. Les paris sont ouverts !

Jubaleburner94

Ha, Ha, Ha… Petit rigolo… The Loutre, comme nous l'appelons, ne remplirait même pas une de ses nombreuses dents creuses avec votre minable marmotte. Si, encore, il s'agissait d'un mammouth (ou une baleine) aux attributs ne serait-ce que 50 % plus petits que ceux de n'importe lequel des membres masculins de la rédaction, nous pourrions discuter. Mais là…
Quant à visiter nos locaux, après avoir cru nous impressionner avec un animal aussi ridicule, ce n'est pas la peine d'y penser.

Un peu d'accord quand même !

Mon cher Joystick,
Vénérable (pensez-vous, j'ai bientôt 30 ans !) et fidèle abonné à votre magazine, je prends mon clavier à pleines mains pour vous écrire. Un léger détail me gêne depuis quelques mois, et même, oserai-je dire, me gâche la sacro-sainte lecture de mon cher magazine. En effet, je trouve vos encarts « un peu de technique » de plus en plus sommaires, de moins en moins pertinents. Je sais bien qu'un test de Joystick n'est pas un bench mais tout de même… Je prends pour exemple quelques tests récents : aucune mention n'est faite des problèmes de SLI dans Batman Arkham Asylum ou dans Red Faction Guerilla. Pour le même Red Faction, vous ne parlez pas de la gestion catastrophique du 5.1 surround. En ce qui concerne Risen, vous estimez qu'il tourne sans bug sur une hd3870, mais vous oubliez de mentionner que c'est autour de 25fps dans les scènes les plus denses et ce en 1280*1024… Et ce ne sont là que quelques exemples qui me viennent à l'esprit. Je vous en conjure, soyez plus précis, plus expansifs ! Joystick, c'est peut-être avant tout de la déconne, mais de la déconne rigoureuse ! Il n'en reste pas moins que j'ai toujours beaucoup de plaisir à vous lire. Ce serait encore mieux sans ces légers grains de sable qui font hoqueter la belle machine qu'est Joystick. Affectueusement,

Alexandre

Bonjour
Merci de nous soutenir depuis de nombreuses années et de nous faire part de vos remarques. Impossible de ne pas être d'accord avec vous lorsque vous dites que cet encart est fait pour des détails techniques précis. Ce qu'il faut comprendre, en revanche, est que nous ne rencontrons pas toujours (notamment en raison de versions différentes de celles du commerce) les mêmes problèmes que les acheteurs des jeux. Du coup, certains problèmes passent à l'as et d'autres ne surviennent absolument pas. D'autant, il faut l'avouer, que nous ne testons pas tous les jeux avec un kit 5.1 à fond la caisse dans la rédaction. Si c'était le cas, nos collègues et Death Pote auraient eu notre peau depuis un moment… Quoi qu'il en soit, nous veillerons à faire plus attention à ce genre de détails dans les mois à venir.
Tout aussi affectueusement

Joystick

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

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

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

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


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



J'adore Horsham ! Depuis que je suis à Joy, il n'y a pas d'endroit sur Terre qui me fait plus tripper en dehors de notre douce France que la petite taverne de cette tranquille bourgade au fin fond de la campagne londonienne. C'est ici que les renards de The Creative Assembly m'emmènent à chaque fois qu'ils veulent m'amadouer à coup de saucisses roboratives aux haricots et à la tomate. Stupeur ! Aujourd'hui, c'est un banal sandwich au poulet qui m'attend à mon arrivée. Les gaillards savaient pertinemment que cette fois-ci, nul bakchich gastronomique n'était nécessaire pour me faire comprendre que Napoleon : Total War allait être une tuerie. Une expérience plus jouissive qu'une baston entre des ninjas zombies et des pirates loups-garous (histoire d'être sûr que TOUT LE MONDE approuve). Prévu pour emboîter le pas du STR de 2008, Empire Total War, dont il constitue un stand alone, Napoleon : Total War reprend la trame de l'irrésistible ascension du caporal corse. Divisée en trois parties, son aventure débutera par une première campagne en Italie, avant un petit tour en Égypte, où il s'est retrouvé coincé deux ans après que ces farceurs de Britanniques ont coulé sa flotte. Si cette expédition pharaonique ne fut pas vraiment un succès militaire, elle lui a cependant valu une telle notoriété en France qu'il a compris en lisant les journaux qu'il était temps pour lui de prendre le pouvoir. Ce qui nous mène tout droit à la troisième campagne, impliquant cette fois-ci l'ensemble de l'Europe. Parvenue au fait de sa puissance, la France y tentera d'extorquer aux Russes la recette du bortsch de journaliste à la sauce tchétchène, quitte à passer sur le ventre de la Prusse et de l'Autriche si besoin est.

Queuuouaaa ? Joystick fait une couverture sur un add-on ? Et c'est même pas du WOW ? Mais on leur a tapé sur la tête, à ces petits gars. Effectivement, on s'est pris un gros coup sur le crâne, un coup de la part de Napoleon : Total War qui nous promet un début d'année 2010… impérial.



Monsieur ! Il est contraire aux usages de montrer du doigt ! Alors de la baïonnette, vous pensez bien !

Certaines batailles historiques mettront en scène des débarquements.





PAR savonfou

GENRE : MAUDITS ANGLAIS
ÉDITEUR : SEGA
DÉVELOPPEUR : THE CREATIVE ASSEMBLY / ROYAUME-UNI
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2010


NAPOLEON:
TOTAL WAR



Déjà en retrait dans Empire Total War, l'utilisation de la cavalerie deviendra franchement périlleuse avec Napoleon. Employée correctement, elle pourra renverser bien des situations.

On dit la Nappe DE Léon

Notre venue dans les locaux de Sega fut l'occasion d'un premier contact avec le jeu. Premier contact qui force à constater qu'il ne s'agira pas d'une bête transcription du gameplay d'Empire dans le background napoléonien. Les Anglais de The Creative Assembly ont donné à leur prochain titre une identité propre qui lorgne ostensiblement du côté du Wargame. La preuve avec cette démonstration qui commence par une vue de la carte de la campagne d'Italie. Les tours ne durent plus six mois mais deux semaines. Cela vous prendra donc plus de temps pour construire, vous déplacer, et surtout recruter. Dans ces conditions, les batailles seront bien plus lourdes de conséquences, chaque perte au combat étant susceptible de ne pas être remplacée avant un bon bout de temps. Une autre nouveauté qui nous a été présentée : les généraux ne se fabriquent plus à la chaîne, mais nous sont confiés en début de campagne, et doivent durer jusqu'à la fin. Si l'un d'eux devait tomber au combat, il se retrouverait à l'hôpital à Paris pour le reste de la campagne. Une perte cruelle dans la mesure où ils disposent tous de capacités spéciales utilisables une fois par bataille. Le seul exemple qui nous a été donné est Napoléon himself. Notre star nationale possède deux pouvoirs particuliers : un qui lui permet de rallier les hommes en fuite dans une certaine zone autour de lui, et un autre qui leur booste le moral au moment de partir à la viande.



Ça va faire un peu de bruit...



Et hop ! Un gros pin's !

Une armée marche sur son estomac

Une autre preuve du virage pris par le gameplay vers un peu plus de réalisme réside dans le tout nouveau système de l'attrition. « Historiquement, Napoléon n'a pas été vaincu par l'armée Russe, mais par l'hiver et le manque de vivres », nous fait noter







Campagne multi : un mythe devient réalité ?

The Creative Assembly a profité de cette journée passée ensemble pour nous glisser quelques mots sur un de mes grands fantasmes : les campagnes jouables en multijoueur. Tous ceux qui ont essayé une fois dans leur vie un Total War imaginent facilement les immenses difficultés que cela représente : une campagne courte se joue en un minimum d'une quarantaine d'heures, ce qui paraît inadaptable au multi. Nos amis de Horsham sont pourtant sur le point d'y parvenir, puisqu'une première version est en test interne, en attendant le lancement éventuel d'un bêta-test fermé avant la fin du mois d'octobre. Inutile de préciser que je suis prêt à céder un organe pour y participer. Pour rendre une campagne jouable en multi en un contre un, la solution proposée est celle des Échecs Rapides, c'est-à-dire contraindre les joueurs à boucler leurs tours en quelques minutes. De même, un certain nombre de fonctionnalités du gameplay sauterait pour rendre la part du lion au temps réel, tandis que toutes les batailles entre un joueur et l'I.A. seraient autorésolues pour ne pas faire trop attendre l'adversaire. Promis, on vous en parle très vite, en tout cas dès que j'aurai retiré toute cette bave de mon clavier.

Mark O'Connell responsable de la communication pour The Creative Assembly. Dans Napoleon : Total War, une armée loin de ses bases de ravitaillement se battra moins bien, et surtout commencera à perdre des hommes. Le phénomène est accentué par le climat et le terrain. Si vous envoyez vos hommes se battre dans les montagnes d'Italie ou au fin fond des plaines glacées russes, ils tomberont comme des mouches avant que le premier coup de feu ne soit tiré, à moins que vous ne les fournissiez convenablement. Pour cela, conquérir des villes ne suffira pas, il faudra construire des dépôts de ravitaillement sur la carte et ne pas se les faire brûler par l'ennemi.

Avec une météo qui gagne en importance, il a semblé essentiel aux développeurs de rendre les conditions climatiques visibles dès la carte de campagne. Nappes de brouillard, nuages chargés de pluie ou de neige seront autant d'indices sur la façon dont on va être mangé une fois le mode temps réel lancé : hussard baignant dans son jus, ou grognard à la mode slave incapable d'appuyer sur la détente sans y laisser son index. À l'instar d'Empire Total War, les conditions météorologiques influent directement sur les incidents de tir, l'efficacité des soldats, et leur capacité naturelle à fuir face à l'adversité.

Action !

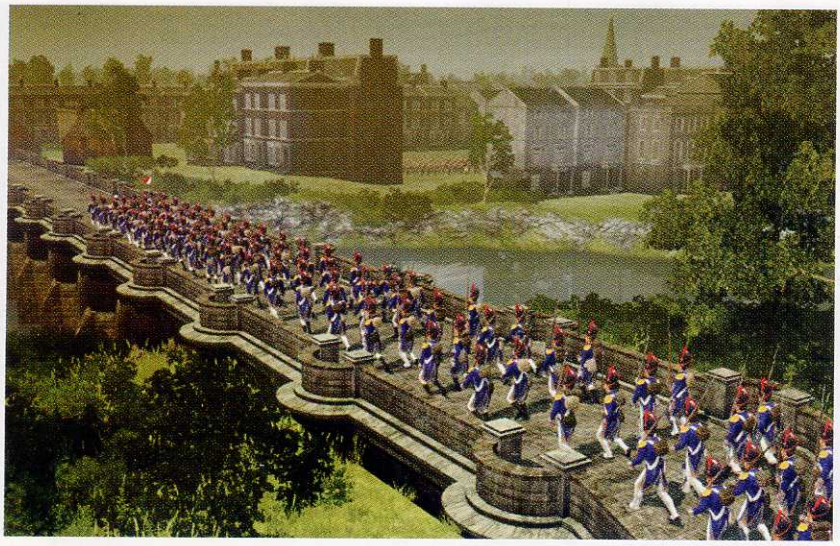
Bon, allez ! Assez parlé ! Il était temps de voir ce que les batailles temps réel ont sous le pied. Il s'est vite avéré que sous ledit pied se trouve une Dr Martens taille 48, et qu'elle a fini dans ma figure. Ce que ces gars-là ont fait avec le moteur graphique d'Empire Total War arrache la rétine avec une pelle. Napoleon bénéficiera de toutes les mises à jour graphiques sorties depuis un an, agrémentées de fourgons entiers de nouvelles animations, effets de lumière et de particules. La série des Total War s'apprête à consolider sa place de plus beau

Quand l'infanterie rompt la ligne face à la cavalerie, c'est que ça commence à sentir le sapin.



La guerre peut être un beau spectacle, The Creative Assembly a décidé que c'était le moment ou jamais de nous le prouver.







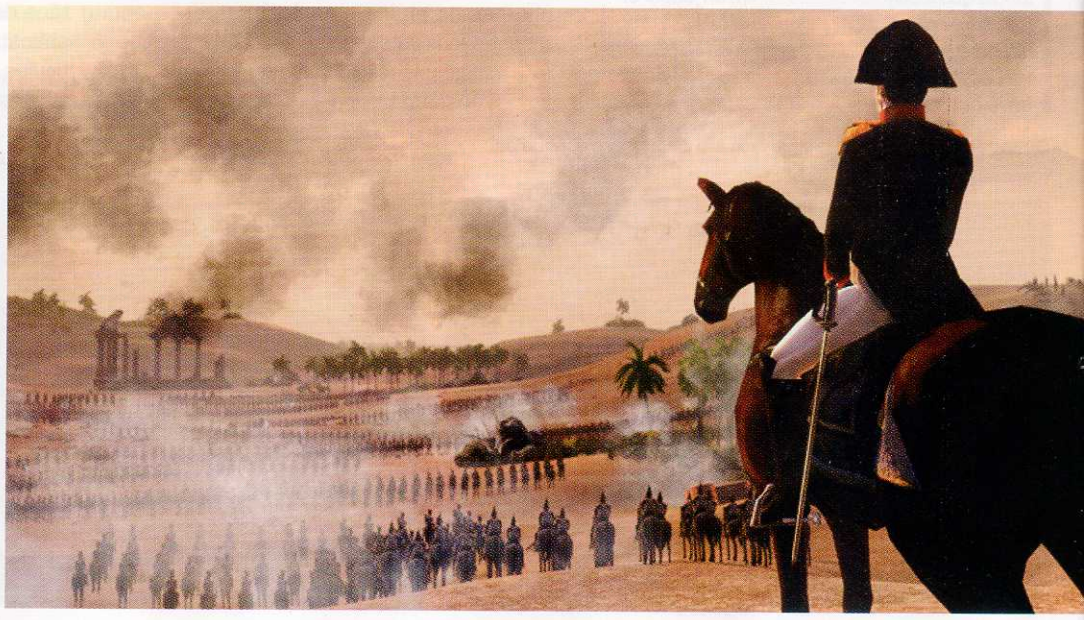
Maintenant que j'y repense, les cours d'eau, les ponts et les gués étaient absents des batailles temps réel d'Empire Total War, ce screenshot signifierait-il qu'ils seront de retour ? Hypothèses, hypothèses…

jeu de stratégie du marché, jusqu'à en devenir proprement intouchable !

« Autrefois, nous n'avions que deux modèles de soldats par type d'unité, nous en avons maintenant 64 », précise Mark O'Connell. Le résultat à l'écran est bluffant, en zoom maximum, on dirait qu'il n'y a pas deux hommes qui se ressemblent.

La bataille que l'on nous montre se déroule au pied des pyramides du plateau de Gizeh. Les lignes françaises et britanniques se regardent en chien de faïence dans l'air brûlant du soir. Si l'on s'approche, on remarque que l'horizon est magnifiquement troublé par la diffraction, tandis que des vents chargés de sable balayent les rangées de fantassins. C'est l'Empereur lui-même qui commande la manœuvre, en bon exélève de l'École militaire de Paris, il a disposé ses pièces d'artillerie sur un surplomb rocheux du flanc droit. De là, elles peuvent prendre tout le dispositif ennemi en enfilade. Mais les Anglais ne sont pas si idiots, et les deux régiments de ligne les plus proches changent leur trajectoire pour se diriger vers les batteries françaises. Mark O'Connell réagit en lançant contre eux un groupe de hussards. Ces derniers chargent les roast-beefs qui ont tôt fait de se mettre en carré pour se défendre. Les chevaux ralentissent, renâclent et… se cabrent ! Certains cavaliers sont même désarçonnés !

Le comportement de la cavalerie a, semble-t-il, été complètement revu. Hommes et chevaux sont désormais distincts, et l'on pourra même voir un canasson s'enfuir à bride abattue en traînant son cavalier toujours retenu par ses étriers. Avis à tous les fans de Total War, la formation en carré va enfin servir à quelque chose ! De leur



Chaque général aura sa propre personnalité, certains seront plus efficaces en attaque, d'autres en défense, d'autres commanderont mieux l'artillerie, etc.



Entretien avec Mark O'Connell, responsable de la communication chez The Creative Assembly.



Par amour pour la série des Total War, Mark O'Connell a quitté les starlights de THQ pour aller s'enterrer dans la campagne anglaise avec The Creative Assembly. Inutile de dire que c'est un véritable passionné que nous avons rencontré pendant cette longue démonstration. Le client idéal pour faire un point sur la série.

Joystick : En tant qu'Anglais, j'imagine que Napoléon n'est pas votre figure historique préférée, pourquoi l'avoir choisi ?
Mark O'Connell : Nous avions le personnage de Napoléon en tête dès que nous avons commencé à travailler sur le projet Empire : Total War. Seulement, nous avions peur de ne pas lui rendre justice si on l'incluait dans le jeu comme n'importe quel autre général ou chef d'état. C'est pourquoi nous avons décidé de lui consacrer ce Stand Alone.

Napoléon était un grand général, un grand administrateur, mais n'y entendait rien en matière de marine. Cela aura-t-il un impact sur la place des batailles navales dans Napoleon : Total War ?
Elles auront toujours leur importance, vous pourrez toujours établir des blocus ou vous battre sur les mers européennes. Il y aura en outre de nouveaux navires, comme des bateaux à vapeur, sans compter des bateaux spéciaux comme le HMS Victory de l'amiral Nelson. Au début de la troisième campagne, ce sont les Anglais qui auront la mainmise sur les mers avec une meilleure flotte et des amiraux plus compétents. Libre au joueur français d'inverser la tendance, mais ce sera dur.

Vous avez déjà une idée des prochaines époques que la série des Total War va traverser ?
Nous ne savons pas encore. Les joueurs font des milliers d'intéressantes suggestions sur notre forum. Certains veulent simplement un nouveau Medieval ou un second Rome. D'autres nous disent de nous intéresser à l'une ou l'autre des deux guerres mondiales. Ce qui est formidable avec le système Total War, c'est qu'il peut être appliqué à un nombre illimité de périodes historiques, des hommes des cavernes aux guerres du futur. Notre seul souci est de trouver un moment de l'histoire où il y a eu beaucoup de conflits en simultanée, avec un maximum de factions susceptibles de devenir une puissance mondiale.

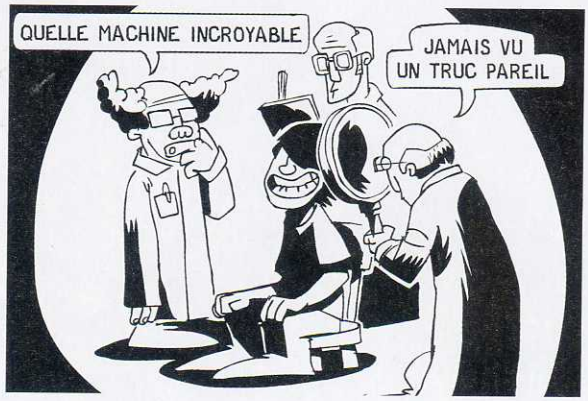


côté, les piétons sont beaucoup plus affectés par des explosions encore plus détaillées, qui laissent de profonds cratères dans le sol. Les hommes se jettent à plat ventre, se relèvent noyés dans la poussière de la déflagration, et ont manifestement l'estomac noué de peur. On en viendrait presque à éprouver de la sympathie pour eux, et c'est manifestement le but recherché.

Grand Spectacle

La caméra sera aussi plus dynamique, autorisera un nombre d'angles de vue impressionnant, et tremblera même lorsqu'elle sera trop près d'un canon en action. Les sons et la musique héroïque semblent également bien partis pour faire un sans faute. Cliquetis d'armes, hennissements, ordres d'officiers mal léchés, tout y est ! Jamais l'impression de regarder une superproduction historique n'aura été si forte. La démonstration s'achève sur une défaite du camp anglais contrôlé par l'ordinateur, ce dernier a préféré rompre le combat en protégeant sa retraite plutôt que de se faire décimer inutilement. Mark nous explique que « désormais, l'I.A. des batailles dialogue avec l'I.A. de la campagne. Si une bataille se déroule mal pour lui, et qu'il sait qu'il aura besoin de garder des forces pour des affrontements à venir, il sonnera une retraite générale pour sauvegarder ses troupes au maximum. » Ainsi, la bataille est gagnée, mais pas la guerre pour autant. Il se pourrait bien que l'I.A de ce stand-alone soit d'un niveau sans précédent.
Je suis resté hébété un petit moment après le retour sur le bureau Windows. Je croyais être venu voir un simple add-on, et j'allais repartir avec du sable égyptien plein les yeux.
Il ne me restait plus qu'à rentrer en France pour attendre février prochain, et l'heure glorieuse où nous pourrons prendre notre revanche et renvoyer ces traîtres d'Anglais pourrir sur leur rocher de malheur !

The Incredible...



...Machine pourrait revenir bientôt sur nos machines suite à l'acquisition de la franchise par les gens de PushButton Labs (http://pushbuttonlabs.com). Pour rappel, ces jeux demandaient de résoudre d'incroyables casse-tête en assemblant des mécaniques complexes.

DITO

Death Pote

Non, nous n'avons pas trop bu ! Si vous tenez entre les mains le numéro Spécial Noël de Joystick, alors que nous ne sommes qu'au mois de novembre, ce n'est pas parce que nous avons abusé de boissons exotiques et alcoolisées. Cette situation, loin d'être simple à expliquer, est le fruit d'une longue évolution médiatico-génétique, commencée il y a maintenant plusieurs années de cela. Et si la première conséquence est un décalage des publications, la plus importante est encore à venir... Mais, j'en ai déjà trop dit, et plutôt que de faire comme ces développeurs qui promettent monts et merveilles pour, finalement, nous offrir une expérience médiocre (lorsque ce n'est pas exécrable), revenons-en au sujet du jour, à savoir le numéro que vous avez entre les mains. Je vous passerais l'insupportable (et pourtant véridique) discours affirmant que nous avons fait de notre mieux et vous devriez être enchanté du contenu de ce numéro. Je préfère plutôt vous parler de tous ces jeux qui ne sont jamais arrivés à la rédaction, alors qu'ils ne devraient plus tarder à vous faire de l'œil dans vos magasins préférés (ou plates-formes légales de téléchargement). Pour certains, leurs développeurs tentent de les optimiser, lorsque ce n'est pas « simplement » de les rendre présentables. Pour d'autres, il s'agit juste d'une tactique pour éviter des tests vilipendaires. Quant aux derniers, ils ont tout simplement été décalés pour permettre aux versions consoles de se vendre (Assassin's Creed 2, je ne pense pas à toi). Dans tous les cas, je n'aurais qu'une chose à vous dire : le Père Noël n'existe pas.

Champions du monde

Pas plus tard qu'hier, j'affirmais à qui voulait l'entendre que « si si, vous verrez, c'est Simbin qui développera le futur jeu sous licence World Rally Championship (WRC) évoqué le mois dernier dans Joy ». J'ai donc eu l'air bien idiot en recevant le communiqué de presse annonçant que ce titre serait en fait développé par les Italiens de Milestone. Spécialiste des jeux de moto (de Superbike 2001 à SBK 09 en passant par Moto GP 08), le studio a connu ses heures de gloire automobile avec la série Screamer et quelques débâcles dues aux prestations plutôt moyennes de Squadra Corse Alfa Romeo ou V8 Superstars Racing. Rassurez-vous, les bougres nous promettent le jeu de rallye le plus réaliste de l'histoire de l'humanité et balancent deux photos dont on ne comprend pas bien le but si ce n'est de nous prendre pour de gros demeurés.



3 NOUVEAUX STATUTS

La Mégacarte s'améliore

+ simple, + d'avantages





Jusqu'à 10% d'avantages en plus



Jusqu'à 20% d'avantages en plus

CARTE GRATUITE

MICROMANIA

Génération Jeux Vidéo

Toute l'actualité du jeu vidéo sur **www.micromania.fr**

Comment devenir client Star/Premium ?

Cumulez des points en réservant**



STAR

à partir de 4 produits qualifiants*

Cumulez des points sur l'achat des consoles



PREMIUM

à partir de 8 produits qualifiants*

* produits qualifiants : tout produit supérieur à 25

** réservation honorée

Cumulez des points sur la reprise des jeux d'occasion



Valable également sur www.micromania.f
Les statuts Star/Premium sont valables un

Les anciennes cartes bénéficient de tous ces nouveaux avantages

Le nouveau système de points

Avec la Mégacarte, convertissez vos € en points : 2000 points =10€ en bon d'achat

Actions	Équivalence €/points	Exemples	Classique	+10% Star	+20% Premium
Achat jeux neufs	1€ = 10 points	Achat jeu 70 €	700	770	840
Achat jeux occasion	1€ = 10 points				
Achat accessoires	1€ = 10 points	Achat manette 60 €	600	660	720
Réservation honorée	100 points	Réservation honorée	100	100	100
Achat consoles	1€ = 1 points	Achat PS3 slim	0	300	330
Reprise jeux occasion	1€ = 5 points	Reprise jeu 35 €	0	0	175
		Points cumulés	1400	1830	2165
		Bon d'achat 10 €			1

Les trois statuts et leurs avantages







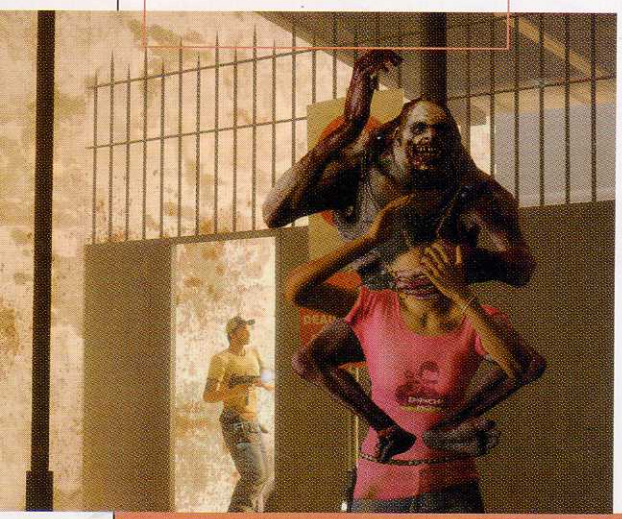
LES AVANTAGES	Classique	Star	Premium
Conseils personnalisés	1	1	1
Testez les nouveautés en magasin	1	1	1
Réservations gratuites	1	1	1
Offres exclusives	1	1	1
Facilités de paiements	1	1	1
Les 5% de la mégacarte	1	1	1
Reprise de vos jeux d'occasion	1	1	1
NOUVEAU Cumulez des points en réservant*	1	1	1
Invitations aux évènements Micromania		1	1
Invitations à des ventes privées		1	1
Invitations à des avant-premières		1	1
NOUVEAU Boostez vos points pour l'achat d'un jeu		1	1
NOUVEAU Cumulez des points pour l'achat d'une console		1	1
NOUVEAU Cumulez des points pour la reprise de vos jeux			1
Carte Premium nominative			1
NOUVEAU Fonction «porte-feuille électronique» de la carte**			1
NOUVEAU Service clientèle personnalisé par Email			1
NOUVEAU Lots à gagner (via des tirages au sort)			1
Invitation à des soirées VIP			1
NOUVEAU Bon cadeau «anniversaire»			1

* réservation honorée ** à venir

> Genre : FPS
> Éditeur : Valve Software
> Développeur : Valve Software/États-Unis
> Date de sortie : Novembre 2009

LEFT 4 DEAD 2

Cela fait un petit moment qu'on ne vous avait pas causé de Laisser pour mort 2 ; non pas que nous boudions le FPS coopératif de nos amis Valve, mais plutôt que ces messieurs se sont montrés assez discrets pendant la dernière période estivale. Une politique qui ne pouvait néanmoins plus durer à quelques semaines de la sortie. Sans mauvaise foi aucune, on a donc décidé de faire le point sur cette ext… sur cette suite.



Quiiii c'esssssttt ??????

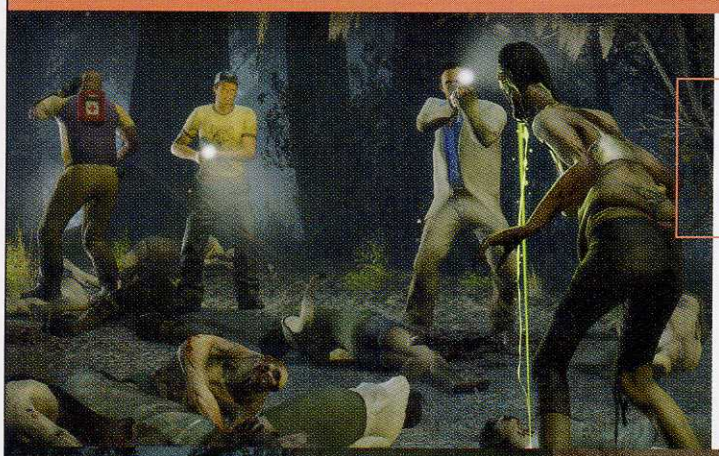
James Bond Survival

Les armes de contact vont-elles apporter un vrai plus stratégique ? C'est encore un peu tôt pour le dire. Pour le moment, signalons déjà que les armes de mêlée sont plus nombreuses que prévu puisque l'on en dénombre maintenant une petite dizaine : machette, katana, poêle, barre à mine, tronçonneuse, hache, tonfa, batte de base-ball et autres guitares électriques. Pas mal. Toujours au rang du matos, vous serez peut-être heureux de savoir que nos survivants disposeront dorénavant de nouveaux gadgets : munitions incendiaires mais également explosives, viseurs lasers ou encore – chose fort sympathique – seringues adrénaliniques boostant vitesse d'attaque et déplacements.



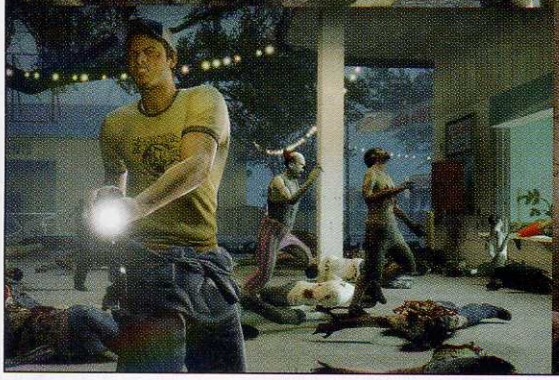
Zoombiee, zooombie

Autre aspect sur lequel Valve a récemment communiqué : les zombies spéciaux et semi-spéciaux. Concernant ces derniers, on connaissait depuis quelques semaines le zombard en combinaison ignifugé, insensible à tout ce qui est incendiaire (cocktail Mojitov, munitions incendiaires…). Deux autres joyeusetés sont aujourd'hui sur toutes les lèvres : un policier en uniforme anti-émeute, donc particulièrement résistant, et un clown rameutant à vos basques une bande de zombies (lambda) voraces comme on les aime. Pour les zombies spéciaux, vous reprendrez bien un peu de Boomer, de Hunter et de Smoker, et avec ça, un peu de Charger, de Jockey et de Spitter. Pour ceux qui n'ont pas suivi, le Charger fonce dans le tas pour désorganiser le groupe, le Jockey saute sur le dos d'un des survivants esseulés et l'amène de force à l'écart, et le Spitter s'occupe de ce qui reste (s'il en reste) avec un puissant jet d'acide. Comme le Boomer certes, sauf que le gerbi en question fait une jolie flaque au sol, blessant durablement tous ceux qui voudraient prendre un bain.



Mesdames et messieurs, voici l'adorable et séduisante (ou séduisant, on ne sait pas trop) Spitter.

Et lui, c'est le Charger, tout aussi sexy.





Une suite attendue

Si L4D2 ne va pas révolutionner le monde, les nouveautés sont donc tout de même nombreuses. Mais la qualité de cette seconde expérience tiendra aussi et surtout au nouveau I.A. Director, qui gère aussi bien les zombies que les éléments du décor ; éléments qui seront maintenant plus ou moins gênants selon vos performances. Bref, sans remettre en cause nos critiques sur la communication flottante de Valve depuis le printemps (et sur le prix du jeu), L4D2 s'annonce tout de même comme la sympathique tuerie de cette fin 2009 sur PC.

Sundin

★ BETC EURO RSCG



UNE AUTRE RÉALITÉ EST POSSIBLE

Réactivez votre imagination sur SCI FI avec le meilleur de la science-fiction et du fantastique : Battlestar Galactica, Terminator, La cité des enfants perdus, Torchwood, Donjons et dragons, K-Pax et Destination vérité présenté par Clémence Castel.

SCI FI, une chaîne du groupe NBC Universal est disponible sur CANALSAT numericable MONTEZ EN PUISSANCE

Sci Fi

Manque pas d'air !



L'histoire surréaliste du mois se déroule en Afrique du Sud. Fatigués de la lenteur de leur connexion à Internet, les responsables d'une entreprise locale décident de comparer un transfert de données entre le réseau des réseaux et un… pigeon voyageur. L'animal se voit fixer une carte mémoire de 4 Go à la patte et parcourt les 67 kilomètres séparant deux filiales de la société en une petite heure.
Du côté de la connexion, il aura fallu plus de deux heures pour transférer exactement le même volume de données. Comme quoi, quand les escrocs de tous poils vous assurent qu'Internet c'est rempli de pigeons, ils ne déconnent pas.

Prévention routinière



Non, j'ai dit non !
Vous n'avez pas vu la pub avec Clara Morgane ? Quand c'est non c'est NON, nada, niet ! Alors vous repartez d'où vous venez et laissez mes amis tranquilles. Bon sang, c'est pas possible des malpolis pareils. Comme si Infinity Ward et Activision n'avaient que ça à faire de proposer aux gens une démo jouable de Modern Warfare 2 avant la sortie prévue pour le 10 novembre prochain. Non mais je vous jure, ces joueurs, ils croient vraiment qu'on va leur donner tout ce qu'ils veulent. Bien fait pour leur pomme, ils n'auront qu'à acheter le jeu complet sans savoir si ça va leur plaire. Ou alors attendre sagement la parution du test dans Joystick parce que, finalement, on n'est jamais trop prudent.

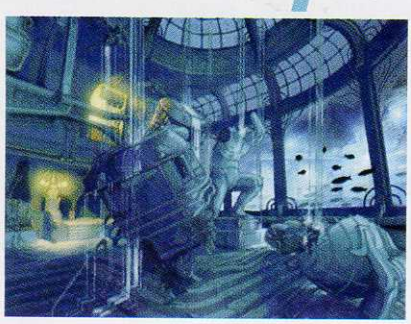
Les Sims 3…

…Destination Aventure sort le 19 novembre prochain et ses développeurs insistent bien sur la présence de momies particulièrement anxiogènes. On se calme et on attend cette extension terrifiante en remontant la couette jusqu'au menton.





Pas de quartier



Avec la possibilité d'installer Windows en dual boot sur toutes les machines Apple en vente depuis plus de trois ans, on peut légitimement se demander s'il faut continuer à sortir des jeux spécifiquement conçus pour OS X. Manifestement, la réponse est oui car l'éditeur spécialisé Feral Interactive y portera l'illustre Bioshock d'ici quelques semaines. Une décision que l'on comprend mieux lorsqu'on s'intéresse au prix auquel le jeu sera vendu soit une cinquantaine de dollars. Nous rappellerons donc que la version PC se trouve désormais sur le Net à moins de 5 euros.

Super Street…

…Fighter IV vient d'être annoncé sur Playstation 3 et Xbox 360 sans qu'il soit fait mention d'une éventuelle version PC. Pas grave, comme le dit le gros relou dans la pub Maaf « nous l'aurons un jour, nous l'aurons ! ».



Et moi ?

Un million, ça sonne vachement bien, c'est impressionnant, ça impose le respect. Et que dire de deux millions si ce n'est que c'est vachement mieux. Deux millions, c'est donc le nombre d'inscrits au Free to Play Battlefield Heroes d'Electronic Arts depuis son lancement en juin 2009. Bravo, mais il reste encore du chemin avant d'atteindre le nombre d'inscrits aux registres nationaux de la France, des États-Unis et surtout, oui surtout, de la Chine.



msi™

Windows®. La vie sans limites. MSI recommande Windows.

Maintenant avec Windows® 7. Simplifiez votre PC.

GT740

Core i7 recherche joueur hardcore

Linkin joue sur G series by msi

- Linkin -
1er du classement Cyberleagues



La puissance graphique à toute épreuve !

- Processeur Intel® Core™i7 - 720QM avec la technologie sans fil Intel®
- Windows® 7 Home Premium Authentique
- Carte graphique Nvidia Geforce GTS 250M DDR3 1Go dédiés
- 4 Go DDR3 1066
- 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
- Batterie 9 cellules
- Jeu Tomb Raider Underworld, sac à dos et souris gamer offerts

http://fr.msi.com

intel CORE i7 inside™

Exigez Intel Inside®

★★★★★

Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core, Core Inside et Core i7 Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez www.intel.fr/classement

Boire, c'est boire



Que serait une belle tranche de viande rouge grillée sans un petit verre de Merlot ? Et ce beau morceau de tomme, vous n'allez quand même pas l'accompagner d'un Château La Source mis en bouteille au robinet ? Ah, le pinard, quelle merveilleuse découverte ! À ce propos, plutôt que d'en rester à la dégustation, pourquoi ne pas s'intéresser à la production des grands crus ? Dans Wine Tycoon, vous pourrez gérer dix vignobles parmi les plus prestigieux de France avec pour but d'obtenir les meilleures récoltes de l'histoire. Du moins c'est ce que nous affirme le très vague communiqué de presse de l'éditeur (www.gotgameentertainment.com) qui pousse le bouchon (oh oh oh) assez loin pour oublier de nous donner de véritables infos sur le jeu ou même une hypothétique date de sortie. Par chance, nous avons quand même pu vous dégoter quelques captures d'écran au péril de notre vie et, surtout, de notre foie.

Morts sur le cou



© Home Box Office, Inc.

Jouons un peu : je vous donne quelques titres de séries télé, vous en trouvez le point commun. Alias, 24, Lost, The Shield et Desperate Housewives. Alors, vous séchez ? Non, bien sûr, vous avez de suite songé à leurs pendants vidéoludiques de triste mémoire. Que penser alors de l'éventuelle adaptation de la vampiresque True Blood, nouvelle création d'Alan Ball, le « papa » de Six Feet Under. Y a-t-il une chance de connaître, un portage réussi ou assisterons-nous, une fois encore, à un énorme gâchis de temps et d'argent ? Franchement, nul ne le sait. Pour l'instant, l'excellente chaîne américaine Home Box Office (HBO) en a tout juste sécurisé les droits d'adaptation. Vu le niveau d'exigence de ces gens lorsqu'il s'agit de produire des œuvres télévisuelles, on ne peut que trépigner d'impatience à l'idée de les voir débarquer sur nos bécanes.

Batman...

...Arkham Asylum cartonnerait avec plus de deux millions et demi de copies écoulées. J'utilise le conditionnel vu que le chiffre n'évoque que les exemplaires livrés aux boutiques dont les vendeurs sont peut-être morts étouffés sous des tonnes d'invendus.

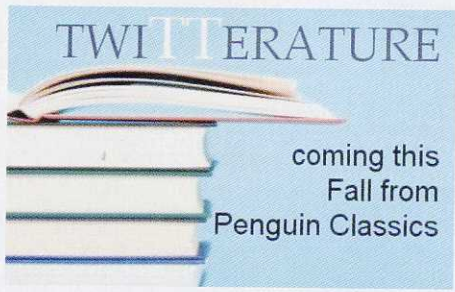
2 500 000

Droit dans le mur



*Les petits écrans, c'est pratique pour regarder des séries sans envergure mais lorsqu'on fait péter un gros blockbuster hollywoodien, c'est un peu léger, niveau spectacle. Autant opter pour un magnifique et minuscule vidéo projecteur USB capable de balancer l'image sur une surface d'un mètre par 75 centimètres. Plutôt sympa, même si la résolution reste figée dans une triste résolution de 640*480 que l'on pourrait qualifier de Full HD du Moyen-Age si nous étions de sales petites langues de vipères. Ce que nous ne sommes pas, bien entendu.* http://direct.sanwa.co.jp/ItemPage/400-PRJ001

Lettres modernes



Twitterature, c'est le nom d'un futur bouquin revisitant 60 classiques (Moby Dick, La Divine Comédie, Harry Potter...) à la sauce Twitter, c'est-à-dire en moins de 20 textes de 140 caractères maximum chacun. Ce sont deux étudiants de l'Université de Chicago qui s'y collent au lieu d'aller se bourrer la gueule avec leurs camarades.

CRIMES, ARNAQUES ET TRAHISONS, TOUS LES COUPS SONT PERMIS POUR DEVENIR

EL PRESIDENTE !

TROPICO 3

LE JEU DE GESTION LE PLUS IMMORAL EST DE RETOUR !











ARRIVEE PREVUE SUR TROPICO ISLAND

EN AUTOMNE 2009

16+ www.pegi.info

kalypso HAEMIMONT GAMES XBOX 360 XBOX LIVE

Copyright © 2009 Kalypso Media, Inc. USA. All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by Kalypso Media, Inc. USA. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Tropico is a registered trade mark of Take-Two Interactive Software, Inc. used under license by Kalypso Media, Inc. USA.
Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

WWW.TROPICO3.COM

Reconnaissance d'écriture



De deux choses l'une, soit vous possédez un iPhone, soit vous n'en possédez pas. Dans le premier cas, quand vous avez besoin de noter un truc, une idée, votre liste de courses, vous disposez déjà d'un bloc-notes, certes virtuel, mais bel et bien présent. Si vous ne possédez pas le téléphone le plus hype de l'histoire de l'humanité mais désirez toucher le rêve du bout des doigts, il vous reste la solution de ces magnifiques blocs-notes (http://notepod.net) dont la forme devrait vous rappeler quelque chose. Les trois blocs de cent feuilles sont proposés aux alentours de 12 euros ce qui peut paraître cher mais cela reste bien moins onéreux que le modèle dont ils s'inspirent et, en plus, ils ne risquent pas de vous exploser à la figure.

Bioshock 2



...sortira, partout dans le monde, le 9 février prochain afin de fêter la... euh, ben là rien, vu qu'il ne se passe rien de particulier ce jour-là. Ah mais si, je suis bête, désormais le 9 février sera donc la Saint-Rapture.

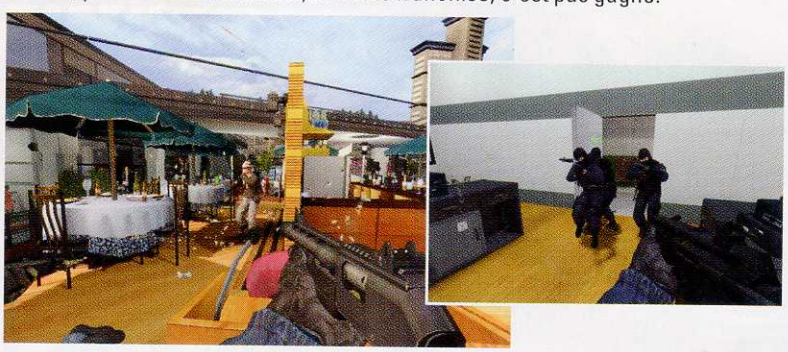
VIVRE ET LAISSER MOURIR

Preuve que le jeu vidéo occupe une place importante dans notre culture, il ne se passe plus un mois sans gros anniversaire d'un titre de légende. Cette fois, c'est au tour d'Elite de recevoir son gâteau, sa chanson et des confettis sur la tête en l'honneur de ses vingt-cinq printemps. Rappelons, au passage, que David Braben, créateur de ce jeu de stratégie spatial, plancherait depuis des années sur un quatrième opus qui devrait sortir quand les poules auront des dents.



Terroristes !

Souvenez-vous de la belle histoire des créateurs de Counter-Strike et de leur leader « Gooseman » embauchés par Valve Software pour continuer le développement d'un jeu toujours populaire à l'heure où je papote avec vos yeux. Une success story à l'américaine, un poil moins brillante quand on sait que Minh Le (le vrai nom du bonhomme) a quitté le navire suite à l'annulation du projet Counter-Strike 2. Qu'importe, le revoilà avec Tactical Intervention, un jeu ressemblant beaucoup à... Counter-Strike 2. Plus nerveux, plus mieux et presque aussi moche, le titre pourrait sortir avant la fin de l'année. On vous en reparle bientôt, peut-être en bien mais, en toute franchise, c'est pas gagné.



Comme c'est étrange !

Comme si deux épisodes médiocres ne suffisaient pas, les gens de RTL Games se sont dit qu'un troisième opus à Crash Time était nécessaire. Portage vidéoludique de l'involontairement hilarante série teutonne Alerte Cobra, l'adaptation s'aligne à peu près au même niveau de médiocrité depuis ses débuts. Cet ultime (enfin, espérons-le) opus devrait sortir vers la fin du mois de novembre et mon petit doigt me dit que nous ne recevrons jamais de version test.



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



Call of Pripyat (prévu pour le début 2010 chez nous) joue avec vous au jeu des différences. À gauche, c'est du Direct X 10, à droite du Direct X 11. Sensationnel, non ?

SI DIEU EXISTE,
IL EST CONTRE TOI !

PAINKILLER EST DE
RETOUR FIN OCTOBRE

PAINKILLER
RESURRECTION



18
www.pegi.info

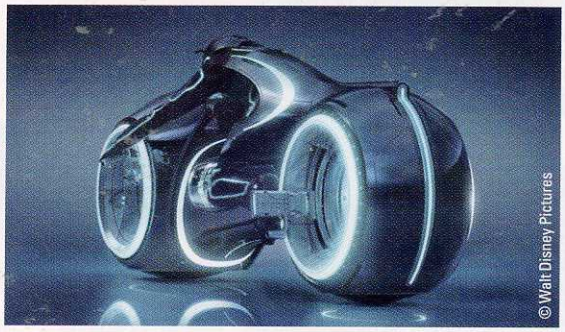
HOMEGROWN
fan_made_product

DREAMCATCHER

TRADEWEST

PAINKILLER RESURRECTION © 2009 BY JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG, AUSTRIA. PUBLISHED BY JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG, AUSTRIA. DEVELOPED BY HOMEGROWN GAMES, AUSTRIA, LABEL OF JOHANN ERTL HRMC PROJECT MANAGEMENT. THE JOWOOD DESIGN AND MARK ARE REGISTERED TRADEMARKS OF JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG. THE DREAMCATCHER DESIGN AND MARK ARE REGISTERED TRADEMARKS OF DREAMCATCHER. ALL OTHER BRANDS, PRODUCT NAMES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Tron, c'est Tron



Il y a des moments dans la vie où l'on s'ennuie un peu plus qu'à l'accoutumée. C'était le cas de cette triste année 1982 qui n'aura pas connu de gros faits marquants ou d'inventions incontournables. Pas étonnant, du coup, que tout le monde aille se réfugier au fond des salles obscures pour oublier la morosité ambiante. De ce côté-là, nous avions droit à E.T., Dark Crystal et bien sûr l'inoubliable Tron de Walt Disney. Enfin des studios, parce que Walt, à cette époque, ça faisait déjà un bail qu'il était parti grignoter des pissenlits. Bref, vous n'êtes pas sans savoir qu'une suite – Tron Legacy – a été mise en chantier et sortira, si tout va bien, en 2010. Et là où ça commence à nous concerner un peu plus, c'est quand on apprend que nous aurons droit à une adaptation en jeu vidéo sous l'égide de Disney Interactive. Pour une raison qui m'échappe encore, j'ai du mal à être enthousiaste à cette idée mais je vous jure que j'essaie.

Terminator

Jetez donc un coup d'œil à vos étagères remplies de jeux. Avez-vous bouclé toutes les aventures que vous possédez ? Probablement pas. Histoire de vous déprimer encore un peu plus, un jeune Américain sans emploi a décidé d'en finir une fois pour toutes avec tous ces titres abandonnés faute de temps. En 45 jours, le bonhomme (www.quicksaved.com) s'est mis en tête de boucler pas moins de 30 jeux parmi lesquels de gros morceaux comme Oblivion, Fallout 3, Supreme Commander, Age of Empires 3, The Witcher ou encore Grand Theft Auto IV. De gros morceaux qui ne m'empêcheront pas de penser que ce pignouf n'a même pas le courage de s'attaquer à de vrais challenges comme le Démineur, le Solitaire ou la Dame de Pique.



Assassin's Creed 2...

...est reporté pour une sortie au premier quart 2010 sur PC. La raison officielle ? Nous offrir un jeu de la plus haute qualité possible. Doit-on en déduire que les versions consoles, toujours prévues pour le mois de novembre, seront toutes pourries ?



Blur...

...n'est pas qu'un talentueux groupe de rock, c'est aussi un clone « réaliste » de Mario Kart. Comme tant d'autres jeux, sa sortie vient d'être repoussée à 2010 probablement pour satisfaire une ribambelle d'actionnaires flippés par la concurrence de fin d'année.



Marketing viral

Si certains politiciens n'hésitent plus à qualifier Internet de « tout à l'égout de la démocratie », force est de constater que la Toile mondiale tend souvent le bâton pour se faire battre. Logique vu que l'on peut y trouver les créations les plus perverses de l'âme humaine. Comme ces peluches en formes de virus (Vache folle, Malaria, grippe A...) que nous vous conseillons fortement d'offrir à votre entourage si vous tenez absolument à ce que les gens vous enfoncent un parapluie dans la gorge avant d'appuyer sur le bouton d'ouverture.
www.giantmicrobes.com



www.
Rue du
Commerce
.com

ALIENWARE®

Portable ou PC,
préparez vous à trembler devant tant de puissance !



Ordinateur Portable Alienware M15x

Processeur Intel Core i7 720QM (1,6 GHz)
Mémoire 4Go - Disque Dur 640Go
Carte graphique NVIDIA GeForce GT 240M 512 Mo

1 599€



Ordinateur Alienware Aurora ALX

Double carte graphique
CrossFire™ ATI® Radeon™ HD 5870 de 1 Go
Processeur Intel Core i7-950 - Refroidissement liquide
Mémoire 6GB Dual Channel - Disque dur 1To

2 499€

www.rueducommerce.com

Leader du High-Tech depuis 10 ans !

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

RCS Bobigny B 422 797 720 - Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Prix soumis à variations. Voir conditions sur site.

>Genre : Acte I, Scène II
>Éditeur : THQ
>Développeur : Relic Entertainment/Canada
>Sortie : Printemps 2010

DAWN OF WAR II CHAOS RISING

La pléthore de sujets que j'ai pu parcourir dans les forums consacrés à Dawn of War II m'a appris au moins deux choses. La première, c'est que les discussions partent systématiquement en sucette. La seconde, c'est que les fans sont heureux de voir arriver Chaos Rising, mais qu'ils n'en oublient pas pour autant de critiquer ce qui ne leur a pas plu. Si Dawn of War II reste le meilleur RTS de l'année 2009, 8/10 et Megastar chez nous, la plupart des amateurs lui reprochent notamment un solo trop facile et bien trop limité. Attentifs pour tout ce qui concerne le multi (plusieurs grosses mises à jour sont déjà sorties), les Canadiens de chez Relic auront-ils écouté les cris des fans pour cette première extension ? À voir.

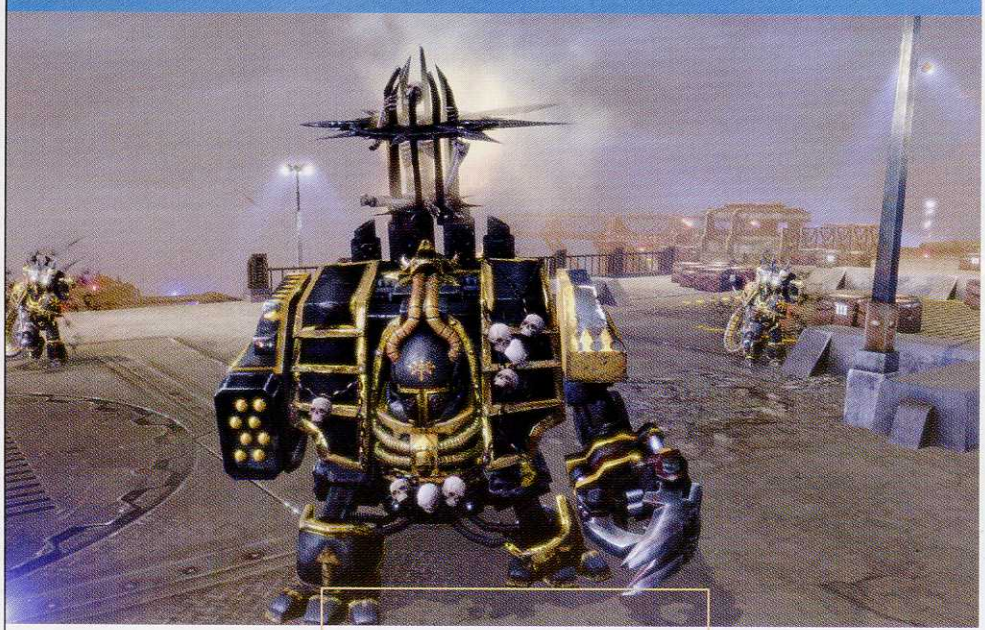


Les rixes promettent d'être toujours aussi explosives.

Vive les SM

Qui dit extension, dit d'abord nouvelle faction : les Space Marines du Chaos, qui peuvent être considérés comme le pendant sombre du Space Marines (qui eux ne sont pas des enfants de chœur non plus). Technologiquement aussi bien que physiquement, les Space Marines du Chaos ressemblent à leurs anciens frères et disposent de fait de troupes assez semblables, à l'instar de l'impressionnant Dreadnought que vous pouvez admirer sur la capture ci-dessous. Les amateurs des Space Marines devraient donc se familiariser assez rapidement avec les troupes du Chaos, en multi s'entend. Car c'est là où plusieurs forumeurs s'insurgent : il n'y aura toujours aucun moyen de parcourir le solo avec une autre faction que les Space Marines. La nouvelle campagne créée pour l'occasion, a priori longue d'une quinzaine de missions, se fera une nouvelle fois aux côtés exclusifs de ce cher Thaddeus, et reprendra là où nous nous étions arrêtés après avoir botté les fesses des Eldars, des Orks et des Tyrannides réunis (sont forts ces Space Marines). Heureusement, Relic a eu la bonne idée de permettre de reprendre nos sauvegardes, et donc nos escouades, avec leur XP mais aussi leur matos.





Le Dreadnought en images, un peu plus « noir »...

Une extension carrée

Niveau gameplay, le seul élément dévoilé pour le moment réside dans la possibilité de voir ses troupes corrompues. À divers moments sur le champ de bataille, vous aurez à faire face à des choix (tactiques notamment) liés à cet aspect. Par exemple, assaillies de toutes parts, vos troupes auront la possibilité de détruire une porte marquée du sceau de l'Empire pour s'échapper. Les ferez vous emprunter ce chemin ? Si oui, les troupes utilisant ledit passage se verront gagner des points de corruption (symbolisés dans une jauge), points qui leur octroieront à certains niveaux non seulement des pouvoirs mais aussi des handicaps. Sans que l'on sache trop jusqu'où cela peut aller en termes de gameplay ou de scénario (pourra-t-on perdre à jamais une escouade ?), la chose est séduisante sur le papier. Changera-t-elle le visage des escarmouches et de l'expérience en général ? Là, on en doute un peu. Mais on chipote un peu aussi. L'annonce de ce premier stand alone reste quand même une vraie bonne nouvelle pour tous les RTSistes de notre petite planète !

Sundin

JVN.COM
Jeux Vidéo Network

REPORTAGES EXCLUSIFS !
MIKA LE CHASSEUR DE SCOOPS DE JVN.COM

L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO

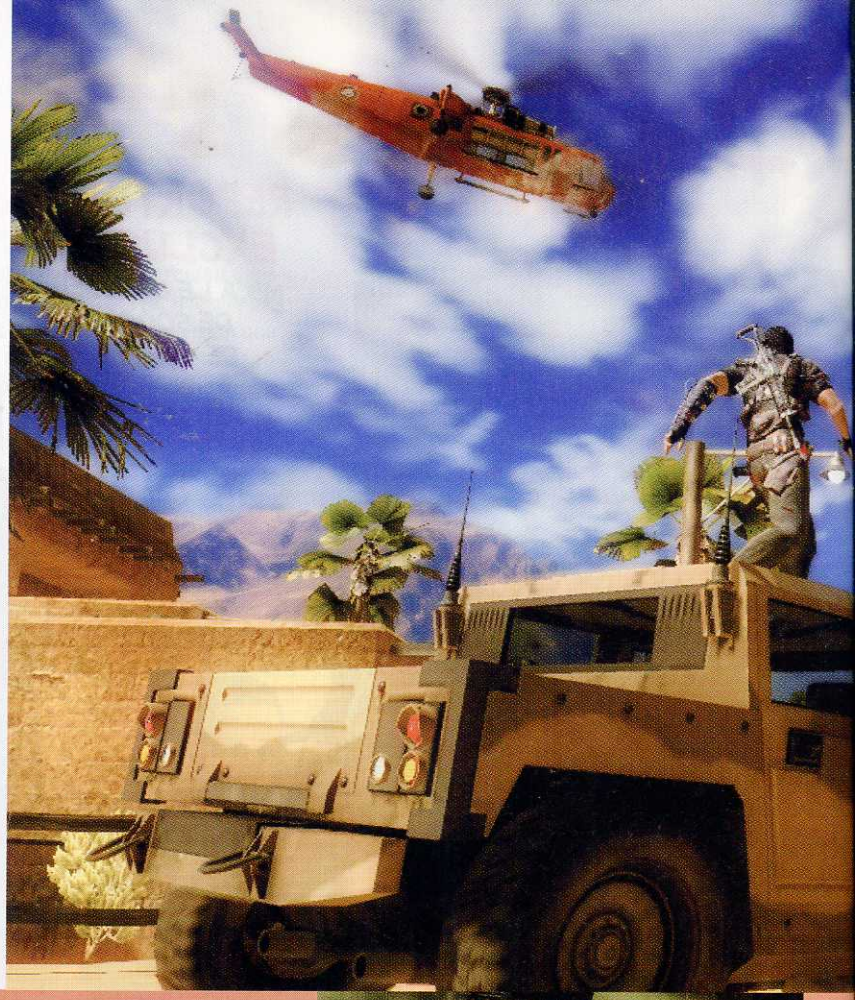
ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD...
LES SPÉCIALISTES DU JEU VIDÉO DÉBATTENT SANS LANGUE DE BOIS AVEC BERTRAND

DES ASTUCES 100% VÉRIFIÉES
AVEC MANU TOUT PROBLÈME A SA SOLUTION



JVN.COM
LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"



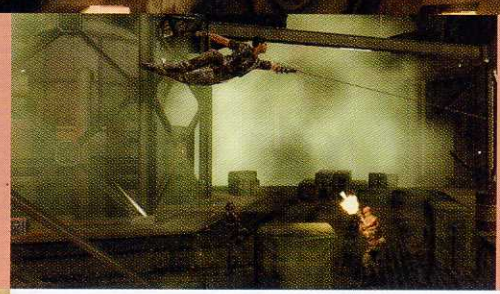
Une île immense aux teintes bariolées, un personnage Antonio-banderesque, un moteur graphique remarquable, une cause pas si juste à embrasser, des explosions toutes les trente secondes, des véhicules en pagaille, des rebelles, des femmes, du sang, du fric… Voilà en substance tous les ingrédients chers à la série Just Cause, qui se parera très bientôt d'un nouvel épisode, toujours développé par les bouillants Suédois de chez Avalanche Studios. À quelques semaines de sa sortie dans les bacs, nous sommes allés faire un petit tour chez Eidos pour une ultime présentation du titre.

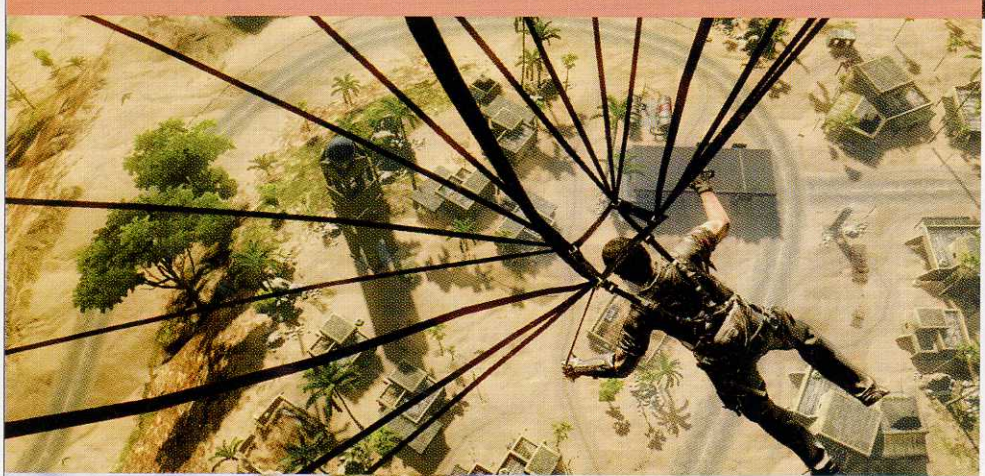
Fort potentiel

Joystick numéro 185. Page 79. Test de Just Cause. En deux mots made in Faskil : « Le jeu est fun, prenant et globalement pas trop mal réalisé. Mais il souffre encore de quelques erreurs de jeunesse qui empêchent Avalanche de détrôner Rockstar. Ce sera sans doute pour Just Cause 2 ». Sur la dernière phrase, Fask était sans doute un poil trop optimiste, Just Cause 2 ne devrait pas être celui qui fera chuter GTA de son piédestal.

- Genre : De la dynamite !
- Éditeur : Eidos Interactive
- Développeur : Avalanche Studios/Suède
- Sortie : 1er trimestre 2010

JUST CAUSE 2





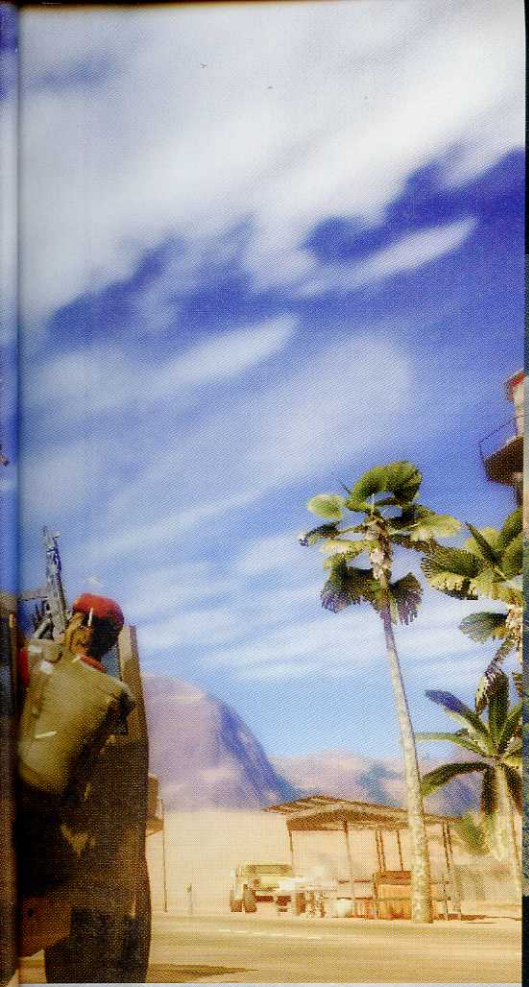


Comme dans tout bon GTA-like, chaque village possède sa « jauge d'alerte », à plusieurs niveaux.

Pour le reste, en revanche, il avait vu très juste. Cette petite anecdote pour vous rappeler que le premier opus, en dépit de gros défauts (redondance, quêtes secondaires sans grand intérêt), en avait plus qu'il n'en faut sous le capot. De ce que l'on a vu – mettons-nous à l'aise tout de suite – Just Cause 2 surpasse son aîné sur tous les aspects. Mais parlons concret, voulez-vous ? Imaginez une île paradisiaque immense, dans laquelle vit une myriade de types atrabilaires dans une kyrielle de petits bleds. Vous, vous incarnez Rico Rodriguez, « employé » d'une agence de « services » ; le genre de services que l'on a besoin quand on veut retourner un gouvernement ou mettre une ville à feu et à sang. Vous pigez ? Ajoutez à ça une histoire de vieux mentor traître et un dictateur sanguinaire et impitoyable pour obtenir une histoire qui sent la poudre comme on les aime.

Un grappin dévastateur

Le petit paradoxe de Just Cause 2, c'est de proposer des situations totalement surréalistes dans un environnement naturel se voulant très réaliste. L'objectif des équipes suédoises était limpide : procurer du fun. À n'importe quel prix.







104 véhicules en tout pourront être débloqués : avions, motos, hélicoptères, voitures…

Si notre Rico jouera des armes comme dans tout jeu du genre qui se respecte (du pistolet au snipe en passant par des choses plus lourdes), il se servira plus particulièrement de deux gadgets : un grappin et un parachute. Ces deux objets forment même la pierre angulaire du gameplay et devront de ce fait être utilisés avec imagination et sans modération aucune.

À sa convenance, Rico pourra donner des coups de grappin au corps à corps, mais aussi à distance (sur un garde posté sur une tourelle par exemple, pour le faire chuter), escalader une paroi ou s'accrocher à tout et vraiment n'importe quoi. Utilisé de concert avec le parachute, le grappin permettra aussi de prendre de la vitesse pour s'élever dans les airs. Visez le haut d'un bâtiment, lancez le grappin, puis déployez le parachute pour vous retrouver à plusieurs mètres du sol et partir vers de nouvelles aventures ou baguenauder un peu (et accessoirement admirer le paysage). Sur une île aussi grande, ça peut s'avérer utile.

Plus de vie

Un des grands reproches formulés à l'encontre de Just Cause concernait le manque d'intérêt chronique de ses quêtes secondaires, qui ne nous poussait pas franchement à arpenter le coin. Sur un jeu bac à sable, avouez que ça faisait tache. Pour pousser les joueurs à ratisser ce grand coin de paradis, les développeurs suédois ont largement revu leur copie avec un environnement plus vivant et plus dense. Ils ont également mis en place, dans chaque village, ville, ou base militaire, une « jauge de chaos », qui témoignera de votre influence dans chacun de ces lieux, et sur l'île en général. Toutes vos actions de sabotage, destructions ou assassinats vous rapporteront par ailleurs des points de chaos, points qui pourront ensuite être échangés au marché noir pour acheter des armes ou des véhicules (livrés instantanément, cela va de soi), accessibles uniquement par ce biais-là. Reste à voir si le jeu en vaudra la chandelle, mais il y a clairement matière à s'amuser.

Un moteur qui claque

Avalanche Engine 2. Retenez bien ce nom de moteur, et rêvons un peu ensemble. Imaginez encore cette île, celle de Panau en l'occurrence, située en Asie du Sud-Est, grande de 1024 km² et faite de montagnes enneigées, de plages de sable blanc, de jungles luxuriantes et d'arides déserts. Beaux et plus variés que précédemment, les paysages de Just Cause 2 flattent la rétine.



Les sensations au volant (ou au manche) promettent d'être beaucoup plus variées que dans Just Cause. La conduite sera différente selon les véhicules (jeep, camion…) et selon les revêtements

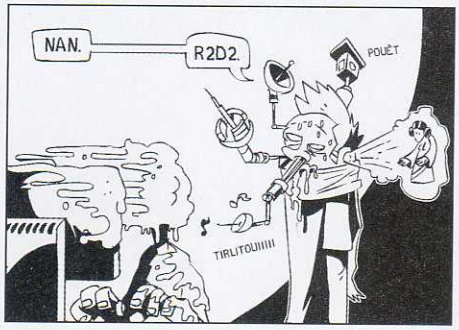
La profondeur de champ visuel est de surcroît énorme, et toutes les textures sont en haute définition. Le tout, avec des temps de chargement aussi rares qu'un moine dans un concert de Tokio Hotel. Absent sur la version qui nous a été présentée, Just Cause 2 devrait bénéficier d'un cycle jour/nuit et de conditions météorologiques changeantes. Bref, ce gigantesque monde ouvert, c'est du lourd ! Alors pourquoi avons-nous la bizarre impression que Just Cause 2 est pour le moment mésestimé des médias et peu attendu des joueurs ? Peut-être parce que le premier épisode promettait autant, et qu'il a beaucoup déçu. On attendra donc une version jouable (très prochainement normalement, miam miam), pour se faire une idée plus précise de l'intérêt que renferme ce superbe écrin. En tout cas, aujourd'hui, le mardi 6 octobre à 9H03 (c'est tôt…), on y croit !

SUNDIN

Science-friction









2010...

...n'est pas que l'Odyssée Deux d'Arthur C. Clarke mais surtout l'odyssée de votre porte-monnaie vidé de son contenu par le milliard de jeux reportés aux alentours du mois de mars de cette année maudite. Le dernier en date s'intitule Alpha Protocol.

Un peu space...

Amateurs du très très bon Dead Space, arrimez-vous fermement au plancher : une suite serait actuellement au stade de pré-production ! Bon, O.K., vous vous en doutiez depuis un bail et surtout depuis qu'Electronic Arts a annoncé son intention de poursuivre la franchise malgré des ventes en demi-teinte. La différence, c'est que... c'est que rien car l'éditeur ne fournit pas le moindre détail. L'information provient en fait du site de réseautage Linkedin (www.linkedin.com) sur lequel s'affichait encore récemment une petite annonce de recrutement pour le projet. Annonce désormais effacée probablement dans le but de me faire passer pour le plus grand mythomane de l'histoire de la presse papier.



Complément d'enquête



Bidon, Left 4 Dead 2 ? Peut-être plus que vous ne le pensez car ce que Sundin ne vous dit pas (faute de temps, l'information étant tombée au moment du bouclage) dans sa belle news jeu du titre de Valve, c'est que le développeur américain y a inclus un nouveau mode de jeu ! Son petit nom : Scavenge (récupération). Son principe : les survivants doivent récupérer des bidons d'essence et les ramener vers un générateur électrique tandis que les infectés tenteront de les en empêcher. Toute la difficulté venant du fait qu'il faudra veiller à ne pas égarer les précieux bidons et encore moins à les faire exploser par mégarde. Quant à la victoire, elle devrait se jouer à celui qui a réussi à emmagasiner le plus d'essence dans le réservoir du générateur. Une sorte d'épreuve de Koh Lanta (voire Intervilles) survitaminée qui souffrira tout de même de l'absence du cultissime Denis Brogniart (ou de la vachette).

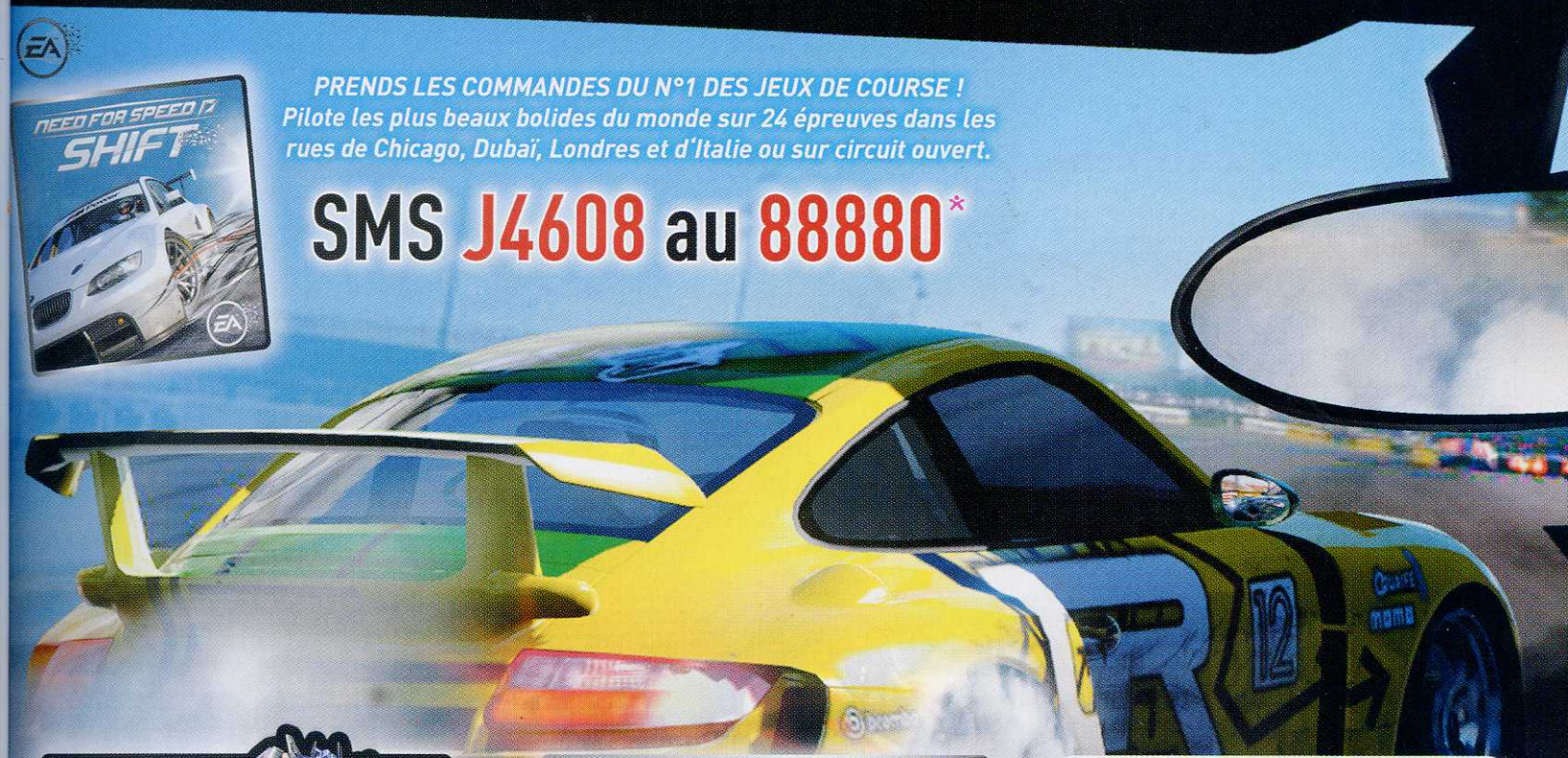
FIFA 10...



...ne fait pas semblant de cartonner et aurait écoulé pas loin de deux millions d'exemplaires lors de sa première semaine de mise sur le marché. Vous pouvez donc compter sur la sortie d'un onzième opus, l'année prochaine, à la même période.

Jamba
www.jamba.fr
ervice d'abo

TES JEUX PREFERES SUR PORTABLE, POUR Y JOUER QUAND TU VEUX ET OU TU VEUX !



PRENDS LES COMMANDES DU N°1 DES JEUX DE COURSE !
Pilote les plus beaux bolides du monde sur 24 épreuves dans les rues de Chicago, Dubaï, Londres et d'Italie ou sur circuit ouvert.

SMS J4608 au 88880*













COMMENT TÉLÉCHARGER ?

1. Envoie la réf. du produit au numéro indiqué.
ex: Pour NEED FOR SPEED SHIFT, envoie J4608 au 88880

2. Réponds OK au sms que Jamba t'a envoyé.

3. Télécharge ton produit !

Service d'abonnement Jamba Play 88880: 2 jeux/programmes pour 3€ par semaine + frais téléchargement wap et sms. Mineur? Demande l'autorisation à tes parents avant de commander. Ton portable nécessite une connexion wap configurée et activée. La liste des téléphones compatibles est consultable sur le site www.jamba.fr . Besoin d'aide : info@jamba.fr ou 01 57 32 32 62 (coûts standards). Désinscription : envoie STOP au 88880. Les crédits restent valables jusqu'à désinscription. Conformément à la loi en vigueur, tu disposes d'un droit d'accès, de modification et de suppression des informations te concernant sur simple demande à l'adresse suivante : Fox Mobile Distribution, Karl Liebknechtstr. 5, 10178 Berlin. Service édité par Fox Mobile Distribution, HRB N°97990, D-Charlottenburg.

SMS+ Répondre CONTACT pour recevoir les coordonnées de l'éditeur du service.

SMS+ Répondre STOP pour ne plus recevoir de SMS du service

EA, the EA logo, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, Need For Speed, Command and Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2009 CAPCOM. (C) 2007 bitforge Ltd. All rights reserved. HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. ©2009 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. Paramount and the Paramount logo are trademarks of Paramount. TM © 2009 Paramount. All Rights Reserved. © 2008 THQ/JAKKS Pacific LLC. All Rights Reserved

Festival du Jeu Vidéo 2009

Petit à petit, l'oiseau fait son nid

Peu généreux en scoops pour nous autres testeurs de l'extrême, le Festival du Jeu Vidéo n'en reste pas moins un événement populaire de plus en plus apprécié du grand public. Retour sur quatre faits marquants.

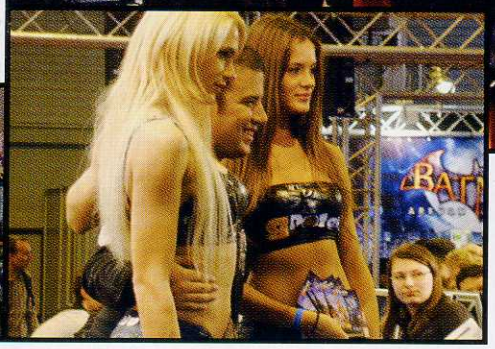
par Sundin

1 Un Salon de plus en plus coté

Les JT pleins de mauvaise foi de TF1 le prouvent : le Festival du Jeu Vidéo – et le jeu vidéo en général – intéresse maintenant les médias de tous bords. Et le grand public. 66 000 visiteurs se sont cette année déplacés sur les 20 000 m² de stand du Parc des Expositions, Porte de Versailles à Paris. Soit 18 000 gamers de plus que pour l'édition 2008. Même le ministre de la culture, Frédéric Mitterrand, a fait le déplacement dans la journée réservée à la presse, le jeudi. Du beau monde, et des babes. Car comme dit mon cousin Jeannot, « Les festivals, c'est génial car y a des babes ». De jolis babes sur chaque stand donc, qui contribuèrent autant que les gros jeux à faire monter la température ambiante et le taux de testostérone des milliers de gamers (y avait quand même aussi quelques gameuses). Le samedi après-midi, c'est tout juste si on pouvait avancer dans les allées tant la foule était dense. Une indéniable réussite.











2 Du jeu, et du bon jeu

400 jeux étaient jouables sur le Salon, toutes plateformes confondues. La plupart des éditeurs ont donc répondu présents. Le public pouvait ainsi s'essayer (s'il arrivait à se frayer un passage jusqu'aux machines) à toutes les grosses sorties des prochaines semaines : Modern Warfare 2 et Blur chez Activision, Left 4 Dead 2 chez Electronic Arts ou encore R.U.S.E. chez Ubisoft (et sur table tactile siouplait). Ceux qui ne voulaient pas toucher la souris de peur d'attraper la grippe se sont consolés en assistant aux présentations de Splinter Cell Conviction, Avatar, Assassin's Creed ou encore Alien versus Predator (qui ne nous a pas du tout fait rêver pour le coup...). Le public a pu aussi profiter du week-end pour faire le tour des formations et écoles liées au jeu vidéo, pour découvrir quelques bons jeux indépendants 100% frenchy ou visiter le stand de www.jvn.com où vous

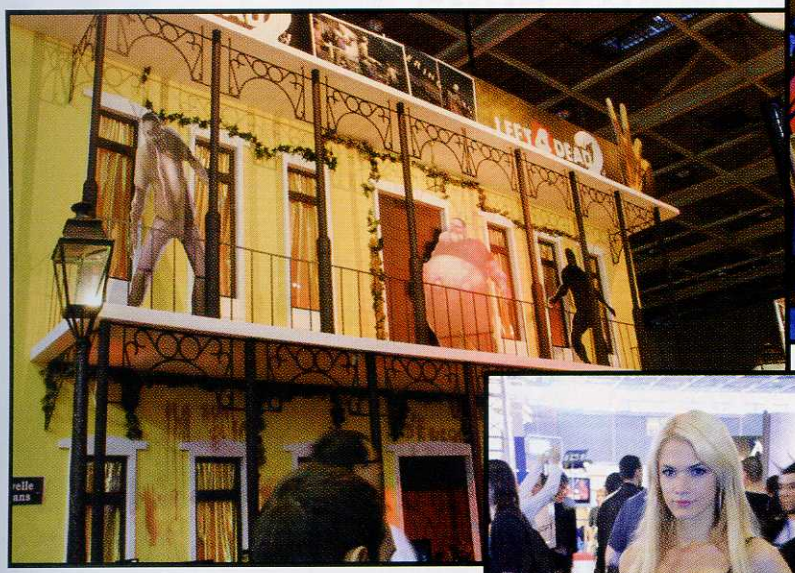




Comment ça, lâche ton Joystick ?!



Notre site Internet avait fait le déplacement, avec quelques cartons de goodies à distribuer.







On pouvait jouer à R.U.S.E. sur sa table tactile à X millions d'euros.

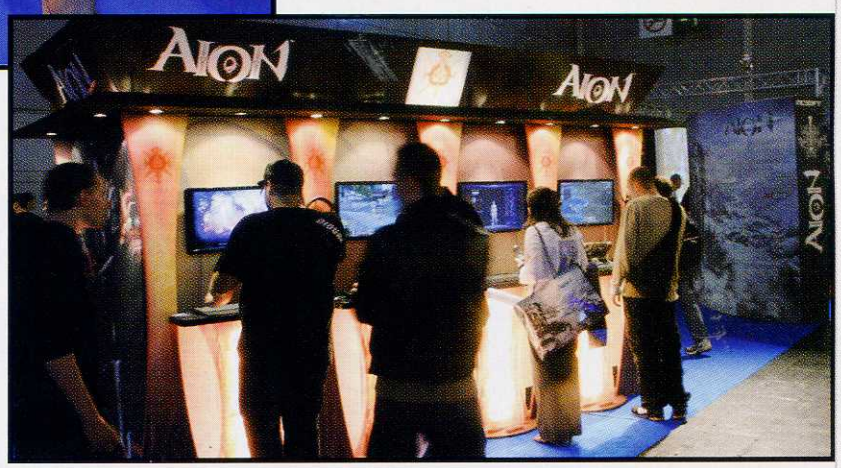
pouviez vous abonner (vous réabonner plutôt) à notre cher magazine (un peu d'auto-promo n'a jamais fait de mal à personne).

3 Cities XL, meilleur jeu PC 2009 ?

Je pose la question mais la réponse est oui. Du moins, oui, Cities XL a été élu meilleure création vidéoludique française lors de la soirée des Milthon, nos Oscars du jeu vidéo. En même temps sur PC, la sélection était… comment dire… spéciale ! Les trois jeux nommés (Cities XL, Dungeon Party et Blood Bowl) sont chapeautés par un seul éditeur : Focus. Alors soit Focus possède une clairvoyance inégalable pour repérer les joyaux de notre patrie, soit la création française a été cette année particulièrement pauvre. À chacun de se faire un avis. Test de Cities XL dans notre prochain numéro pour éclaircir le mystère.

4 Une belle annonce

On ne s'attendait à aucune annonce de poids pendant ce salon, et on en a quand même eu une, et pas des moindres. Sur la grande scène, Florent Castelnerac, vice-président du studio parisien NADEO, a révélé que le développement de Trackmania 2 était en cours, et même bien avancé comme nous l'a prouvé une première bande-annonce d'un peu plus de 3 minutes





présentant le premier environnement de ce TM2 : Vallée. Comme son nom l'indique, c'est un environnement où les courses se déroulent sur de grandes autoroutes bordées par une vallée. Ben ouais. La séquence, réalisée avec l'outil de shoot et sans retouches, aucune, était visuellement impressionnante. Les environnements sont certes toujours très épurés, mais les détails ne manquent pas, avec notamment un joli travail sur les ombres et les lumières (reflets sur les carrosseries, ombres sur la route…). TM2 devrait néanmoins, dixit ses géniteurs, tourner sur un PC moyen actuel. Outre les graphismes plus poussés, c'est le créateur de niveaux qui devrait justifier de cette suite. Avec pour ambition de proposer un outil où chacun pourra véritablement créer ses propres blocs. À suivre !

Le Festival du Jeu Vidéo a donc su tenir son rang et remplir les missions qu'il s'était fixées, auprès du grand public s'entend. S'il ne tient pas la comparaison avec un E3 ou un Leipzig (mais il n'a pas vocation à), cet événement franco-français s'affirme comme la grand-messe d'automne, où le grand public peut découvrir en avant-première les blockbusters qu'il fera acheter à mamie à Noël.

>Genre : Peace & Love
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Blue Byte/Allemagne
>Sortie : Printemps 2010

THE SETTLERS 7
PATHS TO A KINGDOM

Depuis que The Settlers et Anno sont tombés dans le giron de ce cher Ubisoft, les amateurs de gestion douce (comprendre que vous ne risquez pas une crise cardiaque avec ceux-là) peuvent dormir tranquille. Ils savent que, chaque année, ils auront au moins un jeu de gestion potable à se mettre sous la dent. Comme 2009 a rimé avec Anno (version 1404, 7/10 chez nous), 2010 sonnera avec ? The Settlers ; c'est bien, vous suivez.

(avec une voix de débile) Mamaaan, que c'est trop beaaaaaauuuuuuuuuuu !



Du neuf avec du vieux

Il y a des antiennes qu'on a l'impression d'avoir déjà entendu 40 fois : celles par exemple qui vous disent d'un ton péremptoire (mais néanmoins très chaleureux) que « ce nouvel épisode conserve tout ce qui a contribué au succès de la série, mais pas seulement ! Il bénéficie aussi de plein de nouvelles fonctionnalités géniales et super-originales. » Un discours séduisant qui nécessite un petit décryptage : « On arrive plus trop à se renouveler donc en gros c'est comme avant, mais y a quand même quelques minimes améliorations sympathiques comme la possibilité de pouvoir nourrir son cochon ou celle de traire ses vaches ». En réalité, on ne pourra ni nourrir son cochon ni traire ses vaches dans le prochain The Settlers, mais tant pis, le jeu sera sans aucun doute propre, carré et agréable. Mais certainement pas novateur.



Stro bo ton jeu

Rentrons un peu dans le cœur du sujet. Comme l'indique le sous-titre, Paths to a Kingdom, Blue Byte a voulu donner à ses joueurs de véritables choix de développement. Ce n'est pas la première fois qu'on entend ça mais la chose devrait être plus poussée qu'à l'accoutumée. En tant que P.-D.G. de Royaume, vous aurez donc le choix de bâtir votre suprématie sur un de ces trois aspects : le militaire, en produisant du soldat par pelletées ; le scientifique, en développant des technologies et des façons de penser à même de réduire les populations avoisinantes au stade du Bisounours (de l'alcool) ; le commerce, en chipant les routes commerciales les plus rentables à vos chers voisins. Ces choix auront, nous dit-on, des conséquences sur les possibilités de construction et immanquablement, sur le visage de notre Empire.
Avec ça, les développeurs de Blue Byte ont décidé de mettre l'accent sur le jeu multijoueur, avec des modes duels et en coopération, sans plus d'explications. Enfin, comme de coutume, on nous promet un nouveau moteur graphique et une intelligence artificielle améliorée. Si pour l'I.A. on reste encore circonspect, avouons que niveau graphismes, les derniers Anno et The Settlers étaient tout de même très aboutis. Les premières captures de ce nouvel épisode semblent aller dans ce sens. Rendez-vous au printemps.

Sundin

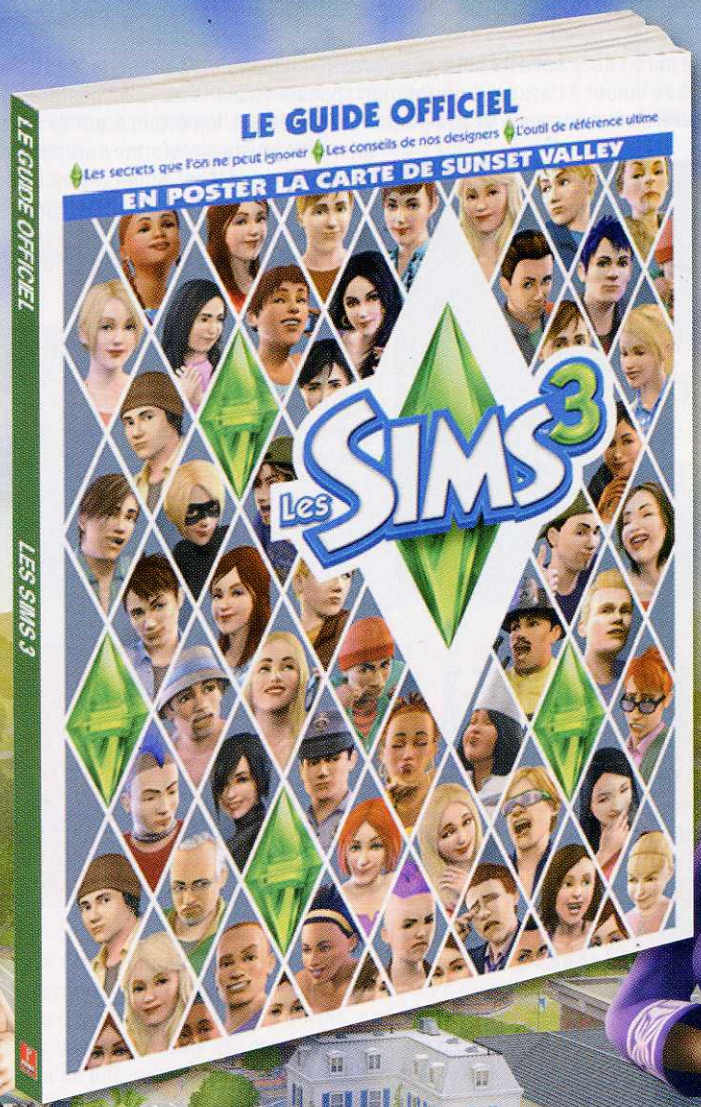


C'est l'Europe au début de la Renaissance qui a été choisie comme contexte.

LE GUIDE OFFICIEL

POUR COMMENCER UNE NOUVELLE VIE

EN VENTE ACTUELLEMENT



- Un guide complet de 260 pages pour tout savoir sur votre nouveau jeu préféré !
- Découvrez toutes les facettes de la personnalit de vos Sims : caractères, humeurs, aspirations...
- Apprenez comment construire des intérieurs et des jardins sophistiqués qui vous correspondent !
- Un poster géant avec le plan ultra détaillé de la ville : tout ce qu'il faut savoir d'un simple coup d'oeil !
- Personnalisez tous vos décors pour créer votre propre mobilier et faire preuve d'originalité !
- Atteignez vos objectifs à court et à long terme en suivant les conseils de nos spécialistes !

2009 Electronics Arts Inc. Electronic Arts, Les Sims, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques d□pos□es d?Electronic Arts Inc. aux □tats-Unis et/ou dans d?autres pays. Tous droits r□serv□s. EA?Electronic Arts

TRASHMAN

>Genre : Action >Développeur : Extend Studios >http://trashman.x10studio.com

En vous levant ce matin, dans le miroir de la salle de bain, vous avez vu un humain. Faux ! Vous êtes en réalité un robot doté des toutes dernières technologies et prêt à se lancer à l'assaut d'une station spatiale en bien mauvaise posture. Pour une fois, le scénario est tellement tarabiscoté que je préfère vous laisser le découvrir par vous-même. L'important étant de savoir que vous avez affaire à un splendide jeu de plateforme nerveux à mi-chemin entre l'illustre Megaman, le célèbre Super Metroid, le tout saupoudré d'une petite dose d'un bon vieux Turrican. Un titre clairement adressé aux nostalgiques qui veulent se farcir à nouveau d'énormes boss aux pouvoirs surdimensionnés dans des décors ultra-colorés du plus bel effet.



Du grand art, tout simplement.



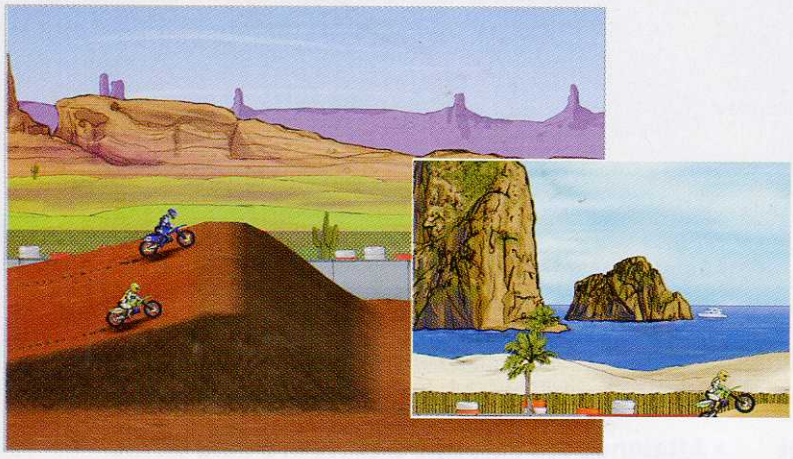
DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

MAD SKILLS MOTOCROSS

>Genre : Course
>Développeur : Turborilla
>www.madskillsmotocross.com

Inutile de la faire longue, rien qu'en regardant les images, vous savez qu'il s'agit d'un jeu de courses de moto en 2D, plutôt mignon et aux physiques bien gérées. Enfin, vous n'en savez rien pour les physiques parce que ça ne se voit pas sur des images statiques mais vous pouvez me faire confiance et aller télécharger ce jeu bien fun illico presto comme on dit chez Buitoni.

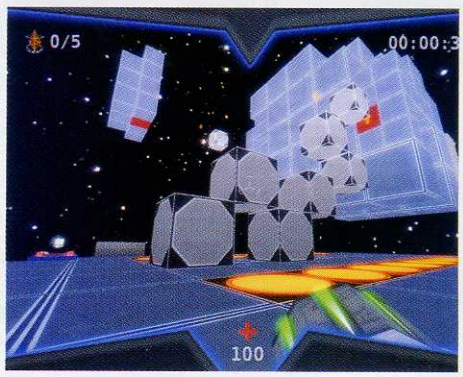


Une bonne gestion de la vitesse se révélera primordiale pour effectuer de bonnes réceptions et ne surtout pas ralentir.

GRAPPLING HOOK

>Genre : Réflexion
>Développeur : Christian Teister
>http://ghook.speedrungames.com/

Certaines œuvres marquent les esprits, d'autres se contentent de suivre leurs traces. Ainsi pourrait-on résumer ce fils spirituel de Portal, moins beau, moins imaginatif et pourtant tout aussi prenant dès que l'on commence à en piger les mécanismes. Grâce à votre grappin, vous allez pouvoir vous accrocher aux surfaces de couleur correspondante afin de vous propulser jusqu'à elles. Le niveau de difficulté est assez élevé pour coincer pas mal d'entre vous en moins d'une petite demi-heure et quand je dis pas mal d'entre vous, il faut évidemment traduire par pas mal d'entre moi.



Là, vous pouvez vous agripper aux parois vertes. Il n'y en a pas, c'est con.

CRYSTAL CAVE CLASSIC

>Genre : Réflexion
>Développeur : Rake in grass
>http://crystalcave.rakeingrass.com

Classique (comme le nom l'indique), efficace, propre sur lui et intéressant ce revival de Boulder Dash dans lequel vous jouerez les explorateurs façon Indiana Jones. Chaque tableau est une petite énigme à lui tout seul et il vous faudra en comprendre la logique, pousser des rochers, les faire tomber (sans se les prendre sur la tête) ramasser des diamants et encore bien d'autres choses, pour espérer en voir le bout. Fort heureusement, un long didacticiel se chargera de vous expliquer tout ça bien mieux que moi. Les heureux utilisateurs d'OS X et autres propriétaires d'iPhone seront ravis d'apprendre qu'une version existe également pour leur machine.





Allez hop, ramassez-moi tous ces joyaux !

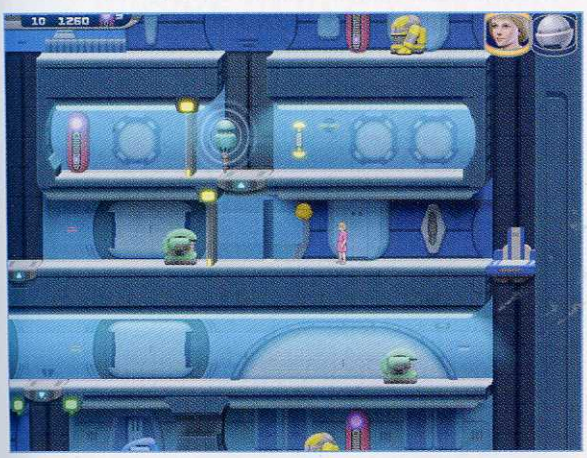
LE JEU DU MOIS

LITTLE SPACE DUO

>Genre : Réflexion
>Développeur : Jugilus
>www.jugilus.com

Une petite fille et un robot, ça sert à ? Celui qui a pensé « faire à manger » est prié de se présenter à la première association féministe qu'il croise pour aller se faire lyncher à coups de sac à main. En réalité, Lucy la gamine et Sunny la ferraille se retrouvent coincées à bord d'un gros vaisseau cargo et vont tenter d'y remettre un peu d'ordre en ouvrant des portes, actionnant des mécanismes tout en prenant soin d'esquiver des robots et autres surprises. On peut passer d'un personnage à l'autre, chacun disposant de différentes capacités, ou les contrôler ensemble pour progresser plus vite. Un peu rebutante, la maniabilité demandera quelques efforts d'adaptation. Néanmoins, le titre se révèle assez accrocheur et bien réalisé pour capter votre attention quelques heures.

Visuellement très original, Little Space Duo s'avère aussi très prenant.





Voici qui rappelle furieusement le très ancien Impossible Mission.

NEVERDAUNT:8BIT

>Genre : OVNI
>Développeur : RobotLovesKitty
>http://8bit.neverdaunt.com

Sous un nom franchement barbare (que les développeurs raccourcissent en « N8 ») se cache un… drôle de truc. Un truc, un machin, un bidule, quelque chose, que sais-je encore. En fait, un bac à sable massivement multijoueur faisant la part belle à la créativité de chacun et à l'entraide de tous. Vous allez construire, collecter, défier et communiquer avec d'autres joueurs et chercherez, ensemble, un but à cette aventure. Personne n'a dit que vous y parviendrez mais pourquoi ne pas essayer, ça ne coûte rien après tout.



Ce n'est pas moche, c'est un hommage aux machines 8-bit d'antan. O.K. c'est moche.



TEEN BMX STUNTBIKE

>Genre : Course
>Développeur : Eivaa Games
>www.eivaagames.com/games/teen-bmx-stuntbike

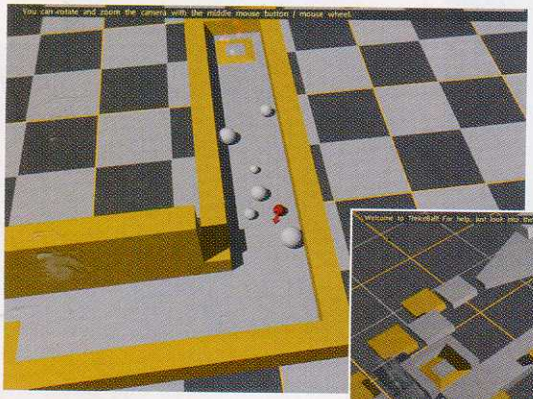
Après la moto, revenons aux vraies valeurs et pédalons comme des petits fous dans cet étonnant titre plus axé sur les acrobaties improbables que sur les longues étapes éreintantes. Et quand vous apprendrez qu'il faudra en plus collecter un maximum de gros fruits qui flottent dans les airs comme par magie, vous aurez compris qu'il n'est pas question ici d'un jeu sérieux, loin s'en faut !



Les décors sont super-variés et vous permettent de tester vos connaissances en géographie. Tout le monde aura donc reconnu la célèbre Grand-Place de Bruxelles.



Il est encore temps de freiner.



Le style se veut « épuré » comme disent les aficionados du minimalisme.

THRICEBALL

>Genre : Sport
>Développeur : Kai Hillenbrand
>http://thriceball.anteevy.de/



Mélange avoué du stressant plateau en bois inclinable et du mini-golf, Thriceball réussit l'improbable pari de réunir deux jeux d'adresse en un seul. Si vous ne connaissez aucun de ces deux loisirs, je me dois de vous conseiller de mettre le nez dehors parce qu'il s'y passe des trucs dont vous n'avez (visiblement) pas idée. Bref, le but du jeu est d'emmener votre baballe d'un point A vers un point B sans tomber dans tous les pièges que le tableau vous tend. Vous pouvez influer sur la direction du terrain de jeu et lancer votre balle quand la situation vous paraît favorable. But ultime : parvenir à traverser un tableau complet en claquant le meilleur chrono possible. Facile à dire.

BATTLE OF THE MILLENIUM

>Genre : RPG
>Développeur : Aldorlea Games
>http://perso.monaco377.com/t_king/batt1000.html



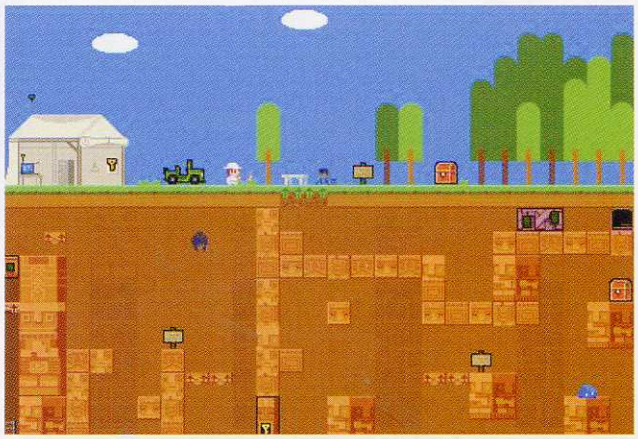
Comment ça il faut un laissez-passer ?

Malgré son titre, ce RPG à l'ancienne n'a rien à voir avec l'univers de Star Wars. Comme très souvent, vous aurez affaire à un projet rappelant furieusement l'époque de la Super Nintendo que ce soit au niveau des graphismes ou du gameplay.
À réserver aux fans du genre qui apprécieront tout de même le très grand soin apporté aux musiques d'ambiance.



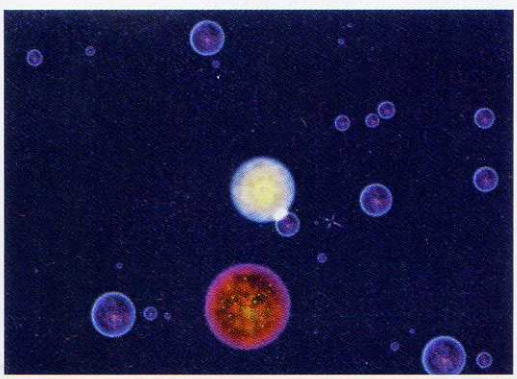
JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

>Genre : Plateforme
>Développeur : N.C.
>www.famitsu.com/freegame/act/0005.html



Quand faut y aller...

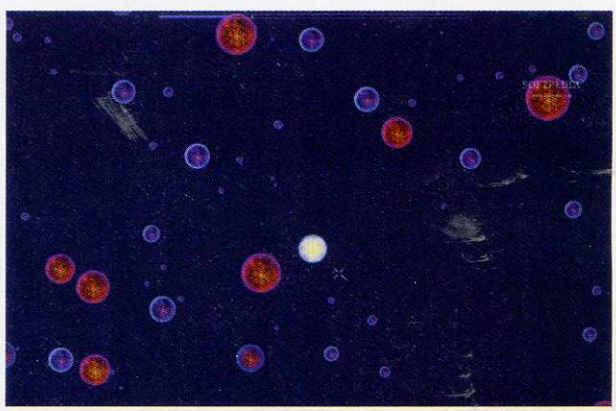
Vu le titre du jeu, je me dois de vous signaler que pendant de longues années d'adolescence, j'ai cru que « journey » se traduisait par journée en français. Je vous laisse donc imaginer le nombre de phrases comprises à l'envers à cause de ce faux ami devenu depuis un véritable ennemi. Enfin bon, pendant que vous vous en tapez le popotin par terre, je peux vous dire que vous allez diriger un explorateur parti à la recherche d'un trésor et capable de balancer des bombes sur ses adversaires. Ce n'est pas tout car vous pourrez aussi utiliser vos explosifs pour vous propulser dans les airs. En gros, un jeu très japonisant ce qui n'a rien d'étonnant quand on sait que le développeur est bel et bien originaire de l'archipel nippon.



OSMOS

>Genre : OVNI
>Développeur : Hemisphere Games
>www.hemispheregames.com/osmos

Vous ne devez surtout pas toucher les rouges, sous peine de mort.



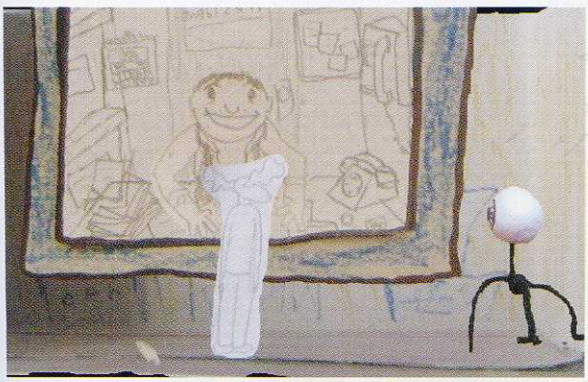
Quand l'envie de tuer des gens devient trop forte, il est grand temps de se lancer dans une petite partie d'Osmos. Zen de chez zen, le titre propose de prendre le contrôle d'une forme de vie sphérique en la « poussant » à l'aide de la souris. But du jeu : accomplir tout ce que l'on vous demande, de l'absorption d'autres formes de vie (qui vous font grossir) à l'éradication d'objectifs précis, vous en aurez pour votre argent dans les 47 niveaux composant le jeu. Une excellente expérience récompensée comme il se doit lors du dernier Independent Games Festival de San Diego.

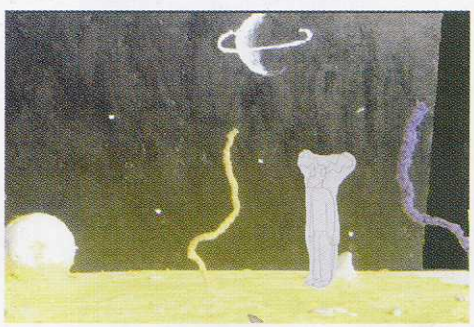
PAUL MOOSE IN SPACE WORLD

>Genre : Aventure
>Développeur : Thecatamites
>http://gamejolt.com/freeware/games/adventure/paul-moose-in-space-world/675/

Attention, jeu déjanté en vue. Dans un monde entièrement composé de papier découpé et de collages, Paul Moose devra découvrir… beaucoup de choses et en particulier ce que des extra-terrestres sont venus faire dans sa vie. Sous la forme d'un point & click particulièrement classique se cache en réalité un jeu doté d'une ambiance très travaillée et à l'humour rappelant le fameux Guide Galactique de Douglas Adams.

Visuellement, ça claque !





On pense à tout

Retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur le blog officiel de la rédaction : http://www.joystick.fr.



Entraînez-vous au tir, mais gardez le masque de Jason pour effrayer vos ennemis.

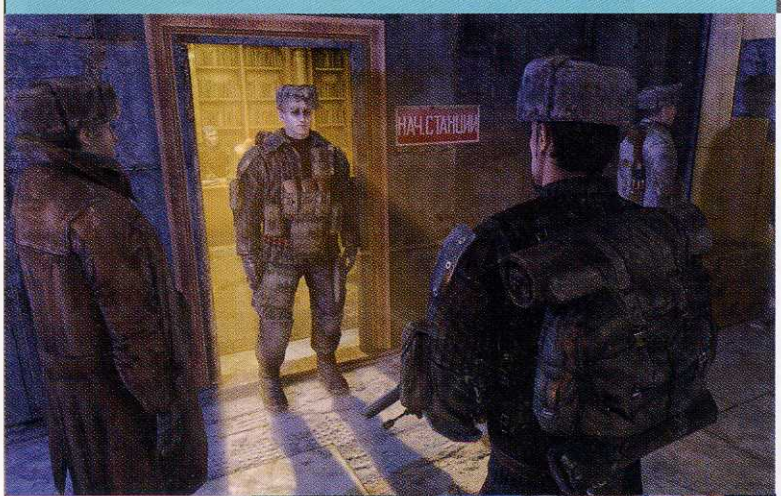


Qu'y a-t-il de plus ennuyeux que Metro, Boulot, Dodo ? Peut-être Eurostar, Metro, Dodo… Car même en étant l'être le plus puissant de la rédaction de Joystick, le cerbère des textes en retard, l'Attila des développeurs médiocres, il arrive que l'on subisse des déconvenues comme on ne l'aurait jamais imaginé… C'est ce qui m'arriva ce mardi 4 octobre où je pris l'Eurostar en compagnie de l'attaché de presse de THQ pour (re)découvrir Metro 2033 dans un hôtel londonien. J'aurais pourtant dû me douter que la journée n'allait pas se passer aussi bien que je l'imaginais puisque j'appris rapidement que l'équipe de développement

- Genre : FPS
- Éditeur : THQ
- Développeur : 4A Games/Ukraine
- Sortie : février 2010

METRO 2033







Oui, il s'agit bien du moteur du jeu sous DirectX 10.

(constituée d'anciens employés de GSC Games) avait entièrement revu sa copie depuis l'année dernière… Pour ceux, qui a dit nombreux ?, qui n'avaient pas lu l'article de Sundin, Metro 2033 devait être une espèce de descendant de Stalker se déroulant dans le Metro moscovite en 2033. À ce contexte, il fallait ajouter un moteur graphique « sublime » et un scénario post-apocalyptique tiré d'un best-seller russe. De quoi nous offrir une expérience brutale, jouissive et passionnante… Mais revenons au temps présent et à cette fameuse présentation.

Pour ne pas avoir de bugs… ne code pas !

Comme je vous le disais précédemment, l'équipe avait entièrement revu sa copie. Cela voulait-il dire que nous allions avoir un titre encore plus ambitieux ou, au contraire, une version allégée pour des raisons aussi obscures que commerciales ? Je m'apprêtais donc à poser la question au Lead Designer, lorsque j'appris que celui-ci était absent pour cause de maladie. À la place, il me faudrait me contenter d'interroger le producteur (ça, c'est cool) et un



Sublimes (dans leur genre), les stations de métro gardent encore tous leurs mystères.



Ne rêvez pas, l'extérieur est tout aussi hostile que les sous-sols.



Dommage que les interactions dans les stations se limitent au strict minimum.

chef de produit anglais (ça, c'est franchement pas cool). Et tandis que le premier essayait de me répondre en utilisant le moins d'artifices possible, le second se faisait un malin plaisir de lui couper la parole et de me resservir un discours parfaitement formaté tout droit sorti d'une école de marketing/communication. Autant dire que les superlatifs et références à des hits (commerciaux ou critiques) comme Bioshock ou Call of Duty furent nombreux. Mais à Stalker, rien, nada, nothing… Pourtant l'influence de ce titre est évidente dès les premières secondes de jeu. Entre l'action qui se situe dans une Russie post-apocalyptique, les équipements faits de bric et de broc et surtout, les centaines de mutants radioactifs… l'influence, pour ne pas dire la filiation, est évidente. Mais peut-être que cette omission est loin d'être fortuite. Après tout, Stalker a été une véritable épreuve de force pour THQ. Entre les ambitions démesurées de GSC, qui a finalement obligé l'équipe à revoir sa copie à la baisse et à sortir le jeu avec 3 ans de retard, et les ventes qui furent correctes – mais pas mirobolantes –, certains pontes de l'éditeur américain ont dû se dire qu'une fois suffisait… Ce qui explique certainement le fait que la présentation à laquelle nous avons assisté était censée être la première de Metro 2033.

Ayez confiance…

Je vais donc arrêter de faire mon vieux journaliste aigri et déçu pour retrouver l'innocence virginale de mes débuts, lorsque je croyais encore aux nombreuses promesses faites par des développeurs pleins d'entrain et des marketteux dont le but n'était jamais de vous faire passer des vessies pour des lanternes… Je dois avouer que les premières secondes de la présentation confirmaient le fait que ce jeu pourrait bien être l'un des plus impressionnants de ces dernières années car, graphiquement, Metro 2033 est assez surprenant. Certes, le design n'est pas d'une originalité débordante mais restitue à merveille l'ambiance post-apocalyptique du jeu. Tout semble avoir été récupéré, réparé avec des bouts de ficelles et une évidence saute au visage : survivre dans cet univers ne sera pas une partie de plaisir. Un sentiment largement conforté par la première scène d'action, véritable prologue à l'aventure qui attendra le joueur. Alors qu'il se retrouve à l'extérieur, Altyom (le personnage qui sera incarné par le joueur) affronte quelques rats mutants, plus proches du loup-garou que du héros de Ratatouille. Quelques balles plus tard, ce seront des dizaines de ces créatures, épaulées par des « démons », qui mettront à mal notre héros…

Wait & see

Malheureusement, le reste de la démo était loin d'offrir la même intensité. Entre un premier combat dans les tunnels du métro, où la seule liberté du joueur est de tirer sur les rats mutants qui tentent de dévorer les passagers d'un wagonnet (dont le joueur n'a pas le contrôle), et le second où il doit s'introduire dans le repaire d'un groupuscule nazi, dont l'intelligence artificielle était aussi réaliste que les thèses du national-socialisme, Metro 2033 a encore pas mal d'efforts à faire avant de me convaincre que son scénario sera aussi surprenant que celui d'un Bioshock et que son action peut rivaliser avec celle d'un Modern Warfare… Néanmoins, il faut reconnaître que l'équipe de 4A Games a réalisé un véritable travail d'orfèvre pour rendre son univers crédible. Chaque détail a été peaufiné, de l'architecture des stations de métro aux effets de la lumière produite pour éclairer votre carte, en passant par le trouble de la vision causé par le port d'un masque antiradiations ou les nombreux dialogues entre les PNJ… La seule exception fut l'ouverture d'une porte qui se fit comme par « miracle » alors que toutes les autres actions étaient réellement simulées (en gros : vous voyez votre personnage utiliser ses mains pour réaliser une action). Un « oubli » qui sera peut-être corrigé d'ici un mois, période à laquelle nous devrions nous rendre en Russie pour, cette fois, prendre la bête en main et nous faire une idée un peu plus précise de son scénario et de son action.

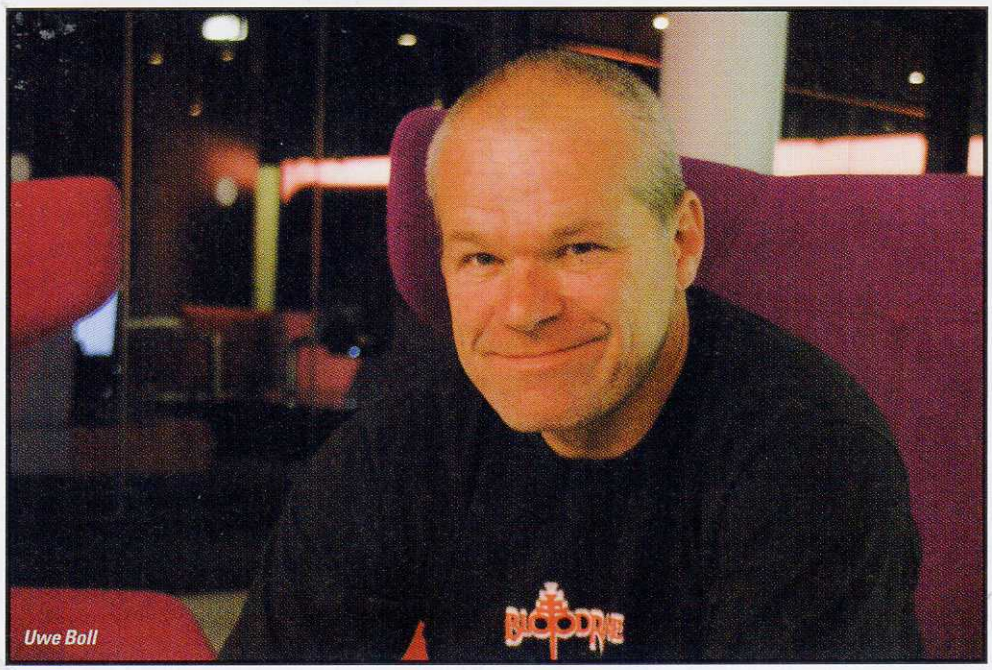
Death Pote

Ciné-massacre !

Interview de Uwe Boll

par Savonfou

Pour ceux qui l'ignoreraient encore, Uwe Boll est probablement l'oncle Fétide de la grande famille du cinéma. Le réalisateur allemand est connu dans nos contrées pour s'être donné depuis le début des années 2000 la mission d'adapter (de mutiler, diront certains) pour le grand écran les classiques du jeu vidéo. Pas loin de dix ans plus tard, la machine Uwe Boll doit se contenter du direct to video. Ce qui n'est du reste pas un grand problème pour ce spécialiste de la réduction des coûts, qui a réussi entre-temps à régler ses comptes avec BloodRayne, Alone in the Dark ou encore Far Cry. Unanimement hué, le personnage n'a pas souvent eu l'occasion de s'expliquer. Hait-il le jeu vidéo ? Où a-t-il appris à faire du cinéma ? C'est ce que Joystick a voulu savoir en partant à la rencontre du « Maître de l'erreur ».



Uwe Boll

JOYSTICK : VOUS ÊTES DIPLÔMÉ EN LITTÉRATURE. POURQUOI NE PAS AVOIR CONTINUÉ DANS CETTE VOIE ?

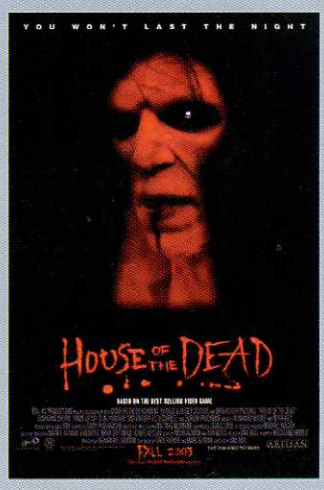
Uwe Boll : Je voulais faire des films depuis l'âge de dix ans. À l'université, je réalisais déjà des courts-métrages. À cette époque en Allemagne, il n'y avait des écoles de réalisation qu'à Munich et à Berlin, et je n'ai pas réussi à y entrer. J'ai cependant pu y suivre des cours en tant qu'invité, cours que j'ai détestés. Il n'était question que de théorie, de la symbolique dans les films et blah blah. Ensuite je suis allé à Cologne pour étudier la littérature, ce qui me plaisait plus. J'aimais lire des histoires et imaginer comment en faire des longs-métrages.

POURQUOI VOUS ACHARNEZ-VOUS AINSI SUR LES JEUX VIDÉO ? ÊTES-VOUS JOUEUR VOUS-MÊME ?

Je joue aux jeux vidéo, mais je ne suis pas un gros joueur qui y passe six heures par jour. Je ne souhaite pas absolument faire des films à partir de jeux vidéo, ça s'est juste passé comme ça : quand Marc Altman de Mindfire Entertainment m'a contacté (la maison de production américaine détentrice des droits sur les adaptations de House of the Dead en film, ndlr) pour réaliser House of the Dead, j'ai accepté parce que je voulais faire un film avec des zombies. Je n'étais pas très content du résultat, il y avait beaucoup d'action, mais je n'aimais pas les dialogues ni le script. Pourtant le film a rapporté de

Uwe Boll en quelques films

Si vous souhaitez découvrir l'œuvre de Monsieur Uwe Boll, nous ne saurions trop vous recommander l'hallucinant House of the Dead, adaptation ruinée du shooter sur rails de Sega. Bourré d'erreurs de réalisation, de maquillages foireux et d'acteurs approximatifs, ce film est le compagnon idéal des soirées marrantes entre potes. Si ça ne vous suffit pas, obliquez ensuite vers Postal. Réalisé en 2007, il accumule les preuves de mauvais goût avec par moments de réelles fulgurances comiques. Si après cela vous n'en avez pas marre, c'est que vous êtes des grands malades. Visionnez donc BloodRayne et King Rising (tiré du jeu vidéo Dungeon Siege), les films idéaux pour qui aime voir des acteurs comme Ray Liotta ou Michael Madsen cachetonner sans complexe ni joie, mais pas sans picrate en ce qui concerne Michael Madsen.

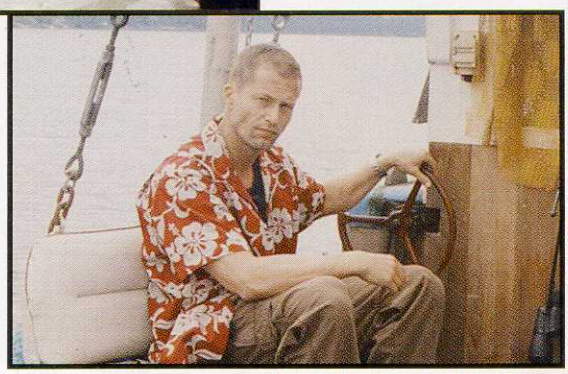



Entre intégristes fous et néonazis, Postal est une avalanche de rage et de bon goût.





King Rising, depuis Les Affranchis, Ray Liotta se cherche un peu...



Far Cry. Til Schweiger a l'air HEU-REUX !

l'argent car il n'a pas coûté cher à réaliser (on s'en serait douté, ndlr). À partir de là, je me suis dit : « Puisqu'adapter des jeux au cinéma rapporte de l'argent, et bien essayons de faire des films à partir des jeux que j'aime ».

Avez-vous joué aux jeux que vous adaptez ? Qu'en avez-vous retenu pour vos films ?
Cela dépend du jeu en question. Pour Far Cry, on pouvait garder presque toute l'histoire, la journaliste qui se fait amener sur l'île, le docteur Krieger qui mène ses expériences, etc. Dans d'autres jeux comme Dungeon Siege, nous avons presque tout inventé puisqu'il n'y a pas vraiment de scénario. Avec Alone in The Dark, c'est encore différent, Atari devait réaliser un jeu basé sur notre film et les deux devaient sortir en même temps. Atari a annulé le projet, et l'on s'est retrouvé avec un film au scénario complètement déconnecté des jeux, ce qui a agacé beaucoup de joueurs.

Y a-t-il des jeux que vous rêveriez d'adapter ?
J'essaie d'obtenir les droits de Metal Gear Solid, mais je ne suis vraiment pas sûr d'y parvenir.

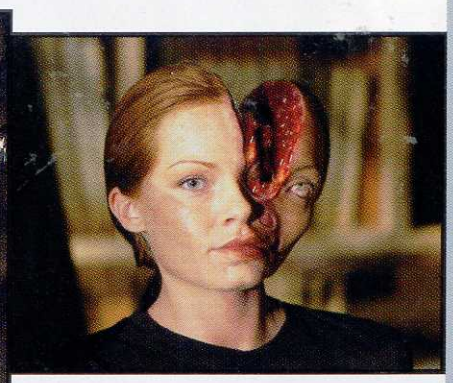
La plupart de vos films ont été très mal accueillis par la critique. Honnêtement, cela ne vous a-t-il pas aidé de devenir une « légende vivante du mauvais film » ?
Bon, au moins, c'est déjà pas mal d'être reconnu pour quelque chose, après tout mon nom est célèbre grâce à ça. Le vrai problème a été plutôt d'ordre financier au moment où les critiques étaient les plus agressives, certains de mes investisseurs sont venus me demander de leur rendre l'argent qu'ils m'avaient donné pour des projets en cours !

Malgré tout, vous parvenez toujours à attirer des fonds pour vos films ? Vos dernières productions ne semblent pas « fauchées ».
Quand les investisseurs cherchent mon nom sur Google, que voient-ils ? « Le pire film de l'année », « le pire réalisateur de l'année », etc. Autant dire que les gens sont difficiles à convaincre. Jusqu'en 2005, cela allait encore car une loi fiscale allemande déduisait de vos impôts la moitié de l'argent que vous investissiez dans une production cinématographique. Maintenant que cela n'existe plus, il a fallu ruser : faire des coproductions avec des producteurs nord-américains, prévendre les films à des distributeurs. Depuis quelques années, nous avons introduit Boll KG (la boîte de production fondée par Uwe Boll) en bourse et l'argent que nous en avons retiré nous a permis d'être un peu plus indépendants.

Comment arrivez-vous à attirer des stars comme Michelle Rodriguez, Michael Madsen, Jason Statham ou Ray Liotta, malgré votre réputation ?
J'ai été surpris et chanceux que ces acteurs ne lisent pas les critiques. Au moment de faire le casting de King Rising, j'avais peur d'être sur la liste noire des agents. Pendant le tournage, je leur ai même demandé : « Qu'est-ce que l'on vous avait dit sur moi avant que l'on travaille ensemble ? ». Ils m'ont répondu qu'ils savaient juste ce qu'IMDB en disait, et que de toute façon, ils se fichaient pas mal des critiques des films précédents si le script de celui sur lequel ils travaillent leur plaisait. Cela m'a rassuré, les attaques, et spécialement celles d'Internet, n'étaient pas capables de détruire totalement ma capacité à rassembler des acteurs.

Alone in the Dark : Atari a finalement renoncé à tirer un jeu du scenario d'Uwe Boll.





Uwe Boll en quelques dates

2000
À 35 ans, il fonde sa propre boîte de production : Boll KG, après des études de littérature.

2002
Après 7 films uniquement diffusés en Allemagne, Uwe Boll se fait connaître et détester par le reste du monde grâce à House of the Dead.

2005
Il réalise coup sur coup Alone In The Dark et BloodRayne

24 Septembre 2006
Boll rencontre six de ses critiques sur un ring de boxe, en se gardant bien de parler de sa solide expérience de boxeur. Résultat : un chroniqueur repart inconscient sur un brancard, un autre se fait ouvrir l'arcade sourcilière.

2007
King Rising avec Jason Statham. Le film est censé être basé sur Dungeon Siege.
Avant de finaliser BloodRayne 2, il présente Postal lors du Festival de Cannes, de loin son film le plus intéressant.

Février 2009
Il reçoit le Razzie Award du pire réalisateur pour Postal, In The Name of the King : A Dungeon Siege Tale et Tunnel Rats, ainsi que celui de la pire carrière.
http://www.boll-kg.de/

VENETICA

GENRE
Action/RPG

ÉDITEUR
dtp entertainment AG

DÉVELOPPEUR
Deck 13/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
29 Octobre 2009



Je vous présente miss « big boobs », alias Scarlett.

Venetica est ce que l'on appelle dans le jargon du testeur : une daube. Si Deck13 (pourtant coutumier de jeux sympathiques, comme Ankh ou Jack Keane) avait voulu sortir un guide interactif pour développer un Action/RPG tout pourri, ils n'auraient pas pu mieux s'y prendre. Et si vous trouvez que je suis dur et cruel, c'est simplement parce que vous n'avez pas encore essayé Venetica, croyez-moi ! Mais commençons par le commencement, voulez-vous ?

Une aventure presque épique

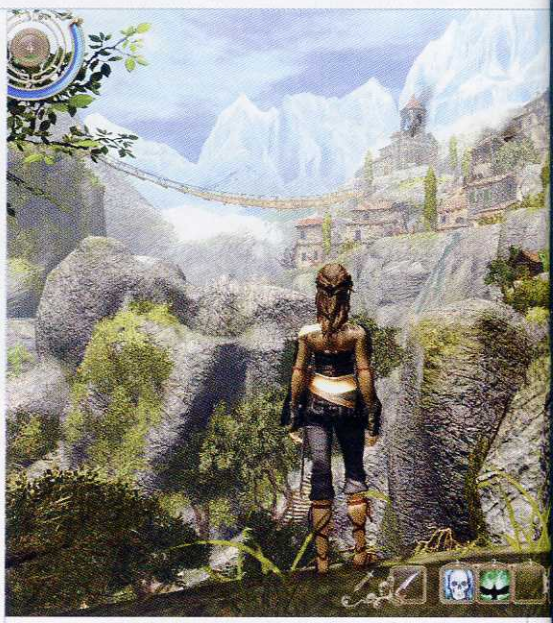
Le village est attaqué ! Le pont brûle ! Mais comment va faire cette princesse en haillons pour échapper aux assassins qui vilipendent femmes et enfants ? Courageuse, elle monte sur la passerelle en feu, avance à petit pas quand... BAM... une cloche dégringole et rompt la structure... La princesse tombe mais ne meurt pas ! Ô que non ! Mais le sort qui lui est réservé en contrebas est pire. Des assassins s'apprêtent à lui trancher la gorge !



À ce moment-là, son chevalier servant déboule et repousse les assaillants. Grosse galoche en préparation quand, dans un dernier geste désespéré, un des ennemis lance son arme sur la demoiselle... (shling)... le couteau a touché une armure et l'a traversée... C'est celle du malheureux chevalier, qui vient de donner sa vie pour sa belle... Ô monde cruel ! Je vous passe les larmes et les pleurs pour en venir à



Les démons, la grippe, les acariens, Scarlett n'a peur de rien !



Cherchez pas, y a pas plus beau screenshot possible !

l'hallucinante suite : la demoiselle apprend qu'elle aurait des pouvoirs mystiques lui permettant de sauver le monde de sa mort annoncée (ou quelque chose dans ce style).

Veneti-caca

Voilà pour la petite histoire de cet Action/RPG, qui se déroule dans un monde médiéval chatoyant aux abords de Venise. Une héroïne à gros seins, un univers sympathique, un studio reconnu pour son humour... Venetica serait-il une bonne surprise ? Non. Une daube, on a dit. Car malheureusement pour les Teutons de Deck13, leur titre cumule les tares. Au niveau des graphismes d'abord, désuets au possible, avec des décors en papier mâché et des animations aussi ridicules que les chemises de Savonfou (ndDeath Pote : et ton futal à carreaux). Au niveau des combats ensuite, avec des rixes que nous dirons peu passionnantes (caméra rétive, maniabilité douteuse).
Au niveau de l'ergonomie enfin, avec pléthore de lourdeurs, comme le fait de devoir ranger son épée pour pouvoir ramasser quelque chose. Vous l'avez compris, on peut dire que cette histoire s'annonce bien mal ! À un mois de la sortie, les développeurs devront bosser nuit et jour, ne serait-ce que pour corriger les nombreux bugs graphiques. Pour conclure mon panégyrique, une petite anecdote au sujet du système de regain de santé au début du périple. Pour recouvrer toute votre lucidité, vous devrez faire une sieste. Rien d'incroyable jusque-là, sauf que dans leur grande mansuétude, les messieurs de chez Deck13 ont mis des lits n'importe où... J'en veux pour preuve ce vieux matelas moisi dans une vieille grotte pleine de hérissons géants (oui monsieur). Fabuleux ! C'est ça aussi Venetica.

Sundin

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

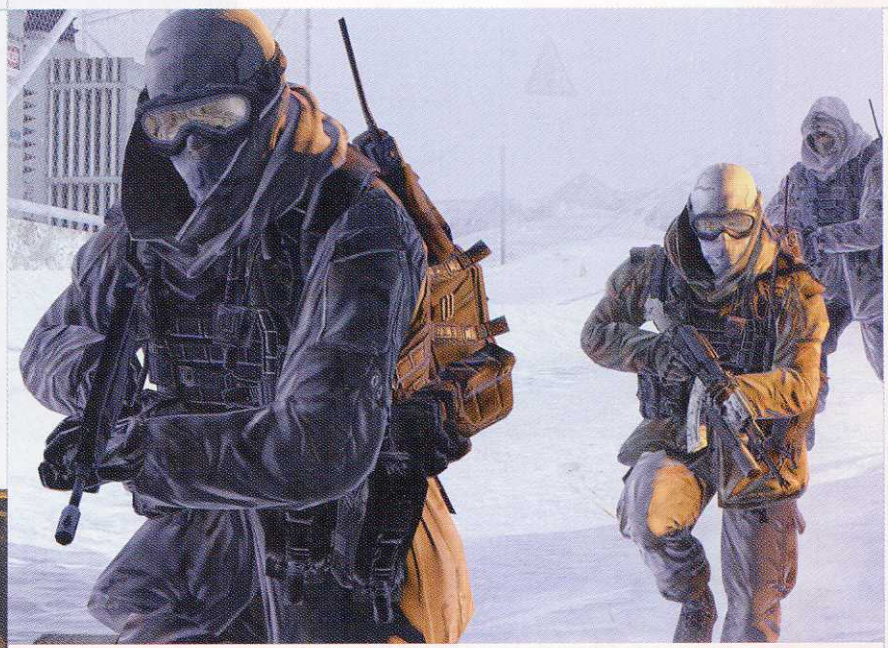
GENRE
Noël
ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Infinity
États-Unis
SORTIE PRÉVUE
24 novembre 2009

AYEEEE ! On a eu Modern Warfare 2 entre les mains ! Malheureusement, comme me dit souvent ma copine : ce fut court mais intense. Bref ! Sans aucun doute en tout cas, le Call of Duty nouveau est un des postulants au titre convoité de meilleur titre de l'année. Bon, ce n'est pas un scoop, certes ! Pour cette nouvelle rencontre avec le blockbuster annoncé, en plein Paris, nous avons eu droit à nos premiers tirs de carabine dans le mode Special Ops.

« Je t'ai filé ma carte de visite ou je n'ai pas eu le temps ? »





Contrairement à ce que peut laisser penser cette image, Modern Warfare 2 n'est graphiquement pas si époustouflant que ça.

Et 1, et 2, et 3-0...

Pour schématiser, l'expérience Modern Warfare 2 se divisera en trois parties : le solo (le développeur nous a d'ailleurs refait un des niveaux bien nerveux dans les favelas brésiliennes), le multi et le Special Ops. Si nous étions mauvaises langues, on pourrait dire que ce dernier s'apparente à une compilation de mini-missions sans grand intérêt – pour obtenir ce que les consoleux appellent des « achievements ». Et comme nous sommes mauvaises langues, on peut dire que oui, ça ressemble beaucoup à ça ; des missions plus ou moins courtes et aux objectifs divers, à remplir pour le fun, seul ou à deux, pour prouver à soi-même et à ses potes qui c'est le PGM du FPS. Un mode a priori pas vraiment sensationnel de mon point de vue. Et pourtant...

Non, non cette situation n'a absolument pas été mise en scène.

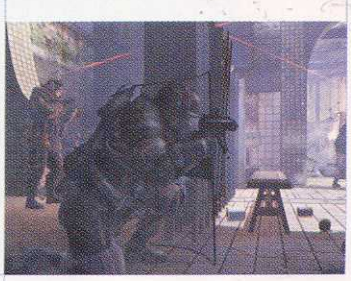




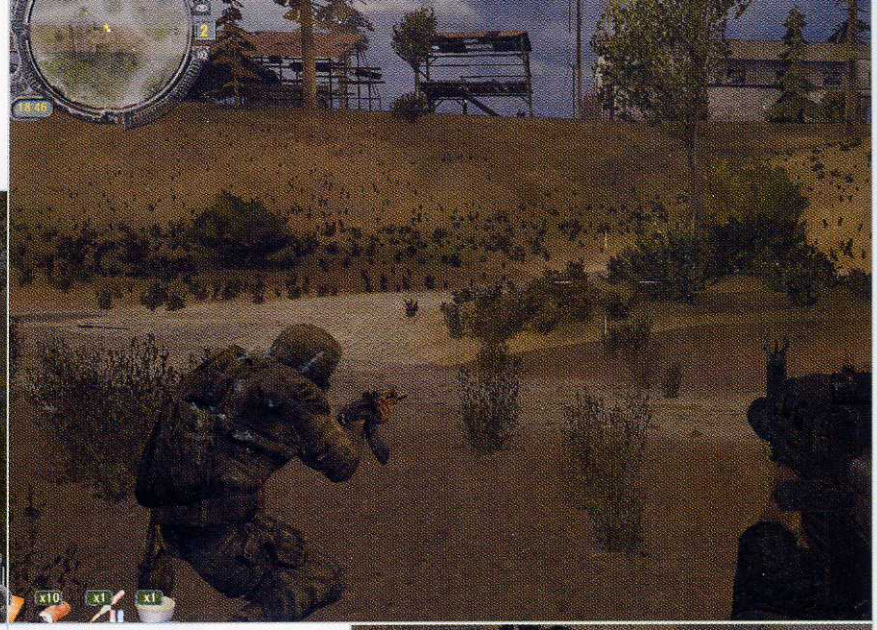
Pizza + Canap + Special Ops

Au programme : 23 missions. La plupart peuvent être jouées en solo mais certaines exigent un partenaire. Chacune d'elles comporte un objectif très précis (tuer tant de gens, défendre un lieu pendant tant de temps...), décliné selon trois niveaux de difficulté. Sur une mission où il faut tout dézinguer par exemple, vous aurez : une étoile si vous tuez quinze rebelles, deux étoiles si vous tuez vingt rebelles sans blesser cinq civils et trois étoiles (le maximum) si vous tuez 25 types sans blesser trois civils. Les chiffres ne sont pas contractuels, mais vous voyez l'idée. 23 missions je disais donc, pour 69 challenges assez variés : escortes minutées, défense de secteur, éliminations, infiltrations et même courses de motoneige ! Que vous dire de plus sinon que les trois missions que l'on a vues étaient franchement fun ? Alors ? Simple bonus ou vraie valeur ajoutée à même de justifier une exceptionnelle boîte à 60 euros (sic) ? Il faudra encore attendre un bon mois pour en juger, la version PC du titre ayant été décalée par rapport à ses consœurs consoles, pour des causes obscures liées au piratage...

Sundin







Vous combattrez aux côtés d'autres Stalkers, le temps d'une alliance temporaire pour la réussite d'un objectif commun.



Première rencontre. Il vaut mieux ranger son arme pour entamer un dialogue serein... Certains refuseront de vous écouter s'ils se sentent menacés.

GENRE
Balade radioactive
ÉDITEUR
bitComposer Games
DÉVELOPPEUR
GSC Game World/Ukraine
SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2010

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

Après un premier titre unanimement salué par la critique et les joueurs (malgré sa flopée de bugs), puis un add-on remarquable (Clear Sky), GSC Game World continue la visite touristique des environs de Tchernobyl avec Call of Pripyat. Ce stand-alone nous fait réenfiler la combinaison antiradiation du chercheur d'artefacts nucléarisés dans un univers aride, peuplé de mutants, de mercenaires et de pièges mortels. Dites adieu à vos plateaux télé devant la Star'Ac, et préparez-vous à ingérer moult litres de vodka. Za zdorovie ! (ndr : « à ta santé », en Russe.)

Stalker un jour, Stalker toujours

Le drame de l'alcool (comme le constate l'équipe de Joystick après chaque passage chez le Chilien), c'est qu'il pousse parfois à prendre des décisions inconsidérées. Comme accepter une mission en plein cœur de la « zone », là où



Contrairement aux apparences, la zone est loin d'être vide et contient tout un écosystème vivant et varié dont les Stalkers et vous-même faites partie...

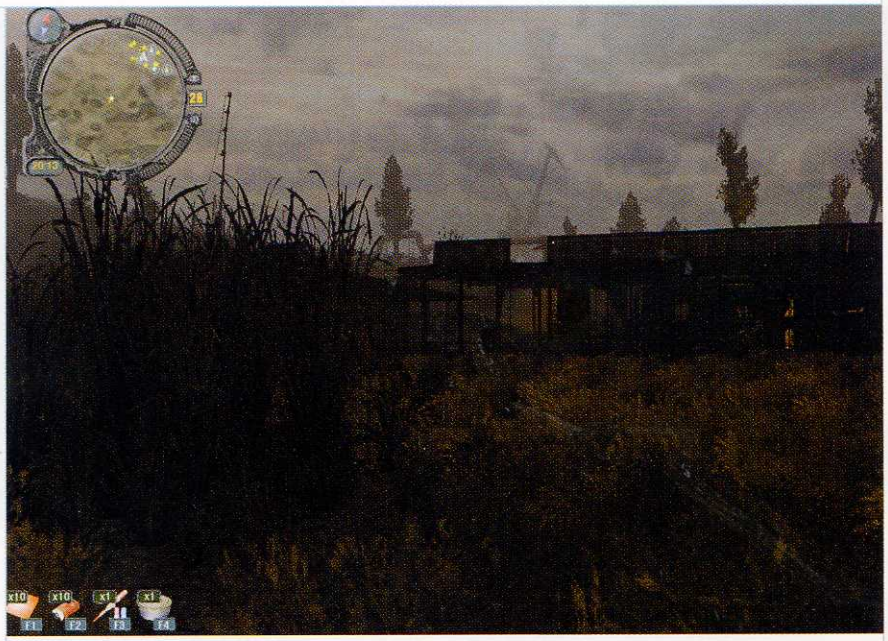


l'accident de Tchernobyl, plusieurs décennies plus tôt, a laissé des traces radioactives indélébiles et causé d'horrifiques mutations. En tant qu'agent gouvernemental, le tout nouveau héros de l'aventure, Alexander Degtyarev, doit enquêter sur le fiasco d'une opération militaire récente et le crash de cinq hélicoptères de combat dans les environs de Pripyat, une ville malencontreusement prise dans le rayonnement du réacteur nucléaire endommagé. Très vite, les réflexes des habitués de la série reprendront le dessus : trouver un camp de Stalkers amis ou neutres (ces mercenaires qui recherchent dans les endroits irradiés des artefacts aux propriétés mystérieuses), chercher des missions annexes qui rapporteront argent ou objets utiles, partir explorer la zone, revenir au camp... Comme de coutume dans la série, les PNJ vous donneront

de nombreuses missions. Certaines sont indépendantes du scénario principal et permettront de délaisser temporairement votre enquête pour vous concentrer sur des taches annexes mais rémunératrices, tandis que d'autres feront progresser l'histoire principale : qu'est-il advenu des hélicoptères et de leurs équipages ? Pourquoi ont-ils dû atterrir en catastrophe ? En infiltrant les Stalkers et en aidant certaines factions, vous deviendrez un peu l'un des leurs, et glanerez de précieuses informations. Bientôt, la zone et ses dangers n'auront plus de secrets pour vous. Ou presque...

L'enfer est méchamment radioactif

Il faut en effet abandonner toute idée de revenir indemne de vos excursions dans la zone. Monstres mutants à l'agressivité démultipliée, maraudeurs qui voient d'un mauvais œil que vous veniez fouiller leur pré carré et phénomènes radioactifs qui prospèrent des kilomètres à la ronde. Bien souvent, on se retrouve tel un vieillard cacochyme à compter le nombre d'injections antiradiations restantes, ou ses munitions, tout en trottant vers l'abri le plus proche pour échapper à la prochaine pluie acide. Dans cette contrée immense, désertique et très souvent hostile, qu'il faudra parcourir à pied, la moindre rencontre doit être négociée avec prudence : mieux vaut surprendre qu'être surpris. De surcroît, identifier une présence avant de la croiser permet soit d'arriver mains nues pour prouver ses bonnes intentions et amorcer dialogue ou commerce, soit de trouver un abri aux alentours pour mieux mettre l'adversaire en joue. Une façon de maintenir constamment les sens du joueur en alerte, et de renforcer encore l'immersion et l'impression de sauvagerie ambiante.
À ce titre, les combats ont conservé la mollesse qui avait déjà été critiquée lors des précédents épisodes, et la difficulté qui réservait déjà globalement Clear Sky aux hardcore gamers. De fait, les déplacements sont lents, la dispersion des munitions et le recul des armes font traîner les rixes en longueur face à une I.A. qui n'hésitera pas à pratiquer contournements et lancers de grenade pertinents. Les plus tenaces seront cependant récompensés par une fouille



Un camp de Stalkers où vous pourrez vous soigner, vous réapprovisionner et, grande nouveauté, dormir, pour vous réveiller à l'heure choisie.

des corps qui leur permettra de récupérer les indispensables provisions alimentaires, medikits et munitions. Au diapason de cette survie fragile, le paysage grisâtre dans lequel le joueur évolue, parsemé d'une végétation lépreuse, çà et là ponctuée par quelques bâtiments industriels en ruine. Efficace dans la reproduction de cette ambiance délétère, Call of Pripyat déçoit cependant au niveau graphique ; alors que le jeu est déjà sorti en Europe de l'Est, les effets visuels sont brouillons, les textures parfois rudimentaires et l'animation à mille lieues des productions récentes. Heureusement pour lui, son univers si particulier, ses quêtes foisonnantes et ses multiples interactions possibles laisseront au nouvel épisode de S.T.A.L.K.E.R. le bénéfice du doute. Jusqu'au verdict du test, en début d'année prochaine !

Elgarion



Le système de dialogues est particulièrement rudimentaire, mais demeure efficace. De quoi demander des informations ou un job...



Un grand classique de la série : les musiciens vous gratifieront de quelques morceaux de guitare entre deux missions.



LFP MANAGER 10

GENRE
Télétravail

ÉDITEUR
EA Sports

DÉVELOPPEUR
Bright Future/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Fin 2009



Certes, quand je parlais de poupées vaudou et de lapins empaillés, j'exagérais peut-être un brin.

Une preview de LFP Manager, c'est toujours un grand moment de solitude. En effet, j'aurais pu sans peine glisser dans cette page la recette des chips au curry ou le récit de mes dernières vacances de bourgeois, en étant certain que la plupart des lecteurs n'iront pas beaucoup plus loin que le titre du jeu. D'ailleurs, il n'y a qu'à voir l'enthousiasme que suscite la série dans la rédaction pour s'en convaincre, et je citerai notre bon Savon pour l'occasion : « Euh, non merci, j'ai déjà installé Microsoft Office, j'en suis très content ! ». C'est bien la triste réalité : le management d'une équipe de football transposé en jeu vidéo semble être aussi fun qu'un rapport de la Cour des comptes. Une réalité que EA Sports s'efforce pourtant de combattre, et avec un certain brio, il faut bien l'avouer. Avant même d'entrer dans le détail des statistiques et des possibilités stratégiques et financières, on est agréablement surpris par la qualité esthétique du titre : des menus élégants, des couleurs judicieusement choisies, un joli rendu 3D des matchs (avec le moteur de FIFA 09)... autant d'éléments qui laissent



Ouais, tu peux baisser la tête ! Tu vas voir comme tu vas ramasser à la mi-temps !



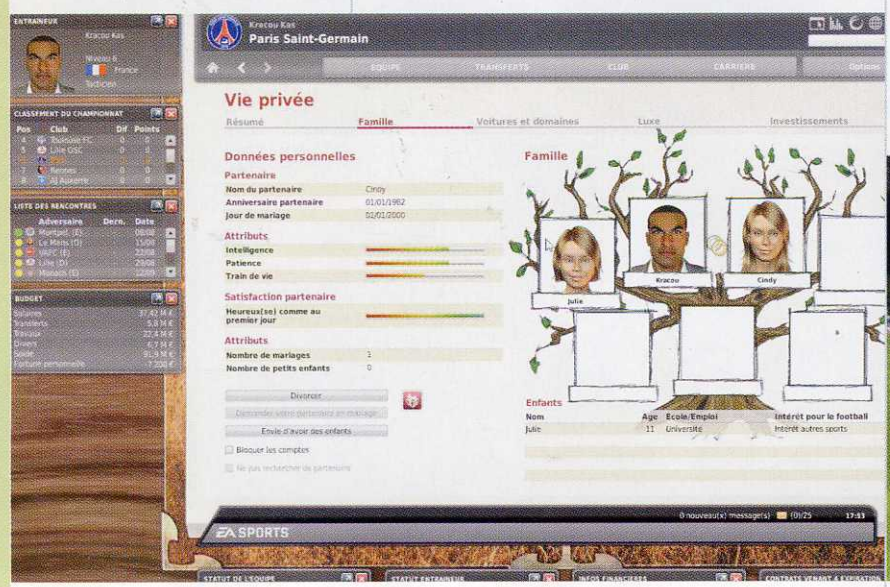
Marié, une gamine, un crédit sur la maison et une passion pour le jokari : effectivement, la personnalisation va loin !

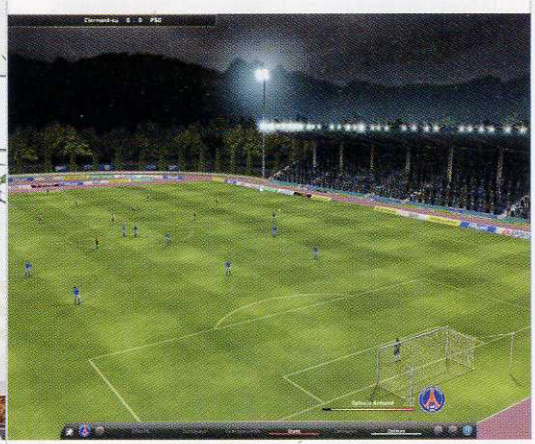
à penser qu'une page s'est peut-être tournée dans le monde ultra-confidentiel de la gestion d'un club de foot sur PC.

LFP aux prochains WCG ?

Une impression qui se confirme avec l'autre grosse nouveauté de ce LFP : l'intégration du mode multi. Il permettra aux amateurs de défis (j'ai dit « no life » ?) de s'affronter l'espace de quelques saisons. Ces mêmes furieux pourront par ailleurs étaler toute leur maîtrise aux yeux du monde, puisque ces joutes donneront lieu à un classement mondial en ligne. Pour le reste, il serait bien vain de vous énumérer toutes les améliorations apportées par cette nouvelle mouture. Sachez simplement que le titre restera dans la droite ligne de ces prédécesseurs, avec un accent mis sur la gestion de votre vie professionnelle et personnelle, plus que sur la stratégie et la tactique pendant les phases de match. Un choix de développement qui offrira au joueur une grande diversité d'activités. Ainsi, histoire de sortir de la routine harassante des négociations de contrats et des objectifs financiers, vous pourrez vous consacrer à des passe-temps plus futiles, comme de disposer sur votre bureau des poupées vaudou à l'effigie de vos joueurs adorés, ou d'offrir à vos gentilles têtes blondes des palettes de lapins mignons et empaillés. Revers de la médaille, ce LFP restera moins précis dans les chiffres et moins pointu dans l'analyse qu'un Football Manager, par exemple. Un compromis probablement nécessaire pour dépasser le simple cadre des passionnés de management sportif. Et de ce point de vue, ce nouvel opus est sans aucun doute sur la bonne voie.

Kracoukas





GENRE
Gestion taille patron

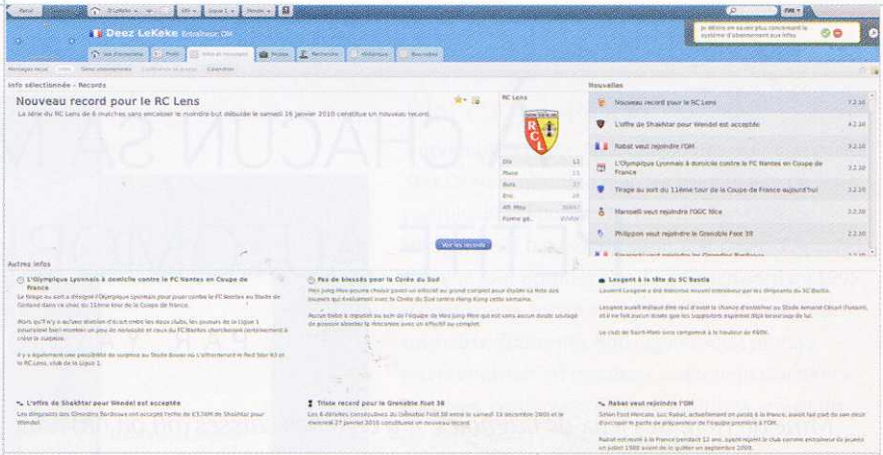
EDITEUR
SEGA

DÉVELOPPEUR
Sports teractive Ltd/ nde-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
ctobre 2009

FOOTBALL MANAGER 2010

Suite à une infâme défaite contre Saint-Etienne en Coupe de la Ligue, je me suis dit qu'il était grand temps de prendre la plume. Pas pour cracher mon fiel contre ce vendu d'arbitre qui a omis de me siffler un penalty dans les arrêts de jeu. Ça non, j'ai promis de rester fair-play. Mais plutôt pour livrer un premier verdict sur Football Manager 2010. Six mois virtuels ont passé depuis ma prise de fonction en tant qu'entraîneur. À l'heure qu'il est, je caracole en tête du championnat. Et ce succès, je le dois en grande partie au boulot de mes assistants. Ces derniers sont beaucoup plus débrouillards que par le passé. Dans les opus précédents, ils se montraient au mieux incompétents, au pire inutiles. Là, je dois bien avouer que le club m'aurait déjà viré depuis longtemps si je n'avais pas écouté mon staff. Les adjoints donnent leurs sentiments sur des sujets aussi variés que la tactique, le coaching, l'état d'esprit, les matchs à venir ou le recrutement. Chaque mois, une réunion a lieu au siège du club.





On est libre d'y assister mais les conseils prodigués sont tellement précis et intéressants qu'il serait dommage de passer à côté. De toutes les innovations de ce FM 2010, celle-ci est incontestablement la plus marquante.

À nous la victoire

Pour tout le reste, l'emploi de l'adjectif « mieux » est de rigueur. Par exemple, les conférences de presse sont bien plus passionnantes qu'auparavant. Les questions se révèlent pertinentes et collent toujours à l'actualité. Si un clash éclate dans l'intimité du vestiaire, vous pouvez être certain qu'un de ces fouineurs de journaliste va vous interroger sur le sujet. D'autre part, l'aspect tactique a été retravaillé en profondeur. Le système de flèches a totalement disparu. Désormais, en mettant en surbrillance un joueur, on peut donner des consignes qui prennent en compte aussi bien ses capacités techniques que physiques. Par exemple, un John Carew est plus utile s'il est utilisé comme « attaquant pivot » que comme « renard des surfaces ». Tout l'inverse d'un Pippo Inzaghi. Et pour faire taire les puristes qui crient déjà à la simplification du gameplay, sachez que des paramètres avancés permettent de donner des ordres encore plus spécifiques. Du point de vue du réalisme, la version testée n'a montré aucun des écueils habituels : ni cascade de blessures, ni scores fleuve ou temps additionnel interminable. Comme quoi, il ne sera peut-être pas nécessaire d'attendre le premier patch correctif pour s'amuser avec ce FM-là… oh mais, que vois-je ? La page est presque remplie et je ne vous ai toujours pas parlé du moteur 3D amélioré, des nouvelles animations, de l'éditeur de base de données et de toutes les autres réjouissances. Alors, pour résumer très grossièrement, sachez que je ne m'étais pas autant éclaté avec un jeu de ce style depuis L'Entraîneur 2001/02. C'est vous dire le potentiel de la chose ! Sur ce, je vous laisse, j'ai un titre de champion de France à aller chercher !

Deez

Plus spectaculaire que Modern Warfare 2, plus immersive que World of Warcraft, l'interface de Football Manager !





Le rendu 3D est un peu plus fin et plus détaillé que l'an dernier.



Pour les réfractaires au progrès, les petites pastilles en 2D sont toujours disponibles.

À CHACUN SA MONTURE
PETITE AUTOMOBILE, BILE...

PAR YAVIN

Mine de rien, des jeux de bagnoles, il y en a des caisses (oh oh oh) donc vous êtes paumé, vous ne savez pas à quoi jouer, ni quoi offrir, vous êtes perdu, vous devenez dingue. Pas de souci, tonton Joystick va vous décortiquer tout cela.

Le mois dernier sortait l'excellent Need for Speed Shift et nous nous sommes dit, entre deux cakes aux fruits accompagnés d'une pinte de bonne binouze, qu'il serait judicieux de faire un point sur le très convoité marché des jeux de 'ouatures.

Malgré d'incontestables qualités, le petit dernier d'Electronic Arts ne peut convenir à tout le monde. Y a-t-il vraiment des jeux spécifiques pour certains types de joueurs, et quels sont les meilleurs de chaque catégorie ? C'est à tout cela, et bien plus encore (papa, comment on fait les bébés ?), que nous allons tenter de répondre, afin que vous ne vous retrouviez pas vachement déçu devant un titre qui semblait pourtant démantibuler des grenouilles dans les vidéos promotionnelles glanées sur le Net. Nous avons donc sélectionné quelques anciennes (mais pas trop) valeurs sûres sans oublier les jeux du moment ni les futures tueries. Gentlemen, démarrez vos angines ! Ou quelque chose dans ce goût-là.



Burnout Paradise. **Un gameplay tout en glissades.**

TALON POINTE

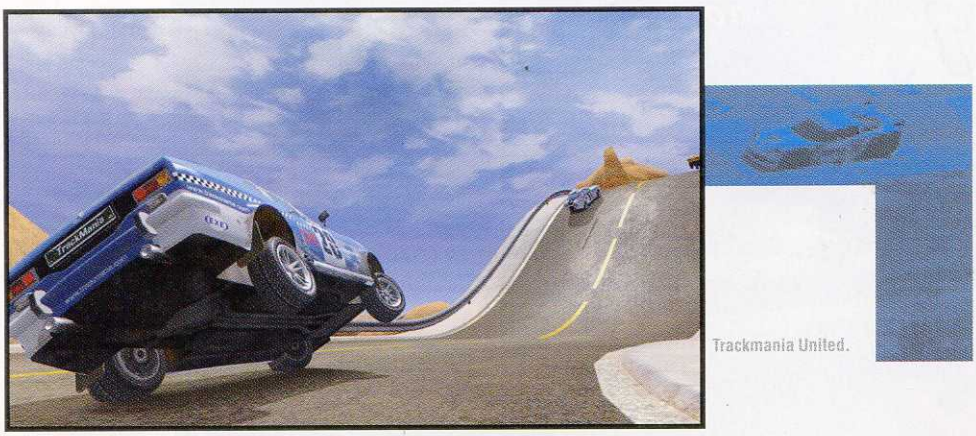
Genre mal aimé, la simulation a de quoi rebuter plus d'un joueur. Et pour cause, alors que ce devrait être là que l'on ressent le plus la sensation d'être dans la peau d'un « vrai » pilote de course, les premières heures sont souvent pénibles, décourageantes et ennuyeuses. La faute au principe même des simus qui exigent beaucoup de précision, de coordination des mouvements et d'investissement personnel afin de parvenir à boucler des tours sans finir au tas à chaque virage. Ces jeux-là obligent le joueur à des freinages anticipés, des virages pris à la corde et surtout à faire preuve de beaucoup de patience lorsqu'il se trouve derrière un véhicule quasiment aussi rapide que lui. Paradoxalement, c'est



rFactor. **Les simus permettent souvent de jouer avec de véritables légendes. Ici, la Renault de Jean-Pierre Jabouille.**



GTR Evolution.



Trackmania United.

également le genre dans lequel les sensations de vitesse sont le moins importantes. Les développeurs préfèrent habituellement concentrer leurs efforts sur le comportement physique des engins plutôt que sur l'aspect visuel de l'ensemble. En revanche, pour ceux qui en acceptent le principe et adhèrent à l'idée de passer de longues heures à régler leur caisse, la simu est sans l'ombre d'un doute le genre le plus gratifiant tant les courbes de progression y sont importantes.



Race Driver GRID.
À mi-chemin entre l'arcade et la simu, GRID est surtout un excellent jeu spectacle.

FEU VERT

A contrario, l'arcade permet à tout un chacun de se prendre pour un aigle de la route en quelques secondes et d'exploser des chronos sans raison garder. Là, on n'essaie pas d'être réaliste, les courses sont intenses, les bagnoles collent à la route et prennent des virages de fou à des vitesses hallucinantes. Pour pimenter les courses, les adversaires I.A. vous attendent lorsque vous perdez trop de temps (quitte à ce que cela soit parfois beaucoup trop visible) et vous collent au train dès que vous passez en tête, pour que vous ne vous retrouviez jamais tout seul. Les dégâts y sont inexistants (ou seulement visuels) et l'unique objectif de ces titres-là est de vous noyer sous une énorme cascade de fun afin de vous en coller plein les mirettes. Si j'étais suicidaire, j'irais même jusqu'à dire qu'on se trouve face à du casual gaming grand luxe. Sur PC, on ne peut pas dire que l'offre soit pléthorique même si les rares titres portés sont généralement de très haute volée.

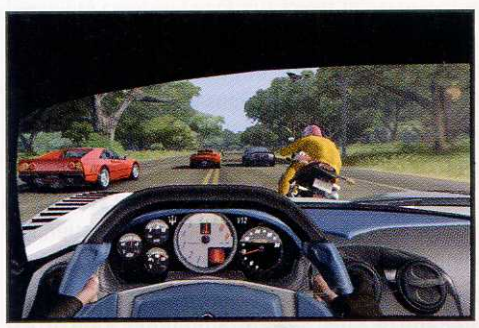
TOP HITS MÉGAMIX

Dans notre troisième tiroir se trouve le genre bâtard par excellence, celui qui n'a même pas de



UN CAS À PART

Impossible à caser dans une de nos trois catégories, Test Drive Unlimited joue les trouble-fête et complexifie la donne. Le titre d'Eden Games, héritier de la légendaire série Test Drive d'Accolade (dont le tout premier Need for Speed sorti en 1995 n'était jamais qu'un succédané de haut vol) joue une carte différente. Son gigantesque monde ouvert permet un nombre conséquent d'activités (courses, convoyage de marchandises, transport de personnes) et lorgne plutôt du côté du plaisir de prendre le volant de nobles mécaniques en solo ou en multijoueur. Très zen, facile à prendre en main sans pour autant sacrifier au réalisme, voilà typiquement le genre de jeu capable d'offrir de belles sensations de conduite. À ce jour, il reste une des plus belles expériences proposées sur PC, en attendant une suite en développement depuis un bail mais toujours sans date de sortie.





rFactor.
Rouler sous la pluie, un challenge de tous les instants dans les titres les plus pointus.



GTR Evolution.
Un des virages les plus difficiles du célèbre Nordschleife en Allemagne.



Outrun 2006 Coast to Coast. **Du soleil, la plage, une blonde sur le siège passager, pas de doute, c'est Outrun !**

nom et que nous appellerons le compromis. Là, les développeurs tentent clairement de réunir deux mondes complètement opposés (l'arcade et la simulation) afin d'obtenir le jeu parfait capable de se hisser en tête des charts du monde entier. Pas de bol pour les amateurs d'argent facile, c'est aussi le genre le plus casse-gueule et celui qui génère le plus de pantalonnades tant il est compliqué de mêler des éléments réalistes à des sensations arcade. En gros, il s'agit le plus souvent de simus modérées truffées d'assistances au pilotage et que l'on bourre d'effets visuels et sonores pour donner un maximum de sensations au joueur. Une solution louable dont l'effet pervers se situe souvent dans l'incapacité de plaire à quiconque tant les jeux manquent d'âme. Dans ce domaine-là, seules quelques pointures, spécialistes de leur sujet, offrent des titres de grande qualité, nous y reviendrons.

À QUOI ON JOUE ?

Côté simus, bien des puristes opteront pour rFactor. Le jeu d'Image Space Incorporated offre un très haut niveau de réalisme, du multijoueur de qualité et un nombre hallucinant de mods dont le prometteur FS One 2009 qui reproduit la saison de Formule 1 en cours actuellement. Encore plus pointu, iRacing.com (ou iRacing) se concentre sur les compétitions américaines et représente ce qui se fait de mieux dans le genre. Réalisé par d'anciens membres de feu Papyrus (Indycar Racing), le titre atteint un niveau de réalisme jamais vu. Seul (gros) bémol, il faudra souscrire à un abonnement pour y prendre part et pour ce prix, vous n'aurez droit qu'à un contenu très léger, tous les autres circuits et voitures étant facturés en tant que contenu additionnel. Le procédé peut paraître scandaleux mais la réalisation dépasse de très loin tout ce qui se fait en la matière. Enfin, la série de Simbin (Race 07, GTR Evolution et bientôt l'extension Race On) ravira les modérés en offrant un niveau de réalisme très élevé tout en restant accessible à un grand nombre de joueurs grâce à une jouabilité certes exigeante (le volant est requis) tout en restant assez permissive. Notez enfin que ces titres prennent une tout autre dimension lorsqu'ils sont joués en ligne en compagnie d'adversaires respectueux.



TOURNEZ MANÈGE

Tant que vous ne vous lancez pas dans le joyeux monde de la simulation, un clavier ou un bon pad font généralement l'affaire et s'adaptent souvent mieux à des jeux avant tout pensés pour ce type de contrôles. Ne vous prenez pas la tête et optez directement pour une manette Xbox 360, on ne fait tout simplement rien de mieux actuellement. En revanche, si vous vous montrez plus adepte de la simu, il faut alors regarder du côté des deux volants incontournables que sont le Thrustmaster F430 (environ 130 euros) ou le Logitech G25 (environ 300 euros en boutique mais trouvable à moins de 200 d'un petit coup de Google) avec une large préférence pour ce dernier.



LA COURSE OU LA VIE

Dans le domaine des jeux d'arcade, le choix est nettement plus aisé, tant l'offre est limitée sur nos PC. On retiendra surtout l'énormissime Burnout Paradise et son gameplay surréaliste donnant



Trackmania United. **Du fun à l'état pur.**



Need for Speed : Shift.
Le jeu d'Electronic Arts sent bon la passion automobile…



Need for Speed : Shift.
Jusqu'aux plaquettes de frein rougies par la chaleur…

souvent l'impression de piloter des vaisseaux spatiaux plutôt que des bagnoles. Le monde ouvert, l'ambiance, la durée de vie colossale et la frénésie de l'ensemble suffisent à lui assurer la première marche du podium sans doute pour un long moment encore. Ceux qui trouveraient tout cela un peu « too much » peuvent se tourner vers l'agréable Outrun 2006 Coast to Coast doté d'une jouabilité toute en glissades, sans la moindre prise de tête même si on en fait assez vite le tour. Tout l'inverse du Trackmania United de Nadeo, très orienté multijoueur et à la communauté toujours très active à l'heure où je vous parle. Les tracés (tarabiscotés) y sont légion, les sensations excellentes alors que la prise en main s'apparente, niveau difficulté, à l'empilage de deux briques Lego. Encore faut-il accepter l'idée de courir avec des « fantômes » (pas de collisions), un défaut pas si gênant que ça pour peu que l'on aime juste être le plus rapide et pas nécessairement celui qui envoie le plus de monde dans le décor.

DANS LE FEU DE L'ACTION

Pour notre dernière catégorie, il faut regarder du côté de Codemasters. L'éditeur cultive le bon goût de proposer des jeux accessibles sans pour autant (trop) sacrifier au réalisme. Mieux encore, les Britanniques tentent depuis quelques années d'apporter un vent de fraîcheur en adoptant une démarche quasi cinématographique. Race Driver GRID est ainsi devenu le premier jeu capable de provoquer des sensations fortes (mouvements de la tête, commentaires audio surexcités, effets visuels à foison) en donnant l'impression au joueur de se retrouver dans la peau d'un vrai pilote sans pour autant lui demander de quelconques prouesses. Une approche très hollywoodienne que l'on retrouve, dans une moindre mesure, chez Colin McRae DiRT du même éditeur. Dans un esprit similaire, Need for Speed Shift parvient à tirer son épingle du jeu en dépit d'un aspect émotionnel moins développé. En contrepartie, le jeu d'Electronic Arts prend le dessus côté réalisme avec des modèles physiques plus crédibles et une gestion de la motricité exceptionnelle.

ET APRÈS ?

Les incontournables de chaque camp évoqués, effectuons maintenant un petit tour du côté de ce qui nous attend dans un futur pas si lointain. Pour les simus, il faudra compter avec rFactor 2 au développement interminable ne permettant pas de dire avec précision quand il sortira. Les fans d'arcade s'intéresseront tout particulièrement au Split/Second de Disney Interactive dont la jouabilité semble dangereusement frôler celle des Burnout de Criterion. En parlant du talentueux développeur britannique, il nous proposera – probablement en 2010 – un tout nouveau Need for Speed qui devrait, une fois de plus, engager la série sur une nouvelle voie après celles empruntées par Shift et très bientôt World Online. Quant aux amateurs de compromis à grand spectacle, Codemasters leur offrira Colin McRae DiRT 2 (en décembre, afin de profiter des avancées de Direct X 11) ainsi que Race Driver GRID 2 et Formula 1 2010 quelque part dans le courant de l'année prochaine. Pour le reste, regardez les news (y compris celles de ce mois !) pour d'autres bonnes surprises. Quant aux bébés, demandez à madame. ❐



J'ACHÈTE !

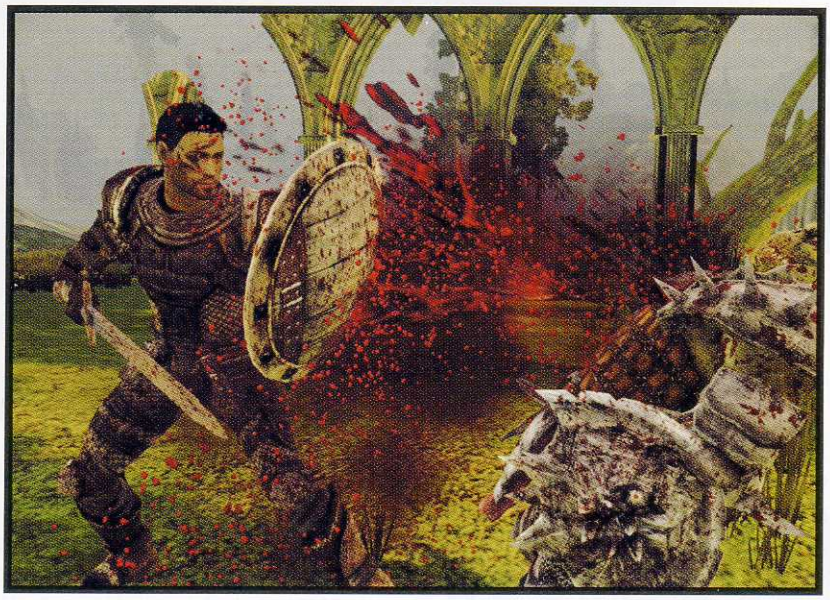
Afin de trouver les titres cités dans ce dossier au meilleur prix, nous vous conseillons fortement de regarder régulièrement les offres proposées par Steam ainsi que les très compétitifs sites Internet Play.com (VPC) et direct2drive.co.uk (téléchargement). Nous avons par exemple pu trouver Need for Speed Shift à moins de 32 euros sur le premier (avec Burnout Paradise en cadeau !) et Outrun 2006 Coast to Coast aux alentours de 5 euros sur le second. Le marché de l'occasion peut également réserver de belles surprises alors n'oubliez pas de jeter un œil du côté de chez vous comme on dit sur la première chaîne.



Trackmania United.

APRÈS AGE OF CONAN ET WARHAMMER ONLINE SE PRÉSENTE AUJOURD'HUI UNE ALTERNATIVE À CE CHER, VIEUX ET BON WORLD OF WARCRAFT. CAR COMME M'A SUSURRÉ NOTRE SPÉCIALISTE EN LA MATIÈRE, LE MAL NOMMÉ LUCKY, AION PART AVEC PLUS DE GARANTIES QUE N'EN ONT EUES SES PRÉDÉCESSEURS. D'UNE, LE TITRE DE NCSOFT JOUIT DEPUIS PLUSIEURS MOIS DÉJÀ D'UN ADMIRABLE SUCCÈS EN ASIE. UN LABORATOIRE À PETITE ÉCHELLE QUI AURA PERMIS DE CONFIRMER TOUT LE POTENTIEL DONT DISPOSE LE TITRE. DE DEUX, NCSOFT A BIEN PRIS SOIN DE RÉDUIRE LE FACTEUR RISQUE À PEAU DE CHAGRIN, EN MISANT SUR UNE RÉALISATION SAGE ET CARRÉE PLUS QUE SUR DE QUELCONQUES MÉCANIQUES RÉVOLUTIONNAIRES. POUR CES DEUX RAISONS MAIS AUSSI POUR D'AUTRES, AION A UN VRAI COUP À JOUER POUR SE FRAYER UNE PLACE DANS LE CRÉNEAU IMPITOYABLE DU MMORPG, QUI N'A D'AILLEURS RAREMENT ÉTÉ AUSSI PASSIONNANT.

Sundin



JEU DU MOIS

DRAGON AGE : ORIGINS

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR BIOWARE/CANADA

IL A FRAPPÉ FORT DANS LA RÉDACTION LE DRAGON AGE ! ENCORE PLUS FORT QUE LE PRÉCÉDENT JEU DU MOIS ! LE NON MOINS RÔLESQUE RISEN. MAIS ALORS QUE NOUS COMPLIMENTIONS ENCORE LES ALLEMANDS DE PIRANHA BYTES, LE RPG DES STUDIOS BIOWARE NOUS A MÉCHAMMENT REMIS LES IDÉES EN PLACE. S'IL EST PEU ÉVIDENT DE COMPARER LES DEUX EXPÉRIENCES POINT PAR POINT, CAR FINALEMENT ASSEZ DIFFÉRENTES, DRAGON AGE RESTERA DANS NOTRE ESPRIT, ET DANS CELUI DE LA FEMME DE KRACOUKAS, COMME UN RPG Ô COMBIEN CHRONOPHAGE, HONORANT SON NON MOINS MYTHIQUE ANCÊTRE BALDUR'S GATE.

Liberté d'expression



DIFFICILE DE SAVOIR OÙ DONNER DE LA TÊTE. ENTRE BATMAN ARKHAM ASYLUM QUI NE CESSE DE M'OBSÉDER, AION ET SES INTERMINABLES LISTES D'ATTENTE POUR ME CONNECTER À MON PERSONNAGE PRINCIPAL ET LES NOMBREUSES PRÉSENTATIONS DES JEUX DE FIN D'ANNÉE, LES JOURNÉES NE PARAISSENT PAS COURTES... ELLES LE SONT ! BIEN SÛR, IL SUFFIRAIT D'OUBLIER DE FAIRE UN NUMÉRO MAIS DANS CE CAS, VOUS ME RAPPELLERIEZ QU'UNE MINUTE PEUT PARAÎTRE UNE ÉTERNITÉ.

Le jeu du moment
AION
Le jeu attendu
SPLINTER CELL : CONVICTION



PIERRE QUI ROULE N'AMASSE PAS MOUSSE COMME ON DIT. JE SUIS DONC TOUJOURS FIDÈLE AU POSTE, PLUS QUE JAMAIS SUR LEAGUE OF LEGENDS. SEUL UN MOJITO BIEN FRAIS, SERVI AVEC UNE BELLE RONDELLE DE CITRON PAR UNE SUPERBE CHILIENNE LÉGÈREMENT VÊTUE SOUS UN SOLEIL RAYONNANT POURRAIT ME FAIRE OUBLIER CE JEU UN MOMENT. AUTANT DIRE QUE C'EST PAS GAGNÉ...

Le jeu du moment
LEAGUE OF LEGENDS
Le jeu attendu
LEAGUE OF LEGENDS



PARFOIS, CERTAINS SE PRÉTENDENT TÉMOINS DE PHÉNOMÈNES INEXPLICABLES. SI VOUS ÉTIEZ SUR JOUÉ-LÈS-TOURS DÉBUT OCTOBRE, ET QUE VOUS PENSEZ AVOIR VU PASSER UN OVNI, NE CHERCHEZ PLUS... ÇA N'ÉTAIT QUE MOI DÉAMBULANT DANS LES RUES AU SORTIR D'UN MARIAGE MÉMORABLE, LES YEUX BRILLANTS COMME DES SOUCOUPES. D'AILLEURS, SI VOUS AVEZ RETROUVÉ MA PAIRE DE LUNETTES... QUELLE NUIT, LES ENFANTS ! ».

Le jeu du moment
AION
Le jeu attendu
DRAGON AGE : ORIGINS

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

TOUT PUBLIC PUBLIC AVERTI PUBLIC ADULTE

LOCAL

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

INTERNET

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

STOP SURARMEMENT

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri

Stop Doublage pourri

MEGASTAR joystick

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



League of Legends
Riot Games/Goa

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

Need for Speed : SHIFT
Slightly Mad Studios/Electronic Arts

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Aion
NCsoft/NCsoft

JEU DE RÔLE



Dragon Age : Origins
Bioware/Electronic Arts

Risen
Piranha Bytes/Deep Silver

The witcher
CD Projekt/Atari



À l'époque où Battlefield Bad Company était sorti uniquement sur Xbox 360, avec Sundin on allait souvent voir les gens de Xbox Mag pour leur tirer le calbut jusqu'à ce qu'il se retrouve sur leur tête. Maintenant que l'on sait que Bad Company 2 est aussi prévu sur PC, et qu'entre-temps nous avons eu Battlefield Heroes et la confirmation d'un Battlefield 3 PC, ben on marche dos au mur, nous autres...

Le jeu du moment
Empire Total War
Le jeu attendu
StarCraft II



À peine fini de tester les Radeon HD 5870 et 5850 que les 5770 et 5750 sont arrivées sur mon paillasson. Comme je suis sympa, je vais vous dire qu'en gros, ces cartes remplaceront les 4770 et 4850 en faisant à chaque fois un peu mieux. Cela consomme cependant largement moins d'électricité, et c'est bien pour les espèces en voie de disparition comme les gens qui mangent de la salade.

Le jeu du moment
Crystal Defenders
Le jeu attendu
Star Wars : The Old Republic



Le chat, cet animal merveilleux, enregistre très vite votre heure de réveil habituelle (8 heures) et ne manquera pas de venir vous le faire savoir, tous les jours, à 7h59. Seul bémol, le bestiau n'a manifestement pas la notion du samedi et du dimanche et scandera « miaou », « miaou » et « MIAOUuuu », jusqu'à ce que vous leviez. Intérêt : 9/10, note technique : 2/10.

Le jeu du moment
Need for Speed : SHIFT
Le jeu attendu
Modern Warfare 2



Non mais je rêve ! Il m'a touché les fesses ce mec !

LE DERNIER MMO DE NCSOFT M'A MIS À GENOUX. AION A BRISÉ MON COUPLE. « POURQUOI ? », ME CRIAIT MA FEMME. « POURQUOI TU ME QUITTES ? HEIN ? C'EST QUI CETTE GARCE ? ». JE LUI AI SIMPLEMENT RÉPONDU QUE JE L'APPELAIS COQUINE ET LÀ, DANS LA SECONDE SUIVANTE, LA VAISSELLE VOLAIT DANS LA PIÈCE. AION A BRISÉ MON COUPLE. ET MON MOBILIER AUSSI.

Aion

MMO EXPATRIÉ

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR NCsoft
DÉVELOPPEUR NCsoft/Corée du Sud
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Qu'entends-je au loin ? Les trompettes célestes de la fin du monde ? Le Jugement dernier, peut-être ? Non, c'est simplement l'heure du test d'Aion. Après les flops d'Auto Assault et de Tabula Rasa, le MMO de NCsoft arrivé tout droit de Corée débarque avec des intentions claires : séduire le public occidental et engranger des millions. Avant de me lancer à corps perdu dans l'aventure, il me faut un avatar à la hauteur des ambitions du jeu, sans pitié et prêt à bouffer le monde. Je l'imagine grand, ténébreux, le visage crispé dans un rictus féroce. Entre les « gentils » Élyséens et les « méchants » Asmodiens, mon choix est vite fait. Deux minutes plus tard, mon guerrier baptisé Balafre débarque sur Atreia… Posture agressive, regard sauvage… Quelle classe ! Que c'est beau, les enfants ! Simple curiosité, je tente de faire une douce Élyséenne, histoire de. Voyons : petites couettes, grain de beauté sur l'œil… pas mal ! Allez, soyons fous, j'essaie le cœur tatoué sur la joue. Rhoooo… Elle minaude, la coquine ! Trop mignon ! Y a pas à dire, Aion en jette. Fidèles à la mode coréenne, les persos sont très soignés. Jeunes, athlétiques, fins, un rien impersonnels mais très réussis. De toute façon, ce ne sera une surprise pour personne, à partir du CryENGINE 1, les développeurs d'Aion sont parvenus à une réelle petite merveille de design. Le petit monde héroic fantaisie d'Atreia est une perpétuelle débauche de couleurs chatoyantes, et fourmille de détails enjôleurs. Maintenant question à 100 euros, je garde quel perso, moi ?



Alors ma p'tite dame ! On cherche la bagarre ?

Coquine, va !

Légère et court vêtue, Coquine entamait donc sa lente progression en répétant sa gaie chansonnette : « Pif paf pouf, je fais du barouf ! Pouf paf pif, j'te taille un calcif ! ». « Tiens, mais cet arbre me parle ! Coucou ! Vous m'apprendrez à voler contre des pommes ? J'y cours. *Reviens en sueur avec du sang de porc sur la robe* Voilà vos pommes. Ah, des glands cette fois-ci ? *Reviens à moitié morte, presque sans robe* Tenez vos glands, vous avez raison il faut protéger les forêts c'est important ». De loin en loin, Coquine perd le fil de sa grande quête. La trame globale, une sombre histoire de traité de paix entre Asmodiens et Élyséens qui tourne mal,



Voici ce qui se passe quand on ne travaille pas bien à l'école !



Sa réalisation est exemplaire, mais le tout reste trop sage...

se noie vite sous une montagne de peccadilles du style « va me tuer 148 lémuriens rageurs que je te fasse une jolie paire de bottes, après tu iras voir le monsieur important de la ville suivante ». Les quêtes surprennent peu, voire pas du tout. Mais soit, en fille scolaire bien élevée, ma sorcière passe les caprices de tous ses interlocuteurs. Puis soudain, Coquine tombe sur un gros monstre, un lourd, un bien poilu. Mais elle ne se démonte pas. Un premier sort de glace, suivie d'une boule de feu bien agressive... Raaah, il résiste l'animal, et paf ! Un combo droit dans les gencives. Soudain débarque Kévin, 12 ans. Son perso est énorme et de sa hache +75, il réduit mon géant en Apéricubes. J'allais lui dire merci quand j'ai vu que c'est lui qui avait ramassé l'XP du monstre. L'abattement et la solitude gagnent Coquine. Elle pensait avoir trouvé un allié, elle est tombée sur un leecher (voleur d'XP), et à bien y regarder, il y en a beaucoup en jeu. D'un côté, je les comprends car les quêtes d'Aion sont souvent calculées au plus juste. Pour peu que vous tentiez d'accomplir vos missions en esquivant les combats superflus, parfois vous n'aurez pas gagné assez d'XP pour embrayer sur les quêtes suivantes.





En grimpant de niveaux, les régions deviennent plus vastes mais moins travaillées.



Cela arriva à la pauvre Coquine qui en fut catastrophée ! Personne ne lui avait dit qu'en Corée le grinding faisait partie du jeu ! Elle qui s'imaginait pouvoir ramasser des pommes ad vitam aeternam sans se salir les mains, la voilà gravissant les plus hautes marches de la gloire en foulant du pied des tapis rouge sang de monstres massacrés sans le prétexte d'une quête. Elle a la rage.

Petits doigts assassins

Sundin me regardant jouer à Aion : « - Puté, il a l'air gros lui, comment tu le tues ? ». Facile, lui dis-je : 1-2-2-3-3-2-2. « - Pas mal... Ô bechigue ! T'as un mage sur le dos, tu vas t'en sortir ? ». 1-2-2-3-3-2-2 ! Sur ce, il m'a jeté un regard oblique avant de retourner à sa triste vie. En fait, 1-2-2-3-3-2-2 est le souvenir le plus marquant de ma première semaine passée sur Aion. Non, ces chiffres ne sont pas les numéros gagnants du Loto, c'est à une vache près, la combinaison de sorts qui, répétée à l'infini, a permis à Coquine de leveler ses 25 premiers niveaux. Comme dans bien d'autres MMO, certains sortilèges d'Aion permettent pendant quelques secondes d'enchaîner sur un combo dévasteur. La prise en main est tellement bonne que la chose devient naturelle encore plus vite

Un début difficile

En Corée, tout allait bien pour le petit Aion. Il faisait bien ses devoirs et tout le monde était fier de lui. Puis le petit Aion s'en est allé en Occident, et là, trop dépaysé, il eut ses premières mauvaises notes : boss campés à longueur de journées, lag, serveurs surpeuplés. Le lancement d'Aion a été plus que laborieux. En fait, le jeu a eu si bonne presse avant sa sortie que les joueurs ont afflué en masse. Dès le pré-lancement, les trois maigres serveurs français qui se battaient en duel ont saturé. Ce que je ne m'explique pas en revanche, c'est pourquoi NCsoft n'a pas rajouté de nouvelles bécanes avant le lancement officiel. Une aberration... Enfin, même si devant les interminables files d'attente nocturnes, le gamer qui sommeille en moi a eu envie de balancer son PC par la fenêtre, le professionnel sait bien que le lancement sans accrocs d'un MMO triple A n'existe pas. À Joystick, nous ne jugerons pas le jeu là-dessus. Comme on dit souvent dans l'industrie du film pour adulte : mieux vaut se serrer à trois dans un lit trop petit que de dormir seul. À méditer.





L'interface prend vite de la place à l'écran si l'on est un peu gourmand en infos.



Un peu de technique

La beauté d'Aion dépend grandement de votre bécane ! Ôtez-lui son antialiasing, ses effets de blur et autres menues fioritures qui remplissent si bien l'écran, et vous allez vous piquer les yeux. En tout cas, c'est stable !

Aller dans les Abysses sans un groupe, c'est comme se déguiser en veau pour se rendre chez le boucher.

que sur nombre de RPG online. Si les cycles de DPS se ressemblent, la différence de puissance entre les personnages se joue sur leur personnalisation. Élevée par l'une des familles les plus fashion d'Atreia, Coquine a appris à rehausser ses frusques des joyaux les plus tendances. Chacune de ses pièces d'armure peut être sertie avec diverses pierres magiques capables de lui octroyer des bonus comme +12 points de mana ou +14 de score d'esquive. De loin, ces « petits plus » ont l'air anodins, mais ils cachent pourtant un système de tweaking minutieux (comprenez customisation), qui au final fait la différence entre deux personnages de même classe et de même niveau. Plus tard, au niveau 20, les Stigmas entrent en scène. On peut en porter huit. Pour schématiser, ces huit artefacts correspondent aux skills lootables de Guild Wars. En dénichant le bon Stigma, un sorcier fera pleuvoir la lave et un guerrier pourra se soigner. Pas franchement original, le système est tout de même bien fichu et garantit pas mal de surprises lors des affrontements hauts niveaux. Malgré tout, est arrivé l'inévitable, ne pleurez pas, soyez fort… Coquine est morte.



Deux écoles, un jeu

Revenue d'entre les morts, Coquine a perdu un peu de son expérience. Ah ! Voilà un détail qui ravira les aficionados de MMO oldschool type Lineage et consort ! Ah non… je retire ce que j'ai dit. Bizarrement, il n'y a pas de quoi s'étonner. Aion a été pensé pour plaire à un public occidental qui, frappé par le syndrome Dragon Ball sans doute, a depuis bien longtemps jugé que la mort ne devait pas avoir de conséquence néfaste. Ainsi cette XP perdue peut être rachetée auprès de certains PNJ. De toute façon, Coquine n'a pas réussi à économiser le moindre penny. Tout, absolument tout se paye dans ce jeu. Influence coréenne oblige, les places de villages regorgent de boutiques montées par les joueurs où tout se vend et tout s'achète. Aion est un jeu au gameplay bâtard issu de deux écoles de pensée, mais il est visible que NCsoft a fait de





Dans Aion, un boost de temps de vol, c'est un peu le Saint Graal.







gros efforts pour séduire un public large. La preuve la plus éclatante de ce que j'avance se résume en un mot : levelling. La progression des personnages est extrêmement linéaire. Durant les premières heures de jeu, vous passerez obligatoirement d'une zone définie à une autre. Pour vous dissuader de battre la campagne au hasard, vous constaterez que vos ailes acquises au niveau 10 sont longtemps accessoires. Les coins où l'on peut les déployer sont rares, et même le cas échéant, vous n'en profiterez qu'une minute (un peu plus avec le temps). La rigidité de cette progression confère à Aion une prise en main certes exemplaire, mais une immersion Role Play médiocre… Encore un caprice de l'école occidentale du MMO où depuis longtemps les jeux mastodontes ont fait une croix sur l'aspect jeu de rôle. Avec Aion, NCsoft n'a pas pris de risque. Sa réalisation est exemplaire mais le tout reste très, voire trop sage. Vous y trouverez tout ce que l'on attend d'un poids lourd du genre, et rien de plus… du moins, jusqu'au niveau 25 !

Pas la tête !

Pour Coquine, avoir quitté la terre ferme pour rejoindre les Abysses, c'était comme avoir changé de petit ami : sa vie changea du tout au tout. Parvenu à ce cap, Aion se mue et passe du statut de promenade PvE proprette plus ou moins solotable, à celui de bordélique guerre PvP/PvE de masse. Les premières instances 6 joueurs font leur apparition. Sans attendre, Coquine fonce vers le camp d'entraînement de Nochsana. Un donjon d'une petite heure étudié pour un tank, un soigneur, un soutien et trois classes dégâts. Plutôt agréable, mais quand même… Pourquoi attendre si tard pour proposer des instances aux joueurs ? Au niveau 20 c'était jouable… Enfin bref ! C'est également dans les Abysses que se trouvent les raids PvE pour 24 joueurs. A priori ils sont nombreux, mais Coquine n'avait pas le niveau requis pour y prendre part. En revanche, elle était assez forte pour aller tabasser, enfin, les méchants Asmodiens. Allez dans les Abysses sans un groupe, c'est comme se déguiser en veau pour se rendre chez le boucher. Pour être franc, je n'ai pas pris conscience de l'ampleur supposée du RvR du jeu. Avec Coquine, j'ai participé à des bastons, pris un astéroïde ici et là… Toujours sans me servir de mes ailes en combat.
Partant de cette expérience, j'en déduis qu'Aion a de quoi contenter les amateurs PvE et surtout de PvP. Mais les deux vont de paire. Si vous haïssez l'un ou l'autre, Aion ne sera sans doute pas votre came. NCsoft a développé un jeu finement calibré à la réalisation presque parfaite, à même de séduire le plus grand nombre.
De fait, Aion est tout sauf une révolution. Une sage alternative à World of Warcraft sans doute, un maître étalon du genre, sans hésitation.

Lucky

En Deux Mots

AION EST UN JEU DE GRANDE CLASSE QUI CUMULE TOUT CE QUI SE FAIT DE MIEUX EN CE MOMENT EN MATIÈRE D'UNIVERS PERSISTANT. SON DESIGN ENJÔLEUR ET SA PERFECTION TECHNIQUE EN FONT MÊME LA ROLLS ROYCE DU MMO MADE IN CORÉE. HÉLAS CETTE RÉUSSITE A UN PRIX : CELUI DE L'ORIGINALITÉ. CHERCHEZ LA DÉFINITION COMMUNE DE MMO DANS LE DICTIONNAIRE, VOUS Y LIREZ SANS DOUTE AION ! IL N'EN DEMEURE PAS MOINS QUE NCSOFT NOUS LIVRE LÀ UN TITRE D'UNE RARE QUALITÉ.

- \+ Tous les éléments du MMO haut de gamme
- \+ Superbe
- \+ Addictif
- \+ Bande-son grandiose
- − Sans fantaisie
- − Les ailes sous-exploitées

TECHNIQUE -

ARTISTIQUE -

INTÉRÊT -



Et t'arrives à trouver des brosses à dents à ta taille ?



Je suis sûr que je peux me crocheter le téton sans souff... AAAAAAAAAAAAAH !

Tales of Monkey Island Chapter 3

Pinocchio dans le ventre de la baleine

COMMENT SE REPRODUISENT LES LAMANTINS ? EST-IL POSSIBLE D'AVALER SON ŒIL ? COMBIEN D'HOMMES UNE FEMME AVERTIE EN VAUT-ELLE ? VOUS SAUREZ PEUT-ÊTRE CELA EN JOUANT À LAIR OF THE LEVIATHAN ! HARDIS MATELOTS !

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

Morgan Lefflay n'a pas la vie facile. Séduisante chasseuse de pirates évoluant dans un monde d'hommes, elle est perpétuellement tiraillée entre ses envies d'adolescente insouciante et ses désirs d'indépendance… Un conte moderne comme Jean-Jacques Goldman en chante à la pelle. Depuis sa plus tendre enfance, elle fantasme sur les aventures de l'intrépide Guybrush Threepwood. Elle connaît sa boisson préférée, la marque de ses caleçons et même sa date de mariage… il n'a plus de secret pour elle. À vingt ans, Morgan garde encore une photo de lui dans son soutien-gorge. Seulement, derrière la femme se cache une professionnelle. Une chasseuse de pirates. À la suite d'un hasard fatalement improbable, là voilà seule, isolée avec son idole. Guybrush est là, à portée de main et son couple bat de l'aile… Que faire ? Le décapiter et agir en professionnelle ? Ou le bâillonner avec sa petite culotte pour lui faire goûter aux joies de l'amour adultère ? Ah ! Jean-Jacques, si tu me lis, faut vraiment que t'en fasses une chanson (je prends la moitié des droits) !



Morgan de toi

« Telltale, je vous aime », résume bien mon humeur du moment. Mais comment vous vanter l'excellence de cet épisode sans tout vous dévoiler ? Pas facile… Fort heureusement, je peux compter sur les enseignements d'Olive et Tom : « Le chemin le plus court vers le but, c'est la ligne droite ». Venons-en aux faits. Après deux épisodes de mise en situation, Telltale sort l'artillerie lourde. Lair of the Leviathan est le chapitre qui se rapproche le plus des anciens Monkey Island. Les développeurs ont repris à leur sauce les fameux duels d'insultes du jeu de 1990 avec brio, l'aventure est plus longue et sans le moindre temps mort. Mais la plus grande réussite de cet épisode, c'est Morgan. Ce petit personnage secondaire made in Telltale, assez discret jusque-là, se retrouve enfin sous les feux de la rampe. Grâce à elle, Guybrush s'embarque dans une intrigue amoureuse délectable qui donne tout son piment à l'aventure. Ces détails font de Lair of the Leviathan un excellent jeu d'aventure, qui pourrait bien valoir à la série un Megastar ! Pour conclure, je citerai Guillaume Apollinaire qui me disait hier encore dans le langage châtié qu'on lui connaît : « Lair of the Leviathan, c'est de la bombe ! ». Sacré Guillaume…

Lucky

Un peu de technique

Il ne fait pas le ménage dans l'appartement et ne fait pas repousser les cheveux, mais Lair of the Leviathan tourne comme une horloge sur une machine d'avant-guerre. Sinon la femme et les enfants, ça va chez vous ?



En Deux Mots

Plus inventif, plus absurde, plus vivant… Lair of the Leviathan est tout simplement le meilleur Tales of Monkey Island à ce jour, et place la barre très haut pour les prochains épisodes.

- + Morgan, je t'aime !
- + Enigmes très variées et logiques
- + Concours de grimaces
- − Le prochain aura du mal à être meilleur

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC | INTERNET 40 | LOCAL 40 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de Ram (XP) 2 Go (Vista), Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Southpeak Interactive
DÉVELOPPEUR TimeGate Studios/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Section 8

LA GUERRE EN SLOW MOTION

DANS UN FUTUR PROCHE, LE MCDO AURA EU RAISON DE NOTRE SVELTESSE, ON PORTERA TOUS DES ARMURES DE PLUSIEURS TONNES ET ON SE DÉPLACERA COMME SUNDIN AU MARIAGE DE SON COUSIN. ÇA FAIT PEUR.



Chaque joueur peut acheter, grâce à ses frags, des tourelles lance-missiles, des chars d'assaut ou des exosquelettes de combat pas très pratiques, mais très stylés.

Au moment où vous lirez ces lignes, Section 8 sera disponible dans le commerce depuis plus d'un mois. Si vous êtes passé outre les conseils du bon monsieur Sundin (Joystick 223), alors je n'aurais qu'une chose à vous dire : nananannèèèèreuuuuh ! On vous avait dit que Section 8 ne s'annonçait pas super bien, et dans un certain sens, il ne nous a pas déçus. Joli et nanti de bonnes idées, le FPS multi de TimeGate souffre malheureusement d'un gros défaut, que je vais même garder pour la fin pour vous obliger à lire le texte jusqu'au bout, bande de petits impatients.

Causons d'abord des bases : chaque partie oppose deux camps, la Section 8 et le Arm of Orion, identiques en termes de classes de personnages et d'armement, qui se disputent des points de contrôle au sein de grandes cartes très ouvertes. Chaque capture donne des points de victoire (la première équipe à 1000 points remporte le match) mais assure aussi le contrôle de défenses terrestres et anti-aériennes. Ces dernières ont leur importance car, et c'est une des trouvailles du jeu, les joueurs ne respawnent pas à un endroit donné, ils tombent littéralement du ciel vers un point de largage choisi juste avant de réapparaître.

Il pleut des Saupiquet !

Des missions ponctuelles (escorte de VIP, interception de convoi) surgissent également au beau milieu du combat pour apporter un surplus de points en cas de réussite. Section 8 semblait donc disposer de bonnes cartes pour être le Tribes 2 de ce début de XXIe siècle, MAIS (le voilà ce fameux défaut) il a avant tout été pensé pour la console. Avec leurs gros doigts malhabiles, nos amis consoleux ont besoin qu'on les assiste un peu. Tout le monde se déplace donc très lentement afin d'être facile à canarder. Pour rendre le tout encore plus abordable, il est possible de verrouiller une cible avec n'importe quelle arme, même avec le fusil de sniper. Bonjour le challenge, ou plutôt au revoir. De leur côté, les blindages sont tellement épais qu'un chargeur et demi est nécessaire pour venir à bout du moindre péon. Imaginez le tableau : des boîtes de thon qui se tirent dessus pendant des plombes sans la moindre once de finesse. Pour éviter ce sentiment d'inertie, on peut s'essayer à jouer à Section 8 au pad 360, mais franchement, un FPS a-t-il sa place sur PC s'il faut jeter son clavier et sa souris pour en profiter ?

Savonfou



Il est possible de piquer un sprint pour parcourir la carte plus rapidement.



Les zones en rouge sont couvertes par la DCA ennemie, descendez-y à vos risques et périls.



Un peu de technique

Si le jeu ne pose pas de problème pour tourner sur des configurations moyen de gamme (il est optimisé pour la Xbox 360), les serveurs en revanche manquent de stabilité. Étrange vu le peu de joueurs que l'on y trouve...

En Deux Mots

LE RESSENTI DE JEU EXTRÊMEMENT BALOURD NE REND PAS HOMMAGE AUX GRAPHISMES ET AUX IDÉES DE CE FPS. PRÉVU POUR TOURNER SUR PC ET SUR XBOX 360, SECTION 8 NE LAISSE AUCUNE AMBIGUÏTÉ QUANT AU SUPPORT QU'IL A PRIVILÉGIÉ ET C'EST BIEN DOMMAGE.

- + Realisation graphique
- + Le parachutage des joueurs
- − Mouvements TRÈS lents
- − Bourrin

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

STOP SURARMEMENT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Kalypso Media
DÉVELOPPEUR Haemimont Multimedia/Bulgarie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



La campagne propose d'instaurer 15 dictat... régimes.

SI VOUS VOTEZ POUR MOI, JE VOUS PROMETS PLUS D'ALCOOL, PLUS DE DROGUES, PLUS DE FEMMES, PLUS D'ARGENT, PLUS DE VACANCES ET UNE POLITIQUE TRANSPARENTE ! À BAS LES LANGUES DE BOIS ET LES MARCHANDS DE CHIMÈRES !



Tropico 3

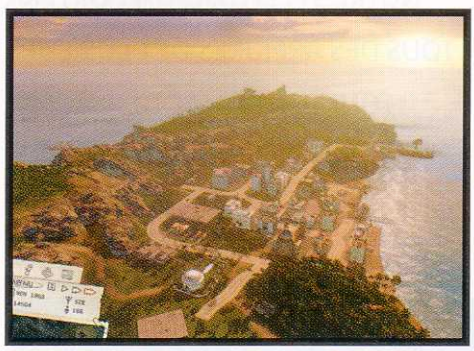
GESTION DICTATORIALE

Tropiquiennes, Tropiquiens. Il y a maintenant vingt ans vous m'avez accordé votre confiance pour faire de Tropico la perle des Caraïbes. Nous avons tous travaillé très dur, et aujourd'hui, le rayonnement de notre petit paradis est tel que l'on accourt des quatre coins du monde pour y vivre. Mais cette éclatante victoire a un prix ! La population croît plus vite que nos industries, et bon nombre des pionniers d'hier sont aujourd'hui sans emploi. Si vous me réélisez, je compte faire du chômage ma préoccupation principale afin que chacun d'entre vous devienne un glorieux héros de la classe ouvrière. J'ai peut-être, un temps, été attiré par les lueurs du capitalisme et je m'en excuse. On ne peut pas faire confiance aux États-Unis ! Aujourd'hui, le bel ours russe est prêt à nous donner l'accolade afin que nous devenions ensemble les pionniers d'un monde meilleur ! Accordez-moi une nouvelle fois votre confiance. Pour vous, pour vos enfants, votez Lucky !

¡Viva la revolución !

Dans la grande famille des Sim City like, je demande la brebis galeuse ! Pour tenter une image, je dirai que Tropico 3 est au jeu de gestion ce qu'Al Capone est à François Durand, responsable du rayon Arts de la table du Auchan de Melun. Tous deux sont commerciaux, mais si François conseille honnêtement la ménagère, Al tente toujours de lui soutirer un max de pognon. Dans Tropico 3, vous incarnez un politicien véreux durant la guerre froide, placé à la présidence d'une île caribéenne soit par l'ami Staline, soit par l'oncle Sam. Votre taf ? Civiliser votre île, bâtir des écoles, créer de l'emploi et tout le tintouin classique… mais le challenge est ardu ! Entre les nationalistes qui exècrent la main-d'œuvre étrangère, les intellectuels qui refusent l'autarcie et j'en passe, il fleurit une rébellion chaque matin (puis bon… le fait que vous soyez un dictateur doit jouer aussi) ! Pire, il faut aussi flatter les deux géants russe et ricain avec des traités, tout en sachant que plaire à l'un, c'est déplaire à l'autre. Bref, il faut toujours jongler et ajuster sa politique. Fort heureusement, Tropico est aussi rigolo que dur. Mention spéciale à votre conseiller chicano qui confond assassinat avec « malencontreux accident », ou fraude électorale avec « technique de décompte alternative ». Il est vraiment bien ce petit jeu, dommage que toute la partie technique soit tellement à la ramasse !

Lucky



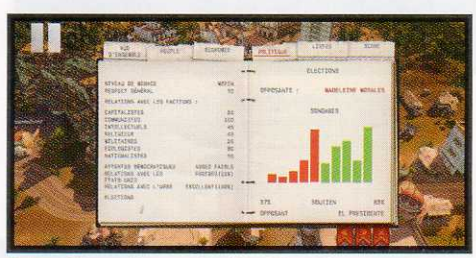
Comme on dit : joli de loin, mais loin d'être joli !

Un peu de technique

Techniquement, Tropico 3 est plus que faible. L'interface, en plus de manquer cruellement de statistiques de gestion, est loin d'être claire, et comble de tout le jeu est très gourmand pour un rendu plutôt quelconque.



Placer le cabaret en face de l'église a été ma plus grande réussite. Mes meilleurs clients ? Les prêtres, bien sûr !



Euh… dites, elles sont où les légendes de ces graphiques ? Ils veulent dire quoi ?

En Deux Mots

UN BON PETIT JEU DE GESTION QUI NE FERA PAS DATE, MAIS QUI SE DÉMARQUE PAR SON HUMOUR (OUAIS !) ET PAR UN CODE ÉCRIT AVEC LES PIEDS (BOUH !). D'AILLEURS UN MODE MULTI N'AURAIT PAS ÉTÉ DE TROP.

- + Ambiance rigolote
- + Pointu
- − Interface atroce
- − Cruel manque de statistiques

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC | INTERNET 16 | LOCAL 16 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Deep Silver
DÉVELOPPEUR Ascaron Entertainment/ Allemagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Sacred 2 Ice & Blood

DERNIÈRE VOLONTÉ D'UN CONDAMNÉ À MORT



T'as un bel œil, tu sais !

VOUS SAVEZ, CETTE MANIE QU'ONT LES AMPOULES DE BRILLER TRÈS FORT AVANT DE CLAQUER. EH BIEN NOS AMIS D'ASCARON ONT TENTÉ DE LES IMITER EN LÂCHANT LEUR ADD-ON JUSTE AVANT DE MOURIR. SAUF QUE LE BANQUIER AVAIT DÉJÀ FAIT COUPER LE COURANT...

À l'heure où je vous parle, les studios Ascaron 2 ont passé l'arme à gauche. Bon, d'accord, je ne vous apprends rien. La bête suffoquait déjà depuis quelques mois sous le poids financier de développements console qui tardaient à se terminer. Pourtant, dans un dernier râle, ils nous crachent cet Ice & Blood, le premier (le dernier, probablement) add-on de Sacred 2 Fallen Angel. Oui, Sacred 2 ! Souvenez-vous : ce jeu sorti pour le moins prématurément et dont les bugs hantent encore les esprits de ceux qui l'ont acheté sans attendre l'avis éclairé de votre serviteur. Alors forcément, lorsque l'on voit surgir à la fin de l'installation de cette extension une fenêtre qui vous demande de cliquer sur « terminer » alors que le seul bouton qui apparaît s'intitule « annuler », les vieux fantômes refont surface. Toutefois, il s'agissait là d'une simple anicroche, et Sacred 2 a bien grandi. Pas forcément grâce à son add-on d'ailleurs, dont le contenu est plutôt réduit, mais bien par la magie des gigaoctets de patchs qui sont passés par là ces derniers mois.



Une nouvelle classe jouable, le Mage Dragon, fera aussi partie des nouveautés... Comme le reste : pas très convaincant...

Triste fin

Alors quoi de neuf en Ancaria ? Eh bien d'abord, ce joli petit bout de terre se voit agrandi de deux nouvelles zones : la forêt maudite, où le mort-vivant règne en roi, et les terres de cristal, domaine de chasse des Séraphins, aussi glacial que la voix caverneuse de notre bon rédac' chef. Des environnements intéressants, mais qui ne font que répéter des schémas déjà vus dans le jeu original : enchaîner des tonnes de quêtes souvent pas très fun, puis passer par le fil de l'épée tout ce qui vous semble un peu trop agressif. Si encore l'I.A. avait été améliorée... mais non. Force est de constater que le démon écorché, comme l'élémentaire de glace, reste aussi bête qu'un radis. Même combat pour la caméra, dont la gestion est toujours aussi catastrophique. On notera juste quelques améliorations sur la jouabilité : la possibilité (enfin !) de se déplacer vers n'importe quel portail, à tout moment, d'un simple clic sur la carte du monde ; ou ce sympathique démon porteur, qui gardera sur lui notre coffre et qu'on invoquera à loisir. Des bonus « confort » attendus, et donc bienvenus, mais pour une trentaine d'euros, seuls les ultras risquent d'y trouver leur compte.

Kracoukas





Des combats en forme de feu d'artifice, mais un add-on qui tire plutôt vers le pétard mouillé.

Un peu de technique

Je vous renvoie vers l'exemplaire 212 de votre magazine préféré concernant la technique. Il disait, si je ne m'abuse : beau, mais buggé jusqu'à l'os. Ben là, c'est toujours beau, mais c'est beaucoup plus jouable. Une fois encore, les patchs successifs y sont pour beaucoup. À noter que la bête tourne très bien sous Windows 7.

En Deux Mots

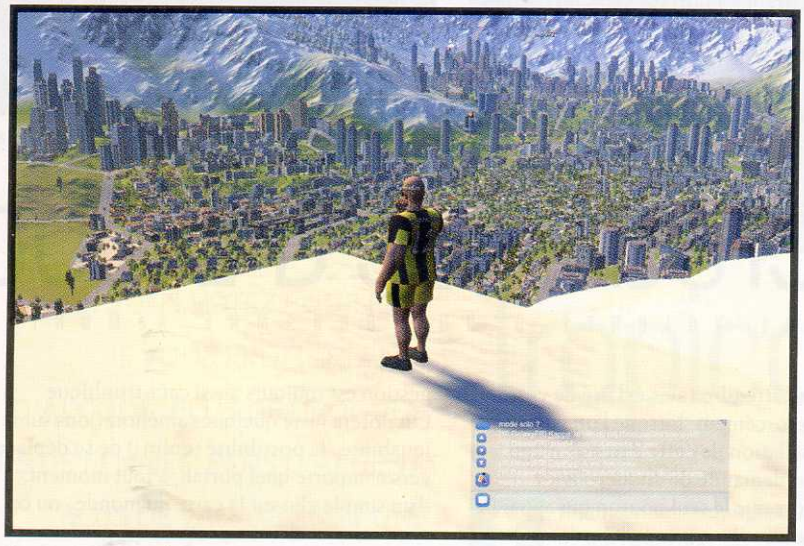
ICE & BLOOD APPORTE SON LOT D'AMÉLIORATIONS, MAIS LES 30 EUROS À DÉBOURSER LAISSENT UN ARRIÈRE-GOÛT DE TROP PEU. À MOINS D'ÊTRE UN PUR FAN, CONTENTEZ-VOUS DU JEU DE BASE ET DE SES NOMBREUX PATCHS GRATUITS.

- + Quelques ajouts pratiques
- + Joli et sans trop de bugs (cette fois)
- − I.A. aux pâquerettes
- − Contenu léger pour le prix

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Cities XL

EN CHANTIER

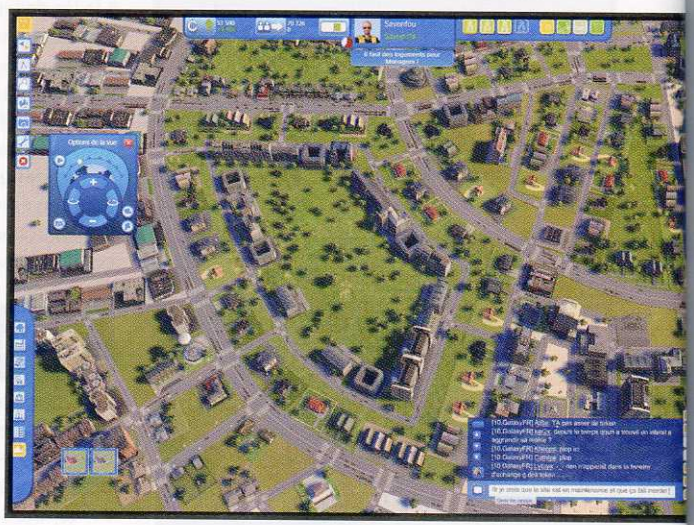


Cette ville n'est pas de moi, mais c'est la plus belle que j'aie croisée jusqu'à présent.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram (1,5 avec Vista), Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Monte Cristo/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Percer de larges avenues est essentiel pour que l'économie fonctionne bien.



EH, PSST, LES PERVERS ! ÇA VOUS EXCITE DE TRACER DES ROUTES ? VOUS AVEZ LE KIKI TOUT DUR EN RÉGLANT UN TAUX D'IMPOSITION ? ÇA VOUS TITILLE LE BARREAU DE CHAISE LA PLANIFICATION INDUSTRIELLE ? ALLEZ, TENEZ, ON A UN PETIT TRUC POUR VOUS, ÇA S'APPELLE CITIES XL !



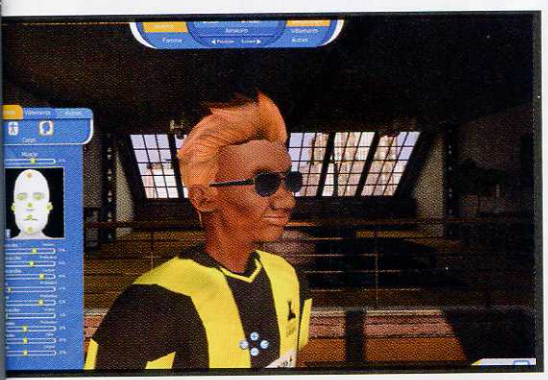
Passé de mode le City Builder ? Que nenni ! Tel Karl Lagerfeld ressuscitant le catogan pour homme, ou Sundin exhumant la mode du sac à main masculin, Monte Cristo vient de consacrer deux ans de son temps à tenter de relancer le genre Sim City. Après les promesses et la traditionnelle phase de bêta, c'est l'heure du bilan comme on dit dans les ministères. Le problème qui se pose est que Cities XL est encore loin d'avoir tiré toutes ses cartouches puisqu'il compte beaucoup sur son mode en ligne et de futurs contenus téléchargeables. Je me suis donc longuement arraché les cheveux : comment noter le potentiel d'un jeu ? N'ayant pas trouvé réponse à cette insoluble question, on va commencer par jeter un coup d'œil sur ce qu'il nous offre.

La fête des Maires

En bon City Builder, Cities XL donne la possibilité de gérer plusieurs villes simultanément, pouvant être construites sur des terrains extrêmement variés. Îles paradisiaques propices au tourisme, plaines fertiles, régions montagneuses, ou ignoble banlieue de Castres, chaque topographie fournira des ressources différentes, au nombre de 14, qui vont de l'eau au pétrole en passant par les produits agricoles, l'industrie lourde et même la main-d'œuvre. Le joueur doit tenter de tirer parti de ses



Les liaisons commerciales sont représentées dans la vision d'ensemble de chaque serveur.



Avant de vous lancer dans l'aventure, il faudra veiller à personnaliser votre avatar.



Il est très facile de repérer les endroits qui posent problèmes.

Un peu de technique

Si le jeu tourne correctement sur une machine moyenne, les serveurs en revanche manquent de stabilité et on regrette aussi les éléments qui mettent un temps infini à s'afficher et les tableaux de gestion qui fonctionnent une fois sur deux.

ressources avant de se lancer dans des relations commerciales avec ses propres villes, avec d'autres joueurs dans le mode Planète, ou à défaut avec l'Omnicorp, une entreprise dirigée par une I.A., à côté de laquelle Bernard Madoff est un instituteur de maternelle. Le commerce entre villes, gros point fort du titre, est basé sur un système de « token ». Lorsque l'on produit plus d'eau, de hi-tech ou de services que l'on n'en consomme, des token apparaissent dans notre réserve, représentant notre excédent. Ces token peuvent ensuite être négociés sur le marché du serveur. En théorie, la combine fonctionne. Mais pas en pratique. Les différentes productions sont intimement liées les unes aux autres, et varient parfois énormément en peu de temps. Quelques blocs d'habitations supplémentaires peuvent, par exemple, consommer un token d'eau potable excédentaire, ce qui a pour effet immédiat d'annuler un échange dans lequel ce token aurait été impliqué. Concrètement, presque tous les contrats que vous conclurez le lundi soir seront annulés le lendemain parce que l'une ou l'autre des parties n'est plus en mesure d'assurer ses fournitures. Quoi de plus énervant que de devoir renégocier tous ses accords à chaque connexion ? Notons tout de même que pour éviter cela, on pourra gérer ses relations commerciales via le site de Cities XL en dehors des heures de jeu, par exemple au travail. Les patrons apprécieront.

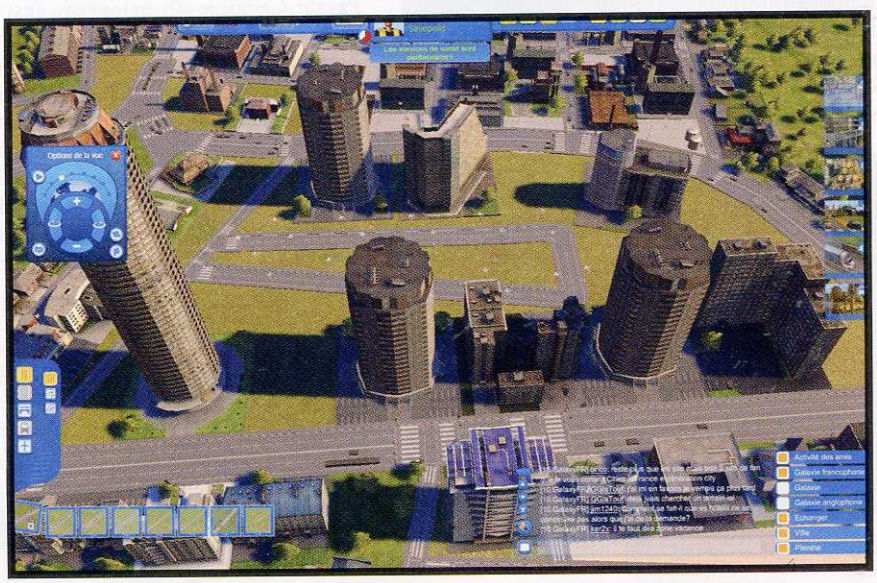
Je vous ai compris !

Au niveau de l'ergonomie générale, on constate avec plaisir que les suppliques des bêta-testeurs ont été entendues. Il est désormais possible d'établir des points d'accès entre votre ville et le reste du monde sur l'ensemble du pourtour de la carte, ce qui permet une plus grande souplesse dans la mise en place des premiers bâtiments, et surtout n'oblige pas à brûler une grosse partie de son budget en routes dès le début. Il est aussi plus facile de voir quels sont les problèmes rencontrés par votre agglomération, et comment y remédier. Tout cela fait que qu'il est relativement simple de débuter, les vraies difficultés commençant lorsque votre cité abrite 100 000 habitants qui vous quémandent des écoles, des hôpitaux et des loisirs très coûteux à entretenir. Abordons maintenant ces fameux ajouts prévus par Monte Cristo. Ils sont de trois natures : les Blueprints et les packs d'extension, réservés aux abonnés (une quinzaine d'euros pour trois mois), et les Gem, des add-on payants eux aussi, à croire que Monte Cristo se fait bâtir un château en cocaïne. Certains des packs d'extension apporteront simplement de nouveaux designs pour les bâtiments ; un pack « Chinatown » et un autre « Médiéval » pointeront d'ailleurs le nez avant la fin du mois d'octobre. D'autres promettent carrément d'introduire de nouvelles fonctions de gameplay. Les Blueprints, quant à eux, sont des plans de gros bâtiments qui, en plus de décorer votre ville au prix de ressources colossales, vous octroieront des bonus. Les Gem enfin sont des petits « Tycoon » supposés donner une nouvelle dimension à Cities XL. Ils permettront de gérer plus spécifiquement une partie de sa ville, comme une station balnéaire, une station de ski ou un gigantesque aéroport international, où il faudra tracer les pistes, designer les aérogares et fixer le prix du Daïquiri Vodka.

Tout ça est certes prometteur… pour peu que vous vous abonniez ! Une première dans le genre… En l'état, Cities XL reste néanmoins un City Builder correct mais simplifié et un peu répétitif, ce qui pèse sur sa note. On observera donc attentivement dans les prochains mois si la larve se transforme en élégant papillon, où si elle s'est fait bouffer en chemin par Rodolphe de Koh Lanta.

Savonfou

Dans un premier temps, le joueur n'a accès qu'aux zones de faible densité. Celles de moyenne puis forte densité, comme les gratte-ciel, ne sont disponibles que passé un certain seuil de population.



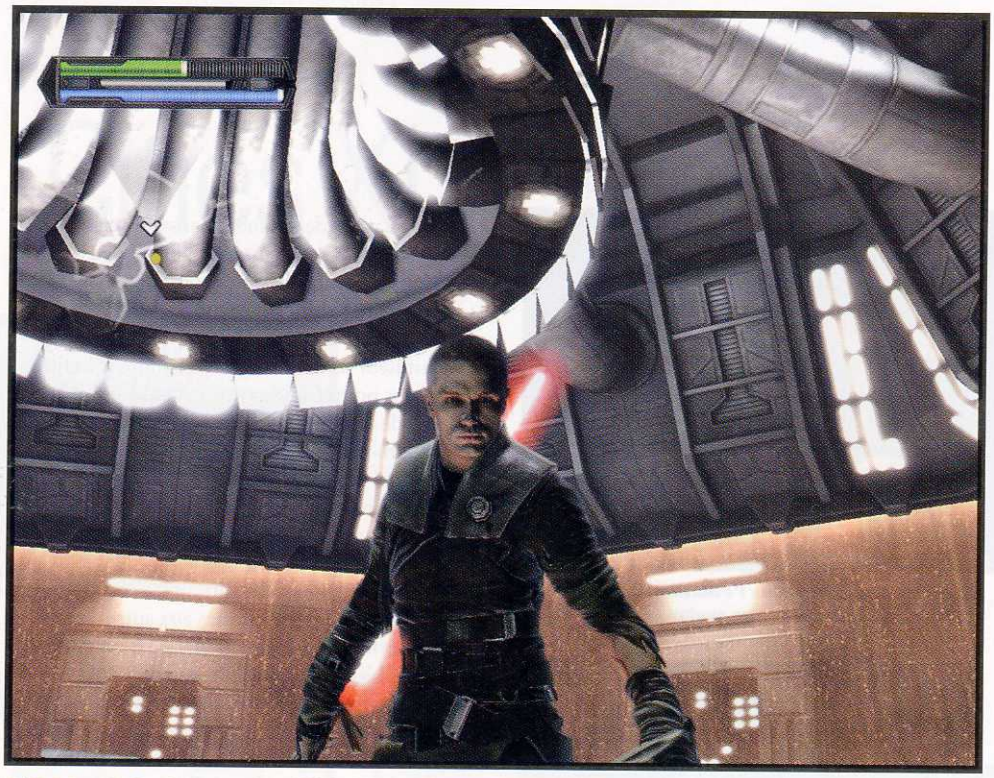
En Deux Mots

UN CITY BUILDER ENCORE EN GESTATION. SON CÔTÉ MMO ASSEZ ORIGINAL ET L'AJOUT RÉGULIER DE CONTENU POURRAIENT FAIRE DE CITIES XL UN EXCELLENT JEU. EN ATTENDANT, ON EST BIEN OBLIGÉ DE CONSTATER QUE LE CONTENU À LA SORTIE N'EST PAS TOUT À FAIT AU NIVEAU DE NOS ATTENTES. UNE AFFAIRE À SUIVRE.

- \+ Simple à appréhender
- \+ Le mode Planète est bien…
- − … mais il nous est un peu imposé
- − Manque (pour le moment) de variété

5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

QUI EST LE SINISTRE INDIVIDU QUI A UN JOUR TRADUIT STAR WARS PAR LA GUERRE DES ÉTOILES ? MYSTÉRIEUX ANONYME, SANS VOULOIR TE FAIRE UN COURS D'ANGLAIS, UNE TRADUCTION CORRECTE EUT ÉTÉ : LES GUERRES DE L'ÉTOILE. BON, CETTE RÉFLEXION N'A PAS DE RAPPORT AVEC CE TEST, MAIS IL FALLAIT BIEN DÉNONCER CES 38 ANS DE MENSONGES !



Hello ! Je suis Quelconque, Jean-Michel Quelconque.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2.4 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Aspyr/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Star Wars Le Pouvoir de la Force

BEAT THEM ALL ANTI-JEDI



Cet hiver, la mode sera au sabre dans le dos, moi j'vous l'dis !

Au début des années 70, à l'époque où tous les jeunes étaient coiffés comme moi, George Lucas tournait trois films destinés à devenir l'une des plus grosses machines à pognon du siècle. Cette trilogie, il la baptisa Star Wars. Autant vous le dire tout de suite, Star Wars et moi ce n'est pas la grande histoire d'amour. J'ai apprécié les films, j'ai appris à parler le Yoda, et pourtant, contrairement à nombre de fanboys, je ne saurais pas dire quelle paire de chaussettes portait Luke, le jour funeste où il tua son papa. La précision est importante car



Le Pouvoir de la Force est ce que l'on appelle un spin-off, autrement dit une histoire parallèle, dans laquelle vous y incarnez un apprenti Sith, dont le maître n'est autre que le terrible Dark Vador. À vue de nez, je dirai que nous sommes en pleine extermination des chevaliers Jedi, donc entre L'Empire Contre-Attaque et Le Retour du Jedi. Pas sûr. Ce que je sais en tout cas, c'est que l'histoire et la narration de ce jeu sont bien ficelées. Suspense, rebondissements, moments de tension… Il ne lui manque rien. Qui plus est, les nombreuses cinématiques qui ponctuent l'action sont d'une excellente qualité tant au niveau des visuels que des doublages. En un mot : avec Le Pouvoir de la Force, Aspyr a mis les petits plats dans les grands, et a bien disposé les couteaux à poisson à la droite des couteaux à viande. Grande classe.

La force est avec lui

Sorti il y a un an sur Xbox 360 et sur PS3, Le Pouvoir de la Force fait partie de ces jeux qui n'ont pas changé la face du monde, mais auxquels on ne peut pas reprocher grand-chose. Nous sommes en présence d'un beat them all à la plastique

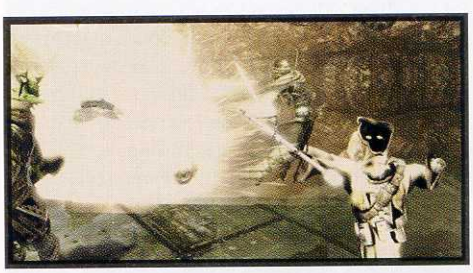


Chaque combat phare se termine sur une phase de QTE.



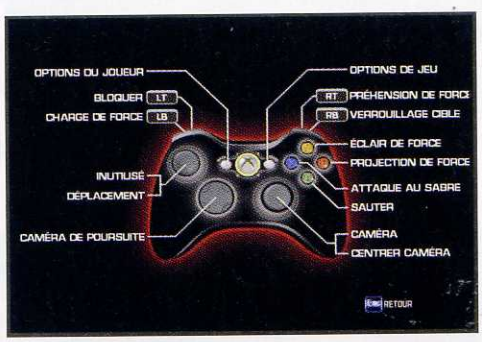
Cette édition PC comprend les trois petits DLC sortis sur console. De quoi prolonger un peu le plaisir.

séduisante, aussi linéaire qu'efficace ; et Dieu sait qu'il est linéaire. En tant qu'apprenti Sith, vous êtes ici pour casser du gentil à tour de bras sans trop de finesse. Si le challenge paraît trop facile sur les premiers niveaux, méfiance : la difficulté du soft est très progressive et a de quoi donner du fil à retordre à tous les gamers. Au pire, si vraiment vous êtes un apôtre du pad, vous n'aurez qu'à jouer en hard voire en « Sith ». Plus j'y pense et plus je me dis que Le Pouvoir de la Force a tout du jeu à l'ancienne : un jeu couloir où les ennemis pleuvent et où la moindre caisse dissimule un item bonus de type « invincibilité temporaire ». Oldschool donc. Autre bonne nouvelle, Aspyr a doté sa petite tuerie d'un léger aspect RPG (rien de comparable avec Kotor), qui fait qu'en tuant du Jedi, votre avatar ramasse des points d'expérience. Ces points servent à apprendre de nouveaux combos, qui à défaut de casser la routine inhérente au beat them all, en affinant un peu le gameplay. Selon que vous préférez combattre au sabre laser ou en utilisant la Force, vous apprendrez soit à lancer votre arme comme un boomerang, soit à étrangler l'ennemi sans même le toucher. La Force, tant qu'on en parle, est au cœur même du jeu. Au fil des niveaux, on ressent réellement la montée en puissance du jeune apprenti. Si lors de ses premières missions il peine un peu à anéantir cinq ou six rebelles, à la fin il balaie presque des armées entières d'un claquement de doigt. Et ça, c'est franchement jouissif.



Un peu de technique

Si votre config (notamment votre combo processeur/carte graphique) a plus d'un an, préparez-vous à faire des concessions sur la résolution du soft. Pour le faire tourner sans souci, votre bécane doit au moins avoir les biceps de Stallone. Et juste pour vous prévenir : mieux vaut ne pas jouer sur un écran 4/3. Les cinématiques étant conçues pour du 16/9, elles seraient écrasées en largeur, ce qui les rend plutôt moches.



Euh... d'accord et si je veux voir les commandes clavier, c'est possible ou pas ?

En Deux Mots

Il n'a pas la classe d'un Knights of the Old Republic, mais Le Pouvoir de la Force, même un an après sa sortie console, n'en demeure pas moins un bon petit jeu d'action, malheureusement porté sans grand soin. À 30 euros... pourquoi pas ?

- \+ Shoot them up efficace
- \+ Histoire originale et de qualité
- \+ Tous les DLC consoles sont sur le DVD
- \+ Le prix
- − Portage techniquement douteux
- − Titre français tout pourri

3	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Un portage à la mer !

Si l'ami Aspyr avait vraiment bien fait son boulot, je m'arrêterai là. Malheureusement, Le Pouvoir de la Force appartient à la catégorie des « portages faits par-dessus la jambe ». Naïf que j'étais en débutant ma partie, j'ai voulu tout naturellement étudier un peu les contrôles clavier, histoire que Dark Vador ne meure pas contre un stupide Wookie. S'est alors affichée une belle manette Xbox, m'indiquant les commandes... Xbox. Soit ! Utilisons une manette Xbox ! Ah ! Impossible de switcher du clavier au pad en cours de partie... Le Pourvoir de la Force est ce que l'on appelle dans le jargon : un portage bête et méchant. Doucement, mon agacement devenait colère : « Les joueurs PC ont attendu ce jeu pendant une longue année, et Lucas n'est pas foutu de leur donner une interface ergonomique ! », me disais-je. Puis aussi sec, ma colère devint déception. Arrivé au troisième niveau, qui est un niveau ouvert, mon framerate est passé d'un acceptable 60 images par seconde à un cruel 12 images par seconde. Baisser les détails graphiques ? Vous n'y pensez pas ! Du coup mon PC qui tournait très bien sur les premiers tableaux s'est lamentablement effondré. Mais attendez, les versions consoles n'avaient pas ce problème, alors pourquoi ça ne passe plus sur ma machine ? Messieurs les développeurs, sauriez-vous m'expliquer cet étrange prodige ? Tout en râlant je me suis résigné à opter pour une résolution assassine de 800 par 600... Impossible de changer en cours de partie... Rien à dire messieurs, il est bon votre jeu... mais est-ce que vous n'auriez pas pu vous casser un peu le crâne histoire qu'il tourne de façon honnête ? Je comprends mieux maintenant pourquoi il ne coûte que 30 euros.

Lucky



MEGASTAR joystick

Dragon Age Origins

LE MOYEN-ÂGE, ÇA VOUS GAGNE

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 1,5 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR BioWare Corp./Canada
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

EYE OF THE BEHOLDER, BALDUR'S GATE... DES TITRES QUI RAISONNENT AVEC UNE CERTAINE NOSTALGIE DANS LE CŒUR DES RÔLISTES DE TOUT POIL ET AUXQUELS ON FAIT SOUVENT RÉFÉRENCE EN DISANT : « QUAND MÊME, C'ÉTAIT MIEUX AVANT ! ». DANS DIX ANS, IL FAUDRA RAJOUTER UN NOM À CETTE ILLUSTRE LISTE : DRAGON AGE ORIGINS.



J'ai dans l'idée que mon écran total indice de protection 25 va vite trouver ses limites.

La Rédaction, 19H31 du matin. L'ambiance est électrique, pour ne pas dire angoissante. Ils sont tous là, autour de moi, ils m'attendent. Sundin se tient assis en face, sa petite mine défaite cachée entre ses petites mains fripées. Au loin, Savon court dans les couloirs, en balançant des poignées entières de ses cheveux et en hurlant : « Sortir ! Je veux sortiiiiir ! ». Lucky, plus sage, plus mesuré, s'aventure dans un très courageux : « Allez, Kracou, ce n'est pas si terrible... Tu continueras demain ! Y a Chilien, là... Tu te souviens ? Le Chilien ? ». Deux grognements, et un regard de fou plus tard, ils prennent toute la mesure de la situation : Dragon Age m'a pris, et n'est pas près de lâcher sa proie. Bon... J'aimerai vous dire que c'est la mort dans l'âme qu'ils m'ont abandonné, ça flatterait mon ego, mais pour être franc, les marques de tristesse se perdaient un peu au milieu des clics clics frénétiques d'un Sundin s'acharnant sur le bouton de l'ascenseur ou les « Mooojito làààààà ! » d'un Lucky assoiffé.

Dix minutes plus tard...

Ça y est : ils sont partis, et me voilà de nouveau en tête à tête avec le dernier-né des studios BioWare, ce Dragon Age Origins, que beaucoup (moi y compris) attendait comme le nouveau messie du jeu de rôle sur PC, et qui, il faut bien le dire, tient toutes ses promesses. Mais avant de s'attacher à la critique de ses différents aspects, sans doute est-il nécessaire de vous préciser tout de suite en quoi DAO se distingue d'une concurrence qui s'est faite de plus en plus rude ces derniers mois. Drakensang, Risen, ou même l'ancêtre Neverwinter Nights en son temps, sont autant de jeux qui ont su nous séduire. Pourtant, sans remettre en cause leurs qualités respectives, ils leur manquaient à tous un certain équilibre. Si l'on s'attache au style, par exemple, les deux premiers titres cités manquaient singulièrement de cette fantaisie propre au genre médiéval fantastique. À l'opposé, et suivant en cela le

modèle érigé par Dungeon & Dragons, la série Neverwinter tombait dans l'excès inverse, et finissait par noyer le joueur sous des flots de compétences, d'objets magiques ou de combats épiques. Dragon Age, quant à lui, et c'est bel et bien sa très grande force, semble avoir trouvé un équilibre parfait entre le besoin de rêve et le minimum de réalisme nécessaire à une bonne immersion.





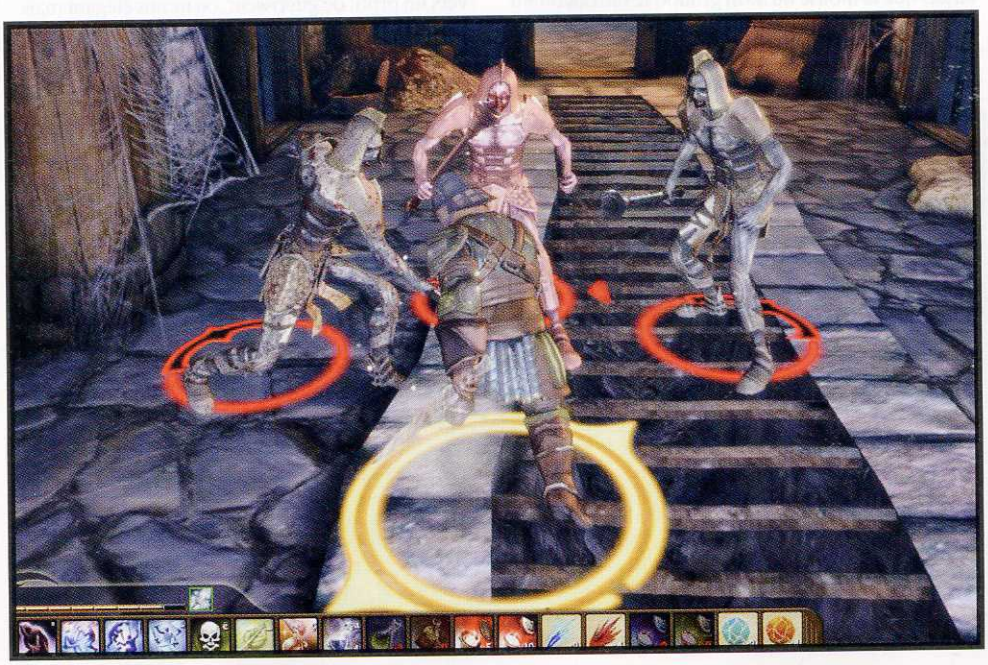
Oui, je vois bien que je vous dérange, je repasserai un peu plus tard, hein ? Quand vous aurez réglé tous ces vilains problèmes de peau, par exemple ?

Héros malgré lui

La manière d'aborder l'intrigue en est un bon exemple. On nous jette sans ménagement en plein cœur d'une nouvelle lutte contre les forces du mal ! Apocalypse, hordes de démons, pluies de chiens en plâtre sont autant de fléaux qui s'apprêtent à déferler sur le pays de Ferelden. Les différentes factions, naines, humaines ou elfiques pourraient alors s'organiser, se défendre, repousser l'envahisseur pour finir par danser une gigue sur son corps mort… Mais non. Au lieu de cela, elles attendent qu'un héros surgisse et se tape tout le boulot. Un scénario ma foi très classique, mais qui réussit à surprendre, en raison de l'angle sous lequel il est abordé. Vous définissez en début de partie votre avatar selon trois critères que sont sa race, sa profession, et son statut social. Des choix qui orienteront bien entendu votre manière de jouer, et notamment celle d'aborder les combats, mais qui pèseront également sur vos premières expériences de jeu. Le début de l'aventure sera ainsi complètement personnalisé, et plutôt que de supporter une énième cinématique vous expliquant pourquoi vous avez préféré abandonner femmes, enfants et canapé en cuir pour aller courir le monde, BioWare vous proposera de vivre les événements (souvent tragiques) qui lient votre modeste histoire au destin de la galaxie. Ainsi, que vous ayez choisi d'embrasser la vie d'un humain de noble lignée, ou d'un nain de basse extraction, vous ne serez pas un héros lambda de plus qui va sauver le monde. Vous incarnerez un homme à la destinée certes épique, mais qui n'en garde pas moins des aspirations plus basiques, comme se venger de l'infâme fourbe qui l'a privé de ses terres, et retrouver au plus vite cette famille qu'il a dû abandonner. Une dualité parfaitement maîtrisée, dont découle une indéniable immersion.



Mesdames et messieurs, devant vos yeux ébahis, voici la femme-sourcil.



Âmes sensibles s'abstenir

L'autre aspect du jeu qui profite grandement de cette notion d'équilibre, ce sont les combats. Inutile de vous le cacher, ils seront nombreux. Entre les donjons lugubres, les ennemis que vous ne manquerez pas de vous faire au cours de votre périple, et tous ces brigands errants sur les routes à la recherche de quelques gueux à rosser, croyez-moi, vous donnerez de l'épée à deux mains plus souvent que de la voix. Pour autant, à aucun moment l'ennui ne viendra vous surprendre. Est-ce dû à la grande variété des rencontres, qui ne seront d'ailleurs pas toutes hostiles, puisque vous pourrez croiser de temps en temps des caravanes de marchands ambulants toujours prêts à commercer en bonne intelligence ? Certainement, mais au-delà de leur variété, ces phases de combat ont la particularité de ne jamais paraître trop faciles, ou insurmontables ou même répétitives. Un mérite



Je crois que je suis blessé les amis !



C'est maman qui va être contente quand elle va voir l'état de mes fringues !



que l'on doit à une I.A. qui réussit à transformer la moindre entrevue en véritable joute tactique. Prenons l'exemple d'un groupe de voleur croisé au détour d'une ruelle sombre de Dénérim. Stratégie classique : les hommes forts nous foncent dessus, laissant derrière eux les archers qui décochent leurs flèches meurtrières. Le choc est rude, mais mon groupe, soutenu par son guérisseur, tient le coup, et finit par percer la mêlée pour aller décapiter ces fourbes d'archers. Succès écrasant. Je savoure ma victoire en buvant leur sang. Quelques niveaux plus tard, même ruelle, mêmes voleurs, même démarrage…

Montjoie ! Que trépasse si je faiblis !

Hahaha ! Les nazes ! Sûr de ma supériorité, je cours pour les intercepter et leur donner la punition qu'ils méritent et… Aieeeuu ! Merde ! Un piège ! Tandis que la moitié de mon groupe se retrouve paralysée, l'autre moitié continue sa charge, et s'en va pulvéris… Ah non, pardon : ils se font plutôt recevoir par deux voleurs cachés dans l'ombre et prennent cher ! Dans la panique, je ne remarque pas que les archers ont concentré leur tir sur mon soigneur, qui s'écroule comme une bouse deux rounds plus tard. Alors certes, je finis par remporter l'affrontement, mais à quel prix… Vous l'aurez compris, ce n'est donc pas tant le niveau de vos adversaires ou la multiplication des boss qui créeront la difficulté mais bel et bien la manière dont l'I.A. va gérer la rencontre sur le plan tactique, en jouant sur l'environnement, la surprise, la répartition de ses troupes et tout ce qu'on peut trouver dans le manuel du parfait petit stratège. De votre côté, et pour éviter de cuisantes déconvenues, vous apprendrez à utiliser toutes les ressources que Monsieur BioWare aura mises à votre disposition. Le système de progression offre ainsi de nombreuses possibilités de développement. Pour chaque profession de base, mage, voleur ou guerrier, on trouve quatre spécialisations possibles. Dès le niveau 7, l'amateur de magie pourra s'orienter vers un profil de guérisseur, ou moins élégant mais tout aussi utile, choisir la voie du guerrier mystique pour maximiser ses aptitudes en combats rapprochés. L'équipement aura également son importance : soins, poisons, explosifs, pièges, sont



Un peu de technique

Certes, Dragon Age Origins pourra vous laisser un arrière-goût de « peut mieux faire » sur un plan purement esthétique. On se consolera toutefois en constatant que la partie technique reste parfaitement maîtrisée. Ainsi, ma modeste HD3850 n'a pas montré le moindre signe de fatigue pendant les longues nuits qu'auront duré ce test… Ma femme, en revanche, c'est une autre histoire.

C'est à cette heure-ci que tu rentres ! Et regarde dans quel état tu es ! Tu crois que j'ai que ça à foutre ? Nettoyer tes fringues ?







autant d'aides qui feront la différence si elles sont utilisées à bon escient. Enfin, votre entourage, et la manière dont vous le considérerez, joueront un rôle crucial. Couvrez-les de cadeaux, abondez en leur sens, et ils vous soigneront plus efficacement, par exemple. Trahissez-les, et ils pourraient bien tenter de prendre la tête de votre groupe, et la vôtre.

J'en veux encore !

On ne s'ennuiera jamais dans Dragon Age je disais, et même mieux : je l'avoue humblement, cet argument de la rejouabilité auquel nous faisons parfois référence m'est toujours apparu, dans le domaine du RPG en tout cas, comme une sorte d'arlésienne. On en parle, on aimerait bien qu'elle soit là, mais lorsque le rideau des crédits tombe, on passe simplement à autre chose. Ici, j'ai déjà refait le début du jeu deux fois, ne serait-ce que pour le plaisir de découvrir les bonus scénaristiques octroyés à un elfe de haute lignée, en comparaison avec mon nain voleur du départ. Et puis il faut l'avouer : BioWare a su parer son jeu des plus beaux atours. L'interface est efficace, la technique est maîtrisée, avec une mention toute spéciale pour les dialogues, en version française, d'un niveau rarement égalé. Ils sont drôles, incisifs, sérieux, parfois complètement décalés, avec ce crieur d'Orzammar (la capitale naine) qui brocarde entre deux annonces son prince un peu despote sur les bords, en se fendant d'un joli : « Des nouvelles du prince Behlen : mais pourquoi est il si méchant ? Parce queeeeee ! ». On ne s'en lasse pas. Reste que nous arrivons au bout de ces quatre pages, et qu'il va falloir trancher. Comme le souligne bien souvent ce cher Sundin, la perfection n'est pas de ce monde : ainsi, DAO souffrira d'une certaine monotonie dans les décors. On pourra également critiquer le style graphique, résolument adulte, à la limite du gore, et qui ne plaira sans doute pas à la fameuse ménagère de moins de 50 ans qui cherche un cadeau de Noël pour son rejeton adoré. Seulement, le résultat final est là : ça fait bien 10 ans que je n'avais pas pris autant mon pied devant un jeu de rôle sur PC. Si je dois le comparer aux titres de sa catégorie, Dragon Age emporte le sommet de notre grille de notation haut la main, pour toutes les qualités citées précédemment. Sur un plan plus large, considérant que le genre RPG est peut-être moins accessible que d'autres, et eu égard au public ciblé et à quelques défauts mineurs, je me contenterai d'un 9. Toutefois, ne vous y trompez pas : Dragon Age Origins est le nouveau roi de la pelouse, et il risque bien de le rester un long moment !

Kracoukas

Bon, allez, ça va pour cette fois ! Reviens, je t'ai fait de la tarte aux pommes !



En Deux Mots

QUELQUES DONJONS UN PEU PÂLOTS, ET UN STYLE GRAPHIQUE PLUTÔT TRANCHÉ, C'EST BIEN TOUT CE QUE L'ON POURRA TROUVER À REDIRE À CE DRAGON AGE ORIGINS. DES DÉFAUTS BIEN INSIGNIFIANTS DEVANT LE PLAISIR QUE VOUS AUREZ À PARCOURIR CE NOUVEAU BIJOU DES STUDIOS BIOWARE. LES CANADIENS FRAPPENT FORT ET JUSTE, ET NOUS OFFRE LA NOUVELLE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE JEU DE RÔLE SUR PC. À CONSOMMER SANS MODÉRATION.

- + Un scénario en béton armé
- + Bien équilibré sur tous les plans
- + Profondeur tactique
- + Des répliques bien senties
- − DAO, ce n'est pas pour les enfants
- − Quelques décors peu inspirés

8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT



Comme l'an dernier, le mode Deviens une Légende est perturbé par les carences de l'I.A.

AU CONTRAIRE D'UN FIFA QUI SE MOQUE OUVERTEMENT DU PC, PES A TOUJOURS FAIT PREUVE DE BONNE VOLONTÉ. CES EFFORTS, SURTOUT AU NIVEAU GRAPHIQUE, SUFFIRONT-ILS À NOUS FAIRE RECHAUSSER LES CRAMPONS ?

Pro Evolution Soccer 2010

SPORTS

Après cette grosse déception qu'est FIFA 10, j'attendais monts et merveilles du nouveau PES. Manque de bol, je marque un but de 25 mètres avec Edouard Cissé sur le coup d'envoi. Mais pourquoi ? Pourquoi ? Aucun honneur ! Aucune dignité ! Heureusement pour Konami, et pour moi, je me suis vite rendu compte que ce jugement hâtif était quelque peu injuste. Déjà, le développeur japonais a fourni de sérieux efforts au niveau graphique. Le jeu est devenu plus que séduisant. Les stars du ballon sont incroyablement bien modélisées. À tel point que j'ai presque eu envie de faire agrandir la trogne de Rooney pour m'en faire un poster. Les effets de lumière, le public, la pelouse, tout a été retravaillé pour enfin proposer un environnement digne de ce nom. Il était temps.

Pro Robotisation Soccer

Mais bon, on n'est pas le Stade de France ici. On ne fait pas la Ola à 0-0 après un quart d'heure de jeu. PES 2010 est beau, certes, mais l'intérêt principal réside dans les sensations de jeu. Et là, ça coince. Le gameplay souffre d'une physique de balle parfois capricieuse, des transmissions chaotiques au possible et une rigidité cadavérique au niveau des animations. Difficile de mettre en place un jeu limpide quand le tout manque à ce point de fluidité. La refonte graphique a-t-elle pris tellement de temps que les mécanismes de jeu n'ont pu être peaufinés ? C'est d'autant plus regrettable que le jeu paraît de plus en plus riche, aussi bien en termes de licences que de modes de jeu. À ce sujet, la Ligue des Masters s'est considérablement étoffée, avec l'apparition de véritables compétitions européennes et d'un système de transferts simplifié. Même le mode Deviens une Légende a augmenté son potentiel ludique. Mais quand Messi met trois plombes pour se retourner face au but, quand Benzema sprinte aussi gracieusement que l'Homme qui valait trois milliards, quand Drogba se fait bousculer par Marama Vahirua, on se dit : à quoi bon ? À quoi bon fabriquer un bel emballage quand le bonbon à l'intérieur est périmé ? Mais en dépit de tous ses défauts et faute de concurrence valable, PES 2010 reste de loin le meilleur jeu de foot cette année sur PC. Ou plutôt, le moins mauvais. Car même si les progrès sont indéniables, ils demeurent insuffisants pour que l'on déborde d'enthousiasme. L'année prochaine, peut-être ?

Deez

Un peu de technique

Une bécane relativement récente est conseillée pour faire tourner le jeu en 16:9, Full-HD et qualité « haute ». Si la config le permet, c'est du bonheur pour les mirettes... ainsi que pour le framerate, à peu près stable à 60 FPS.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL 4 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Konami
DÉVELOPPEUR Konami/Japon
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les animations des gardiens de but sont encore plus sommaires que celles des joueurs de champs.



Le jeu rapide direct vers l'avant est toujours aussi efficace dans cet épisode.



En Deux Mots

Époustouflant en termes de réalisation, la mouture annuelle de PES ne nous accroche pas outre mesure, la faute à une physique douteuse et à des animations antédiluviennes. Le titre de Konami reste néanmoins le meilleur jeu de football sur PC cette année.

- + Un moteur graphique convaincant
- + De plus en plus de contenu
- − La physique dans son ensemble
- − Un gameplay trop rigide

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo

ÉDITEUR The Adventure Company

DÉVELOPPEUR Floodlight Games/Russie

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -

Agatha Christie :

ADAPTATION VRAIMENT TRÈS LIBRE

La Maison Du Péril

AGATHA CHRISTIE POUR MOI, C'EST DU BOUQUIN POUR MA BELLE-MÈRE. ET LES ADAPTATIONS VIDÉOLUDIQUES DE SES BOUQUINS... BEN... PAREIL, POUR MA BELLE-MÈRE.

J'avoue : je n'ai jamais lu un Agatha Christie de ma vie. Oh, ma copine et sa mère ont bien essayé de m'en faire lire à coups de « C'est génial, tu verras, on ne sait jamais qui est le meurtrier ! », mais je ne suis heureusement jamais tombé dans le vil piège. Pour ne pas mourir (trop) bête et pouvoir briller lors du prochain repas de famille, j'ai néanmoins décidé contre vents et marrées de tester la présente aventure, adaptée très librement du roman La Maison du Péril. Et ça commence fort. Première scène sur une planche façon BD avec une sympathique musique d'ascenseur, où j'apprends que ladite aventure se passe sur les côtes de Cornouailles en Angleterre. Je retrouve alors ce cher Hercule Poirot et son compagnon Hastings, sirotant un cocktail en terrasse (ça débute pas trop mal). Là, Hastings dit à son compère que le maire de Londres lui supplie de mener une enquête au sujet du collier de perles de sa tante (passionnant). Poirot lui rétorque alors, comme John Rambo en d'autres temps, qu'il a « raccroché ». Sur la planche d'après, nos deux hommes font la connaissance de Nick Buckley, une charmante demoiselle qui leur dit d'emblée qu'elle vient d'échapper mystérieusement à trois catastrophes (dans le langage de la fille moins niaise : trois tentatives d'assassinats). Il n'en fallait pas plus à notre cher Poirot pour reprendre du service. Mouais.



Seule la localisation douteuse vous donnera parfois du fil à retordre.

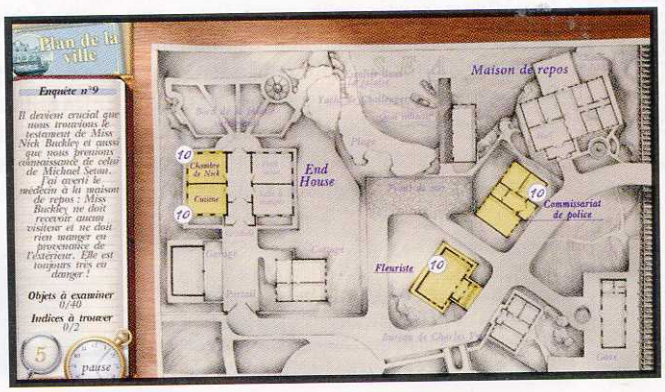


Un beaucoup trop facile « jeu de paires ».

Ouvre tes yeux !

Concrètement, comment ça se passe ? Très simple. Tout se déroule sur des écrans fixes (le salon, la chambre, la gare, la cuisine...) où vous allez devoir, à chaque fois, trouver une dizaine d'objets susceptibles de dévoiler des indices quant à cette affaire. Dans la cuisine par exemple, il faudra trouver des oignons, des fruits, des clés ou encore des dauphins et des chats... OUI ! Des dauphins, des chats, des chouettes et même un éléphant sur un bateau ! DÉLIRANT ! Ou totalement ridicule, au choix. Malgré tout, avouons-le, cette inspection minutieuse a un certain pouvoir d'attraction. Toute la rédaction s'est d'ailleurs jointe à moi pour effectuer le boulot. Le problème, c'est que cet exercice constitue le cœur du titre ! Pas de perso en 3D ici, ni de décors animés (ou si peu), tout juste a-t-on droit, ponctuellement, à reconstituer un texte avec des mots manquants ou à remettre en ordre un puzzle ! Vite redondant et terriblement limité, Agatha Christie : La Maison Du Péril s'apparente donc plus à un mini-jeu pour Iphone qu'à un vrai jeu d'aventure... Pas sûr que ça plaise à notre romancière anglaise.

Sundin



Toute la ville devra être passée au peigne fin, et même plusieurs fois pour certains endroits.



Un peu de technique

Regardez la configuration minimum exigée ! Même le vieux PC de votre belle-mère pourrait faire tourner cet Agatha Christie. Mais bon, offrez lui plutôt un bouquin, c'est mieux.

En Deux Mots

PASSEZ VOTRE CHEMIN GAMERS VELUS ! FACILE, COURT ET REDONDANT, AGATHA CHRISTIE ET LA MAISON DU PÉRIL EST PLUS UN RECUEIL DE MINI-JEUX QU'UN JEU D'AVENTURE À PROPREMENT PARLER.

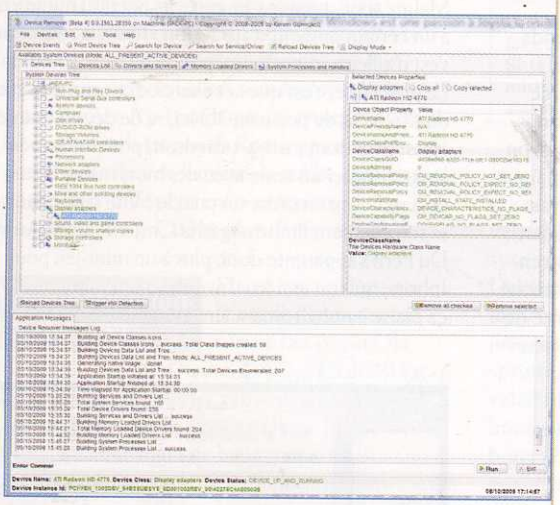
- + Assez prenant
- + Pas cher
- − Facile
- − Court
- − Limité

3	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Windows 7 débarque dans les magasins, et c'est la fête du logiciel. Notre selection du mois contient certains petits indispensables à installer après Windows 7, Game Booster vous permettra de récupérer les éventuelles performances qui vous manquaient par rapport à Windows XP sur une machine un peu poussive…



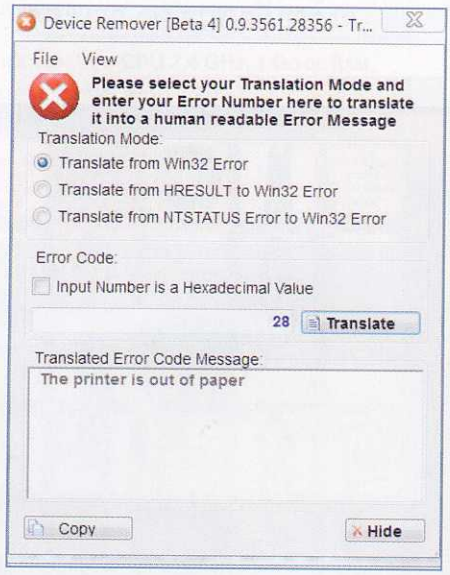
Un pilote de carte graphique qui vous fait des misères ? Un clic droit sur elle dans le premier onglet de Device Remover vous donne quelques options intéressantes et inédites.

Device Remover

- VERSION : Bêta 4
- ÉDITEUR : Kerem Gümrückü
- LICENCE : Freeware
- URL : www.pro-it-education.de/software/deviceremover/

Même si dire du mal de Windows est une passion à Joystick, on doit reconnaître que les dernières versions ont un avantage indéniable : les soucis de pilotes qui ne marchent pas, plantent ou entrent en conflit ont copieusement diminué. Et cela nous réjouit. En revanche, pour les cas extrêmes où quelque chose se passe mal (souvent un matériel qui rend l'âme), on est assez ennuyé. Heureusement, nous sommes tombés sur Device Remover, qui est peut-être un des outils les plus puissants et effrayants du monde. Pas que son interface soit horrible, juste qu'il permet de faire des choses que l'on avait oubliées ces derniers temps. Parmi les plus simples, vous avez la possibilité d'extraire n'importe quel pilote qui tourne sur votre machine. Et là on parle de réellement tout ce qui tourne dans votre noyau Windows. Pour sauver un pilote introuvable que vous avez installé il y a quelques années sur une machine (ou dont l'installeur refuse de tourner sur un nouveau Windows), c'est parfait. Pour les plus audacieux, vous pourrez désinstaller, supprimer, ou même simplement « mettre en pause » un pilote qui vous ennuie. Par contre, on ne va pas se mentir, Device Remover est tout sauf un jouet. Non content de vous laisser créer des écrans bleus en très peu de clics (notre record est à 3), vous pouvez aussi irrémédiablement tuer votre Windows en faisant n'importe quoi. Un outil très puissant pour les situations complètement désespérées, voilà avant tout ce qu'est Device Remover. Faites donc bien attention de ne pas le laisser entre toutes les mains.

On trouve aussi de petits utilitaires sympathiques comme un outil capable d'interpréter les codes d'erreurs qui ne veulent rien dire d'habitude.



GameBooster

Nous vous avions déjà parlé de GameBooster, votre meilleur ami si vous avez un PC poussif en manque de mémoire. Il permet de désactiver un tas de services inutiles dans Windows et de tirer un peu plus de performances de votre vieux tacot. La bonne nouvelle est que la dernière version a ajouté une défragmentation ciblée. Vous pouvez désormais défragmenter uniquement les fichiers de vos jeux, ce qui est beaucoup moins long qu'une défragmentation complète. Et pour ceux qui utilisent les profils de gestion d'énergie de Vista/7, il gère désormais tout ça pour éviter que votre processeur ne tourne pas assez vite. On aime !



Le nouvel onglet voit vos jeux installés, vous pourrez les choisir individuellement pour les défragmenter. Après analyse, il vous indique la fragmentation de chaque fichier du jeu !

- VERSION : 1.22
- ÉDITEUR : IObit
- LICENCE : Freeware
- URL : www.iobit.com/gamebooster.html

LastPass

- VERSION : 1.51.4
- ÉDITEUR : LastPass
- LICENCE : Freeware
- URL : www.lastpass.com

Si vous voulez être parfaitement en sécurité sur Internet, il faut utiliser des mots de passe différents partout. Parce que si vous utilisez le même mot de passe, vous augmentez radicalement les risques que quelqu'un pique votre identité un peu partout, voire votre argent. Il existe un tas de solutions pour stocker ses mots de passe quand l'on est chez soi mais si l'on veut accéder à ces mêmes mots de passe au travail ou sur d'autres machines, la chose devient très compliquée. C'est là qu'arrive LastPass, une extension pour Firefox, Internet Explorer et même Google Chrome qui permet de résoudre le problème. Vous utilisez un mot de passe principal pour activer l'extension et après elle fera le reste. Vous vous inscrivez sur un nouveau site ? LastPass va générer tout seul un mot de passe (complexe) pour vous. Il sera crypté de manière locale puis envoyé, crypté, sur les serveurs de LastPass. Qui ne pourra pas le décrypter, faute de clef. Le tout repose sur du cryptage AES 256 bits, et le fait que vous ne perdiez pas votre mot de passe principal (il est possible de créer des backup, heureusement). Le service est gratuit, cela ne plaira peut-être pas aux paranoïaques mais pour tous les autres, c'est au-delà du pratique.

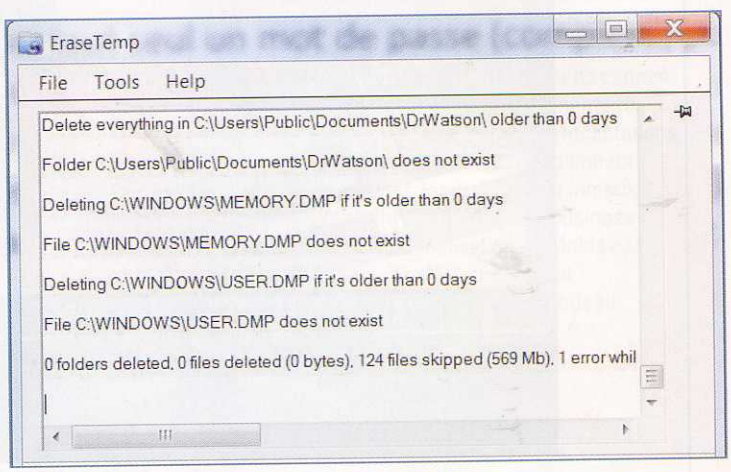


L'interface de LastPass est en prime entièrement traduite en français, difficile de faire plus convivial pour le grand public.

EraseTemp

- VERSION : 3.4.3.1
- ÉDITEUR : Anders Svensson
- LICENCE : Freeware
- URL : www.nodesoft.com/EraseTemp/

Dans la rubrique Matos, nous adorons vous conseiller d'acheter des SSD. Parce que ça change la vie, entre autres. Cela nous ramène aussi à d'autres problématiques, comme le fait que Windows a tendance à s'étaler. En fait, ce sont vos programmes installés qui utilisent souvent les répertoires temporaires pour stocker des choses peu utiles. Et qui ne les effacent jamais. C'est là qu'intervient EraseTemp, un utilitaire qui se lance en ligne de commande. O.K., c'est moche mais rassurez-vous, l'usage est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît vu que toutes les options par défaut sont bonnes. Il suffit donc de lancer le logiciel et d'attendre. Il gardera les fichiers temporaires récents pour éviter d'effacer des choses utiles, en plus. L'outil connaît les chemins temporaires de tous les Windows, et prend toutes les précautions nécessaires. Bref cela respire la qualité et l'on approuve. Et je ne dis pas ça parce qu'il m'a permis de récupérer quasiment 10 % d'espace libre sur ma partition C. Bon, en fait, si.



L'interface est pour le moins basique mais elle fait très correctement et consciencieusement son travail. C'est tout ce que l'on lui demande !

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
Media Player Classic Home Cinema 1.3.1249
VLC 1.0.2
Media Portal 1.1.0 beta 1
- ***Lecteurs audio :***
iTunes 9.0.1.8
Winamp 5.56
Foobar 2000 0.9.6.9
- ***Mailreaders :***
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.23
- ***NewsReader :***
Newsleecher 4.00 beta 7
- ***Pagers Internet :***
Trillian Astra 4.0.0.117
Miranda 0.8.8
Windows Live Messenger 2009 14.0.8089.726
- ***Antispam :***
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1
- ***Antilourds :***
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.55
ClamWin 0.95.2
Malwarebytes Anti Malware 1.41
Spyware Terminator 2.6.1.239
- ***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 3.2.8
SmartFTP 4.0.1052
- ***Browsers Web :***
Firefox 3.5.3
Google Chrome 4.0.220
Safari 4.0.3
- ***Browsers d'images :***
ACDsee Pro 3
Xnview 1.96.5
- ***Optimisation système :***
CCleaner 2.24.1010
Defraggler 1.14.159
Process Explorer 11.33

Quoi de Neuf

par Yavin



AOC 2230 Fm

Regarder un film ou une série sur l'écran du PC ne tient plus de l'hérésie et semble même devenir monnaie courante pour la plupart d'entre nous. Cependant, le boucan d'enfer émanant de nos machines suffit souvent à calmer les ardeurs des plus audacieux. Dans ce cas-là, on peut soit abandonner tout espoir ou alors se tourner vers une solution astucieuse comme cet écran doté d'un véritable petit lecteur multimédia capable de décoder, de manière totalement autonome, DivX, XVID, MP3 et autres WMA. L'engin peut lire les cartes mémoire les plus courantes (SD, MMC...), les périphériques de stockage USB et s'accompagne même d'une petite télécommande bien pratique pour naviguer dans les menus. Malheureusement, l'écran, de piètre qualité, inflige de lourdes traînées dans les mouvements rapides, il est donc à proscrire pour une utilisation ludique et déçoit également dans des films présentant des scènes d'action frénétique. Même topo du côté du son, peu enthousiasmant, ce qui n'a rien d'étonnant vu les minuscules enceintes embarquées. Au final, une solution peu satisfaisante mais qui parvient tout de même, à sauver la face grâce un prix tout rikiki. Ceci expliquant sans doute cela.

FABRICANT : AOC
SITE WEB : **WWW.AOC-EUROPE.COM**
PRIX : ENVIRON 210 EUROS



Brick Construction Shirt

On ne le répétera jamais assez, le type qui a inventé le t-shirt a réussi rien de moins que le casse du siècle en convaincant l'humanité que claquer du pognon pour afficher de la pub sur son torse (ou dans le dos) était vraiment super cool. À l'inverse, le vêtement proposé depuis peu par les gens de Thinkgeek vous laisse le choix du motif vu que vous aurez juste à le concevoir vous-même à l'aide de petites (ou grandes) briques Lego que vous placerez sur la plaque prévue à cet effet. Vous changez d'humeur pendant la journée ? Hop, quelques ajustements et vous voilà affublé d'un nouveau dessin ! Habillé de cette étoffe originale, vous ne devriez laisser personne indifférent et ferez peut-être même des émules dans les jours ou les semaines qui suivent.

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

F1 Wireless Gamepad

Faire du neuf avec du vieux, c'est tellement facile que cela en devient forcément irrésistible. Citons, entre autres, le retour de Tournez Manège, celui de la Roue de la Fortune ou encore L'école des Fans next gen.



Forcément, avec de tels cadavres sortis du cimetière, ce relooking du sympathique Run'N' Drive de Thrustmaster passerait presque pour une innovation ! Pourtant, il n'en est rien. Ce nouveau gamepad conserve toutes les caractéristiques de son grand frère, ergonomie de haut vol, fabrication de qualité, reconnaissance automatique dans la plupart des jeux… En clair, une bonne affaire que l'on préférait pourtant dans sa belle livrée épurée plutôt qu'affublé de cette parure Ferrari (et ses sponsors) pas forcément du meilleur goût. Évidemment, les fans inconditionnels de la Scuderia seront aux anges. Pas sûr que les autres accrochent même si nous avons clairement affaire à du très très bon matos.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **www.thrustmaster.com**
Prix : Environ 40 euros



Alienware m15x

Le PC portable « le plus puissant du monde » ? Peut-être bien, c'est en tout cas ce que nous affirme Dell (propriétaire d'Alienware) sur la fiche de son dernier bébé dédié au gaming. Ce nouveau m15x se dote d'un look pas franchement discret mais surtout d'une architecture intérieure plutôt… musclée. Entièrement configurables, les machines peuvent être équipées exclusivement de processeurs Corel7 mobile (trois choix possibles), barrettes de Ram en DDR3 à 1067 MHz (jusqu'à 8 Go) et de disques durs (500 Go au max) capables de tournicoter 7200 fois par minute. Côté graphisme, vous aurez le choix entre une Geforce GT240M ou sa grande sœur GTX260M de chez Nvidia. Il est également possible d'adjoindre à tout cela un lecteur de disques Blu-Ray ou une batterie 9 cellules pour disposer d'un peu plus d'autonomie. Pour vous donner une petite idée, en configurant la machine au max, notre facture dépassait largement les 4000 euros. À ce prix-là, on espère vraiment que nos adversaires « ne nous verront pas venir ».

Fabricant : Dell
Site Web : **www.dell.fr**
Prix : À partir de 1399 euros



Kymera Magic Wand

Quoi de plus banal qu'une télécommande ? A priori pas grand-chose, donc il n'était peut-être pas inutile de réinventer le mollasson zapping en lui donnant un côté un peu plus magique. Une fois que vous aurez appris à vous servir des 13 fonctions de cette baguette universelle, vous n'aurez plus qu'à inviter tout le voisinage pour leur montrer vos dons d'Harry Potter de canapé. Pour une petite dose de fun supplémentaire, ajoutez-y éventuellement quelques incantations en latin. Cela donnera encore plus d'impact au moment où vous zapperez sur ce fameux reportage traitant de l'improbable business des panneaux de signalisation en Moldavie. Une idée très originale, franchement sympathique et une superbe idée cadeau pour tous les accros de télévision.

Fabricant : The Wand Company
Site Web : **http://thewandcompany.com**
Prix : Environ 50 euros



Fallout/Business

BETHESDA VS INTERPLAY : TROISIÈME ACTE !

Je ne sais pas vous, mais en fac j'avais un prof qui adorait nous soumettre des plans de pièces théâtrales incomplètes pour voir qui les achèverait avec le plus de brio. Alors à vos plumes, notre dissertation du jour se nomme « Bethesda dévore Interplay jusqu'aux chaussettes ». Acte 1 : En 2007, Interplay va mal. Il n'a pas de sous et les factures s'amoncellent sous sa porte. Charitable, Bethesda efface son ardoise en lui rachetant les droits des futurs jeux Fallout offline. Acte 2 : 2008, Bethesda, frustré de voir qu'Interplay ne met pas au point de MMO Fallout, le traîne en justice. Il prétexte que « si Interplay n'a pas débuté le développement d'un Fallout Online, il doit en récupérer les droits comme il avait été convenu lors de la signature de la première transaction ». Deus ex-machina, un jour avant la date fatidique, Interplay dévoile les prémices de son jeu. Bethesda est fou de rage. Acte 3 : Bethesda a réussi à vendre des brouettes de Fallout 3. Profitant de ce coup de pub inespéré, Interplay ressort Fallout 1 & 2 en espérant se faire un peu d'argent de poche. Erreur ! Le 9 septembre 2009, Bethesda attaque derechef Interplay en justice. Selon l'accusateur, l'accusé aurait dû lui soumettre l'idée pour s'assurer qu'il ne salissait pas la marque avec ses intentions viles et cupides. Aujourd'hui, Bethesda prie chaque nuit qu'Interplay soit contraint de lui céder la totalité des droits de la série. À vous d'écrire les actes 4 et 5, vous avez quatre heures.



ÉDITO

NOUS LES ATTENDIONS DEPUIS DES LUSTRES, ET ÇA Y EST ! MALGRÉ LEURS SORTIES QUELQUE PEU MOUVEMENTÉES, CHAMPIONS ONLINE ET AION SONT ENFIN DISPONIBLES ET ATTIRENT TOUTES LES ATTENTIONS. PENDANT CE TEMPS, LOIN DES REGARDS, ÉDITEURS ET DÉVELOPPEURS JOUENT À « QUI RACHÈTE QUI ? ». LES PROCHAINS MOIS SERONT PLEINS DE SURPRISES !

DotA/Business

DEFENSE OF THE FREEMAN

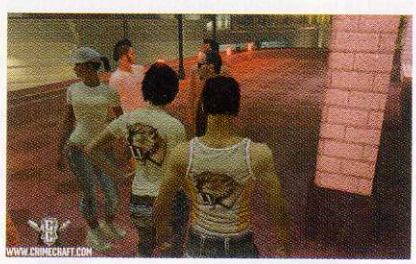
N'en déplaise à Magellan, ce ne sont pas les mystères qui manquent sur notre bonne vieille Terre. Kurt Cobain s'est-il suicidé ? Pourquoi n'accuse-t-on pas la Vierge Marie d'être une grosse menteuse ? Quel truc a bien pu utiliser David Copperfield pour faire disparaître la Statue de la Liberté ? Et surtout, surtout : dans quel but Valve (géant du FPS, on le rappelle) s'intéresse-t-il à DotA (pur RTS) ? Pour la petite histoire, le 5 octobre dernier, IceFrog, un des trois co-créateurs de la légendaire et unique carte de DotA, annonçait fièrement sur www.playdota.com qu'il était désormais « à la tête d'une équipe chez Valve ». Étrangement donc, le studio de Gabe Newell s'apprête à financer un mod du Warcraft III de Blizzard. On marche sur la tête là, non ? Gabe veut-il en faire un jeu à part pour concurrencer le somptueux League of Legends ? Serait-il simplement un gros fan dudit mod ? Prépare-t-il une invasion de la Pologne ? Nous, on cherche, mais on ne voit aucune explication à ça.



CrimeCraft

TOUS À VOS FLINGUES

Le gros Toni du Cartel de Cali vient de nous transférer une info de dernière minute. À l'heure où vous lirez ces lignes écrites avec amour, CrimeCraft, le MMOFPS de gangsters développé par Vogster Entertainment, devrait proposer un mode de jeu free to play en plus de la formule avec abonnement. Vu que ce changement intervient deux mois tout juste après sa sortie, j'imagine que les gangs sont pour l'instant un peu vides. Alors, faites un beau geste, allez braquer des banques !

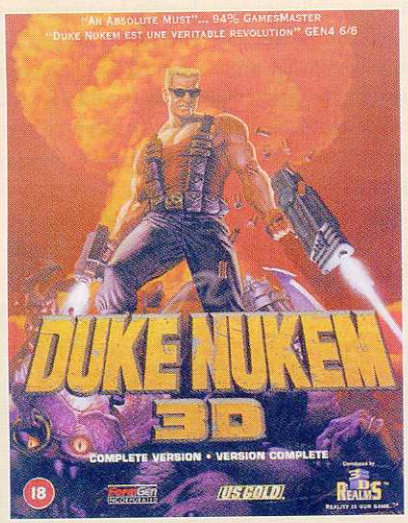




Duke Nukem 3D

MAINTENANT EN 3D !

Il y a des jeux de mots pour lesquels je tuerai. Quand en plus ils annoncent une grande nouvelle, je tuerai deux fois. Ainsi, j'ai la joie et l'immense honneur de vous annoncer qu'un petit groupe de fanboys de Duke vient d'apporter la touche finale à leur moteur 3D Polymer. Installé conjointement à une version originale de Duke Nukem 3D, ce petit bijou change tous les sprites 2D du jeu en objets 3D (prévoyez quand même une machine balèze). Donc, après douze ans d'attente, « Duke Nukem 3D est enfin en 3D ». Ça n'est pas de moi, j'en pleure chaque nuit.



Business

FUNCOM LICENCIE

L'an passé, Funcom a perdu quelque 34 millions de dollars. Pour stopper cette hémorragie financière sans jeter les armes, le studio norvégien a décidé de se délocaliser au Canada où les dépenses salariales seraient moindres. Se joue alors un drame, hélas, ordinaire : sur les 300 employés de la firme, les 60 qui ont refusé de déménager ont été licenciés. Une bien triste nouvelle, a priori sans incidence sur les développements d'Age of Conan et de Secret World.



Business

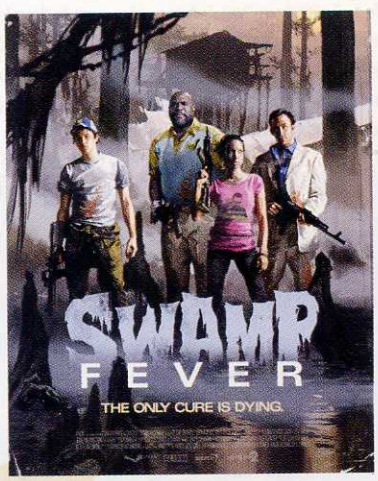
UBISOFT SE PAYE NADEO

Encore hier matin, mon voisin Michel Michel me confiait qu'il rêvait de se lancer dans le développement de jeux online. Cassant Groin-Groin sa tirelire cochon, Michel Michel est allé à la Fnac s'acheter un bouquin de code, pour plonger avec fièvre dans le monde passionnant du C++ et des protocoles réseau. Après avoir fait le même rêve, Ubisoft plus impatient, s'est payé rubis sur l'ongle le studio Nadeo. Ce rachat du développeur français inquiète pas mal de joueurs. En effet, si jusque-là Nadeo distribuait des versions amputées mais gratuites de son TrackMania, on imagine mal l'Ubisoft d'Assassin « je vends des millions de jeux » Creed le laisser balancer tant d'argent par les fenêtres. Enfin ! Pour le moment, rien n'a encore été dit à ce sujet. Florent Castelnerac, le directeur du studio, a simplement déclaré que ce rachat ne remettait pas en cause le développement du FPS ShootMania annoncé il y a quelques mois. Alors, euh... Cocorico ?

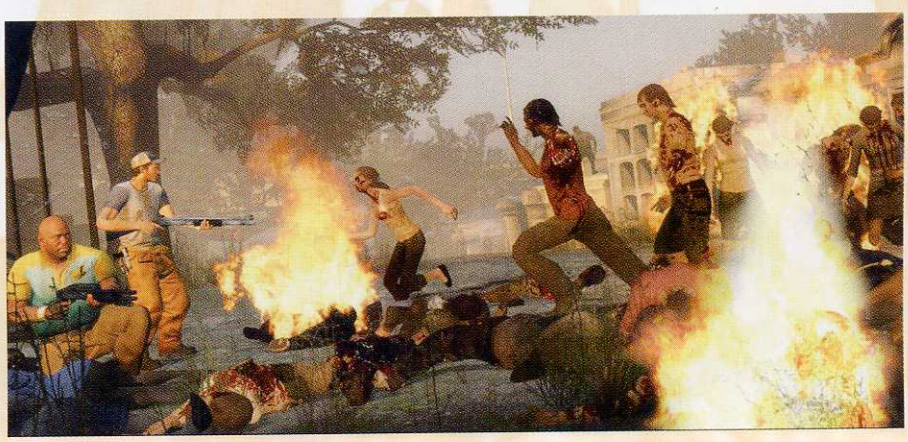


Business

VALVE BOYCOTTE LES BOYCOTTS



Comme l'histoire le prouve tous les jours, il ne fait pas bon être manifestant pacifiste. Vous venez sur la place du village avec pour seules armes vos idées et belles convictions, et l'instant d'après sans crier gare, une horde de soldats débarque et ouvre le feu à l'improviste. Combattre la force par les idées, c'est sympa, mais ça suffit rarement. Dernièrement, quand Valve a annoncé une suite pour son Left 4 Dead, un groupe baptisé Left 4 Dead 2 Boycott s'est aussitôt mis sur pied, ralliant des milliers de joueurs. Dans un premier temps désireux de calmer le jeu, le développeur a corrompu... pardon ! « invité » les instigateurs du mouvement à venir juger sur pièce que : « non, ce second volet n'est pas qu'un prétexte à faire de l'argent, il a de vraies nouvelles idées ». Si depuis, les messieurs en question ont mis des tonnes d'eau dans leur vin concernant le FPS en question, l'appel au boycott tient toujours. Cependant, aujourd'hui Valve ne cherche plus à apaiser les foules. Il annonce même que L4D2 disposera d'un budget publicitaire de 25 millions de dollars rien que pour les États-Unis (contre 10 pour L4D). D'ailleurs, le jeu est officiellement devenu le soft le plus pré-commandé de l'histoire de la firme, alors ce boycott...

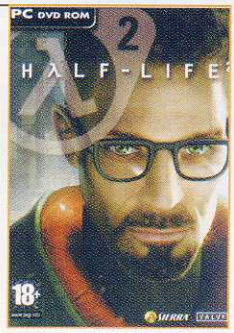


MODS

DANS CE GRAND TOUT QUE L'ON NOMME UNIVERS, PENDANT QUE NÉBULEUSES, ÉTOILES ET GÉANTES GAZEUSES CONTINUENT LEUR TITANESQUE ET MYSTÉRIEUX TRAVAIL, JE SUIS MODESTEMENT PARTI TRAQUER LES MODS. IL Y A DES JOURS OÙ ON SE SENT TOUT PETIT.



KORSAKOVIA



Stockholm syndrome oblige, je me sens toujours seul quand Death Pote déserte la rédac'. Pas de coup de batte, pas de colle sur mon clavier, personne pour m'enfermer dans le placard... En ces jours paisibles, je ressens toujours le besoin d'un petit frisson. Par bonheur, je suis tombé sur Korsakovia, un petit mod horrifique pour Half-Life 2 : Episode 2. Pour les connaisseurs, le développeur dudit mod n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il était déjà auteur du très dérangeant Dear Esther. Ce coup-ci, Korsakovia vous fait voyager dans l'esprit d'un malade mental en proie à des hallucinations étranges. En début de partie, tout a l'air normal (enfin si on considère que traîner de nuit dans un hôpital délabré avec une simple lampe de poche soit « normal »). Puis, au fil du temps, le fantastique prend place, les murs se disloquent et le temps joue des siennes. Il n'y a pas de réels combats dans ce mod, mais si vous aimez la grosse flippe bien poilue ne cherchez plus, c'est sur www.moddb.com/mods/korsakovia que ça se passe. Personnellement je n'ai pas pu aller au bout de l'aventure, ça ne m'avait pas fait ça depuis Silent Hill !



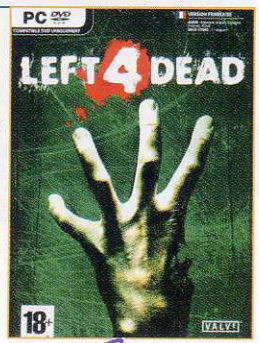
MONKEY 2 SPECIAL UBER EDITION



Dans un registre infiniment plus léger, mon coup de cœur du mois se nomme Monkey 2 Special Uber Edition ! Il ne s'agit pas d'un remède contre le cancer, ni d'un mod et encore moins d'un programme approuvé par LucasArts. Derrière ce nom aguicheur se cache une map sur le thème de Monkey Island II pour Crysis ou Warhead, modélisée par les doigts d'orfèvre du Bavarois (c'est compatible ?) Hannes Appell. Les jeux de lumière, les arbres noueux et les tombes tapies sous la brume attestent de l'indéniable talent du bonhomme, à qui il ne reste plus qu'à trouver une équipe pour remaker le jeu dans son intégralité sous CryEngine 2. Amateurs de frags et de jambe de bois, vous trouverez plus d'infos (et bientôt la map) sur www.loneclone.de/projects/monkey.htm.



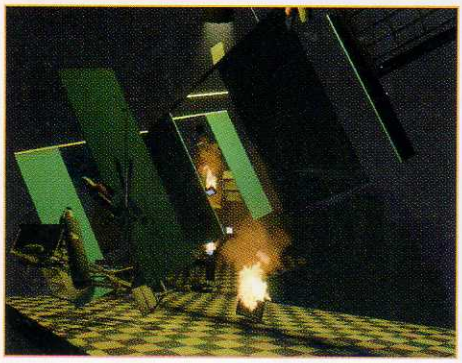
LEFT 4 TELETUBBIES



Ils ont le teint fluo, le pas lent et les doigts boudinés. Depuis des années, ils abrutissent nos adorables têtes blondes en leur bourrant le crâne de mièvreries sans nom. Non, petits pervers, je ne vous parle pas des pères Noël poivrots qui, en décembre, tripotent nos bambins dans les supermarchés. « Ils », ce sont les Teletubbies. Ils ont une télé dans le bide, une antenne sur le crâne, ils sont british et tout comme les cavaliers de l'Apocalypse, ils sont quatre. Vous l'aurez compris, leur existence doit cesser ! Justement, Left 4 Teletubbies, téléchargeable comme tant d'autres mods sur www.l4dmods.com, se charge de remplacer certains zombies de Left 4 Dead par ces infâmes petits monstres anglais (la modification est seulement graphique). À flinguer sans modération.



SUNDIN







FREE 2 PLAY



À L'INSTAR DE NOMBREUX STUDIOS, LES CORÉENS DE CHEZ GAMEHI ONT QUELQUES FREE 2 PLAY FUN ET PROMETTEURS DANS LEUR TIROIR. CHOSE APPRÉCIABLE, LEURS UNIVERS NOUS TRANSPORTENT DAVANTAGE DANS LE FUTUR. ET ÇA FAIT DU BIEN DE NE PAS TOUJOURS CROISER DES NAINS ET DES ELFES !

• METAL RAGE

Metal Rage (http://metalrage.gamehi.com) est un shoot à la troisième personne qui se déroule en 2070. L'Homme a atterri sur la lune et trois grandes forces se livrent bataille pour des broutilles habituelles : le pouvoir, le contrôle de l'espèce humaine... Dans cet univers futuriste, les joueurs se rejoignent dans une ville en ruine pour s'entre-tuer à bord de leur unité mécanique. À vous de choisir l'exosquelette métallique de votre choix pour survivre, en équipe, sur le champ de bataille. Il existe huit classes au total, certaines sont axées sur l'assaut et offrent un équipement lourd que ce soit sur l'armement ou le blindage. D'autres robots sont davantage orientés vers le soutien et permettent de jouer les éclaireurs ou de réparer ses coéquipiers. Côté mode de jeu, vous aurez le droit aux classiques du genre : deathmatch, sudden death, siege, capture the flag, etc. Cerise sur le gâteau, une campagne solo est prévue ! Pour ce qui est du bêta-test, ça devrait arriver... bientôt !





• TRANSPEE

Histoire de sortir de l'univers médiéval fantastique présent dans beaucoup de Free 2 Play, vous serez ravi de découvrir Transpee. Il s'agit de courses qui se déroulent en l'an 2433. Ces espèces de Formule 1 du futur vous projettent sur des circuits totalement déjantés avec loopings, tremplins et autres éléments farfelus. Les courses de Transpee permettent aux joueurs d'utiliser divers gadgets, comme des missiles, pour mettre hors d'état de nuire les concurrents. Le tout est très fun et agrémenté de graphismes manga. Malheureusement, ce Wipe Out sur roues, axé principalement sur le multi, n'a pas encore de date de sortie. Il faudra donc s'armer de patience en jetant un œil sur le site officiel (http://transpee.gamehi.com) pour mater les deux vidéos disponibles en attendant l'arrivée du bêta-test.





• SUDDEN ATTACK

Sudden Strike est plus contemporain que les deux titres précédents. Il se déroule sur Terre en 2012. Pas d'inquiétude, la trame scénaristique n'est pas la fin du monde prédite par les Mayas, mais une « simple » guerre. Ce FPS multijoueur vous place dans la peau d'un membre de l'équipe des rebelles ou de l'équipe de l'UG-Force. Avant tout, il faut choisir différents types d'armement que ce soit pour tirer à distance ou frapper au contact avec des couteaux. Outre les affrontements, pour motiver les troupes, un système de classement individuel et de clans a été mis en place. Évidemment, tout ça n'a rien d'original à côté de Counter-Strike et autre Call of Duty, mais si vous désirez essayer gratuitement, c'est par ici que ça se passe (http://suddenattack.gamehi.com). Après tout, il fallait bien qu'on vous propose un Free 2 Play disponible tout de suite en attendant les sorties de Transpee et Metal Rage.

CYD



Planet Cyrene
Fragger paye

QUELQUE PART AU FIN FOND DE CE CHARMANT PAYS QUE L'ON NOMME THAÏLANDE, CREATIVE KINGDOM NOUS PRÉPARE UN MMO PAS COMME LES AUTRES À BASE DE SANG, D'ARGENT, DE GROS FLINGUES ET DE ROBOTS. ENFIN UNE BONNE RAISON D'AIMER CETTE LOINTAINE CONTRÉE SANS PASSER POUR UN PERVERS !



Des témoins t'ont vu casser la jambe de mon robot. Qu'est-ce tu plaides ?

Si vous tombiez là, maintenant, tout de suite sur une lampe magique, que demanderiez-vous à son bon génie ? Certains réclameraient une copine, d'autres un PC, et d'autres encore plus rares une paire de pantoufles griffées ou un prix Nobel... Mais si j'en crois mes propres connaissances de l'être humain, la grande majorité d'entre vous demanderait des montagnes d'argent qui leur permettraient, ô merveille, de rester au lit le lundi matin (et tout le reste de la semaine). Comme le dirait Pierre Bellemare, ce rêve pourrait bientôt devenir réalité grâce au futur MMOFPS de Creative Kingdom, Planet Cyrene.



Et paf dans la jambe ! Ahaha, qu'est-ce qu'on rigole !

En effet, la monnaie virtuelle du jeu pourra être échangée contre des dollars pas virtuels du tout. Pour le moment, les développeurs sont assez peu enclins à discuter monnaie, toutefois, il paraît peu probable que le joueur puisse se contenter de basher du monstre à la pelle pour s'enrichir. À un moment, il va bien falloir qu'il passe à la caisse et injecte un peu de cash dans la machine ! Remarquez, commercer avec le moindre PNJ en dollars Cyrene revient indirectement à donner de l'argent aux développeurs, alors allez savoir...
Quoi qu'il en soit, même si le modèle économique du jeu est encore tabou, d'après Creative Kingdom, il sera tout à fait possible de jouer sans avoir à mettre la main au portefeuille tous les deux pas. Alors ne soyons pas vulgaires plus longtemps et arrêtons de parler d'argent !

CARNAGE OUVERT

En effet, n'oublions pas que Planet Cyrene est un jeu, et je dirai même un jeu ambitieux. Je crois que c'est le premier vrai MMOFPS auquel je me retrouve confronté. J'entends par là un MMO à la sauce shooter, avec un vrai monde ouvert, une trame scénaristique, des quêtes, du loot, des guildes,



Ambiance empire gréco-romain et armures nano-technologiques, l'impossible rencontre.

des capitales et tout le toutim. Et pour cause ! Jusqu'à aujourd'hui, le concept de MMOFPS a toujours plus ou moins relevé de la vaste blague : les deux genres sont difficilement conciliables. Aussi, le plus gros défi des développeurs sera de mettre au point un système de combat valable. Pour y parvenir, leur premier réflexe a été de bannir le classique système de niveau jugé trop inéquitable, pour le remplacer par une compétence évolutive au maniement de différents types d'armes. Pour simplifier la chose, imaginez un Fallout 3 sans le mode SVAT et vous obtenez un FPS où la précision ne fait pas tout : nous sommes dans un RPG, certes vos aptitudes de tir sont importantes, mais au final ce sont les dés qui commandent... Ou du moins « devraient commander », car compte tenu du peu d'infos qui ont filtré pour le moment, il serait hasardeux d'affirmer quoi que ce soit. Tout ce que l'on peut dire aujourd'hui, c'est que le projet est alléchant, et que Creative Kingdom ne manque ni d'audace, ni de graphistes talentueux. Pour le reste il va vous falloir faire preuve de patience : le développement n'en est encore qu'à ses débuts.

LUCKY





Heroes of Newerth

Développer son DotA et mourir

PERSONNE N'ÉCHAPPE À LA MODE, NI SAVONFOU QUI S'HABILLE EN PAUL SMITH, NI LUCKY QUI ARBORE UNE BARBE TÉNÉBREUSE, NI LES STUDIOS S2GAMES, QUI COMME BEAUCOUP D'AUTRES EN CE MOMENT, DÉVELOPPENT LEUR PROPRE DEFENSE OF THE ANCIENTS.



HoN propose pour l'heure une cinquantaine de héros, que des grands classiques : valkyrie, pyromancien, gardien de la forêt, homme-araignée...

J'en connais quelques-uns qui doivent se mordre les lèvres. Qui ? Les nombreux collaborateurs du célébrissime mod Defense of the Ancients par exemple, qui ne s'attendaient sans doute pas à un tel succès, ni à ce qu'autant de studios reprennent le concept à leur compte pour s'en mettre plein les poches. Un peu comme la Macarena en 1995, DotA est sans conteste le tube de cette année 2009. Après le moyen Demigod, l'exceeeelllenttisssimeee League of Legends et en attendant le mystérieux Avalon Heroes, voici donc Heroes of Newerth, titre signé de la main des créateurs de Savage 1 et 2.



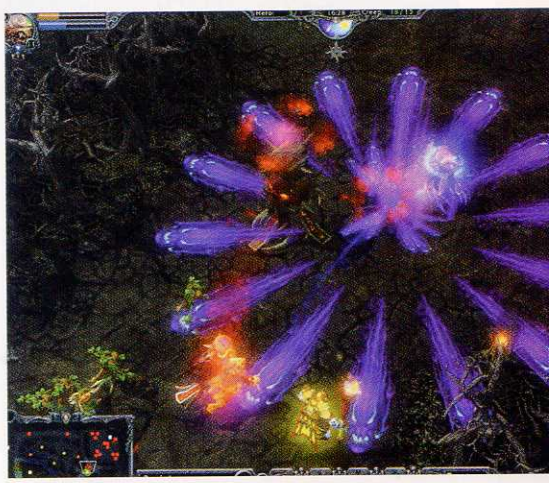
Les deux forces qui s'affrontent (Legion et Hellbourne) ont leurs propres creeps : des elfes pour les premiers, des diablotins et des sorciers pour les seconds. Un plus cosmétiques, mais pas seulement, vos armées se composent également de plusieurs types d'unités : siège, corps à corps et tir à distance.

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT DOTA

La première chose que l'on peut dire à son sujet, c'est que ses auteurs ne se sont pas embarrassés pour masquer leurs influences. Plus DotA-Like, tu meurs ! Comme ceux de League of Legends, les développeurs de Heroes of Newerth justifient leur « création » par le vieillissement de DotA, les limites techniques du moteur graphique de Warcraft III et des possibilités online assez réduites. Philanthropes chez S2Games ? Ne rêvons pas trop. Il n'empêche qu'on ne peut leur donner tort sur ces points, et que ces gens-là sentent bon les « vrais » grands fans de DotA. Les sensations de jeu sont en tout cas excellentes.

De surcroît, HoN possède des graphismes fins et soignés. Les effets visuels sont travaillés, tout comme les textures. Question réalisation donc, HoN est plus ambitieux que League of Legends... sans que, paradoxalement, il soit plus beau ! En effet, les décors restent malgré tout assez sombres et les héros n'ont pas le petit côté loufoque de la concurrence. Plus globalement, cette austérité se retrouve dans tous les aspects du jeu. HoN n'est absolument pas « user-friendly » comme peut l'être League of Legends, à l'image de l'interface, beaucoup moins lisible. Ceux qui n'ont pas joué à DotA vont vivre des premières parties douloureuses. On sent bien que S2Games a voulu séduire le PGM, en flattant son ego avec des options et des statistiques à la pelle. Sous cet angle-là, HoN est imbattable et fait gentiment honneur à son mentor. L'affluence sur les serveurs de la bêta (160 parties disponibles actuellement) le confirme amplement. À la rédaction, avouons quand même que nous avons une petite préférence pour League of Legends, qui, même si plus rudimentaire, a l'avantage d'être gratuit. Le titre de S2Games devrait quant à lui se vendre autour des 20 euros (voire 30 vu que la conversion dollars/euros c'est souvent pour notre pomme), pour une sortie prévue pour les semaines qui arrivent.

SUNDIN



Très bon boulot sur tout ce qui est effets visuels.



Left 4 Dead

BIENTÔT LA RETRAITE ?

ENTRE MISES À JOUR OFFICIELLES ET CARTES CUSTOM, LEFT 4 DEAD A BIEN GRANDI DEPUIS SA SORTIE. AVANT L'ARRIVÉE DE LA RELÈVE, VOICI UNE PETITE SÉLECTION DES MAP CUSTOMS LES PLUS PRISÉES DES JOUEURS, AINSI QUE NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS SUR CRASH COURSE, LA DERNIÈRE CAMPAGNE CRÉÉE PAR VALVE.

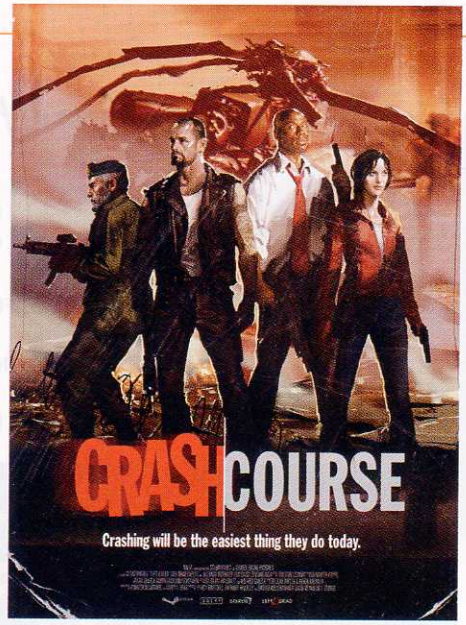


T'as rien trouvé de mieux qu'un hélicoptère pour faire un feu ?

Après l'annonce de la sortie prochaine de Left 4 Dead 2, Valve a dû se sentir coupable. Un peu comme un père de famille qui vient d'annoncer à ses enfants qu'il quittait leur mère, devenue vieille et peu rentable, pour une jeune pouliche rencontrée lors d'un voyage d'affaires en Russie. Obsédé par l'idée que les enfants, c'est-à-dire nous, comprennent que leur pôpa les aime quand même, le studio réagit comme n'importe quel père en instance de divorce : il fait des cadeaux. Dernièrement, le grand Valve nous a fait don d'une nouvelle campagne officielle qui vient s'ajouter aux quatre d'origine (et aux myriades pondues par la communauté). Crash Course, c'est son petit nom, est une campagne en seulement deux parties. Ces dernières ont beau être plus longues que la moyenne, au final, l'aventure reste encore un peu courte. Mais globalement, la mise en scène se révèle un peu moins soignée que sur les autres scénarios originaux. Pour compenser cela, les level designers ont tout misé sur l'intensité de l'action et sur la profusion de hordes féroces et fournies.

ET... C'EST TOUT ?

Avec un peu d'organisation, ces assauts en continu ne sont guère difficiles à déjouer. Tout au long de la campagne se trouvent quantité de grenades, munitions ou armes de niveau 2, disponibles avant même la moitié du premier acte. Les survivants sont vite surarmés, ce qui rend la tâche des infectés bien compliquée – ami zombie, préparez-vous à souffrir en mode versus. Les infectés sont d'autant plus désavantagés qu'à l'exception du petit twist scénaristique final (que je vous laisse découvrir, sinon ce n'est pas drôle), les occasions de dévorer un groupe entier de survivants sont quasiment inexistantes. Il n'y a pas de passage qui oblige le groupe à se séparer, les zones de tir sont dégagées, et les endroits où se regrouper pour ne pas être pris à revers sont nombreux. Comme en plus, les munitions, les pilules et les cocktails Molotov ne font jamais défaut, empêcher l'équipe adverse d'atteindre la Safe House relève de la gageure, pour ne pas dire du doux fantasme. Le manque de difficulté n'est pas un problème en soit, si elle n'était doublée d'un design peu convaincant. Contrairement à Blood Harvest et son champ de maïs ou à Dead Air et son tarmac infernal, il n'existe pas de passage qui contribue à rendre Crash



DEATH ABOARD

Un must have ! Death Aboard est à juste titre une des campagnes non officielles les plus populaires de Left 4 Dead. Son début, assez mou mais stressant, à l'intérieur d'une prison, puis sa lente montée en puissance jusqu'à l'éprouvante traversée du supertanker éventré sur le port local, en font un incontournable. La campagne se termine au sommet d'un phare branlant perché sur son piton rocheux, un bon paysage de fin du monde. Un début de campagne plutôt simple vous donnera peut-être envie de jouer directement en expert, mais nous vous le déconseillons, sans quoi le passage dans les coursives bancales et rouillées du navire pourrait bien vous rendre dingue !



LÉGENDES URBAINES BÊTA 2.1

Légendes Urbaines... ma petite campagne préférée ! Outre le fait que ce scénario a été mis au point par des Français (cocorico !), elle doit compter parmi ces géniteurs un doux petit sadique que je n'aimerais pas avoir pour voisin. Fausses issues remplies d'infectés, hordes de zombies qui vous tombent dessus au moment où vous vous y attendez le moins, sans même pousser un grognement avant... Ce malade ne nous a rien épargnés. Évidemment, l'effet de surprise ne marchera que la première fois, mais quelle première fois ! Attention cependant, cette campagne est encore en construction et ne dispose que de deux chapitres pour le moment sur les cinq prévus.



DEAD CITY

Deux mots caractérisent Dead City : longueur et difficulté. Il en faut peu pour se paumer dans cette ville labyrinthique, et tout en vadrouillant, vous verrez vos munitions s'épuiser inexorablement. L'ensemble n'est pas exempt de bugs (comme des hordes qui n'apparaissent pas quand elles devraient), mais sans être un morceau d'anthologie, Dead City reste assez cohérente et prenante pour vous tenir en haleine pendant près d'une heure et demie. Ha bah oui... on vous avait dit que c'était long.





Les munitions ne manquent pas dans Crash Course...

Course inoubliable. Ceux qui ont déjà désinstallé le jeu car ils connaissaient les campagnes de base sur le bout des griffes ne rempileront pas pour ce DLC, fut-il gratuit (ce qui est une bonne initiative, n'hésitons pas à le souligner). Ils pourraient cependant être tentés de le faire pour les nombreuses campagnes custom, et comme à Joystick, nous ne sommes pas des salauds, nous vous avons mitonné une sélection des meilleures campagnes créées par les fans capables de justifier un petit retour de flamme. En plus, vu que le patch de juillet dernier facilite le téléchargement et l'installation des campagnes enregistrées auprès de L4Dmaps, vous n'avez plus à hésiter. C'est sur www.L4Dmaps.com, c'est que du bonheur, et c'est pour vous !

SAVONFOU

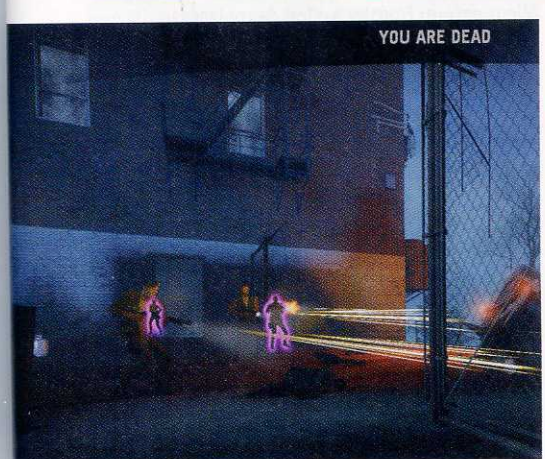


...les zombies non plus.

ARENA OF THE DEATH V 2.0

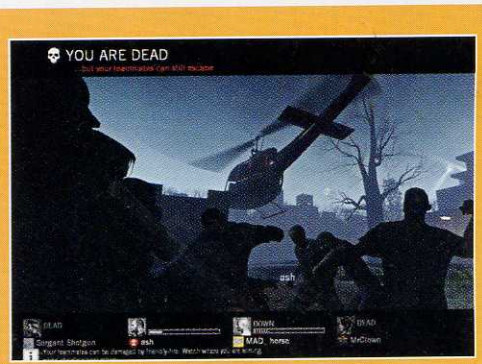
Une campagne assez courte (40 minutes environ) mais très bien conçue, qui permet aux infectés d'exprimer pleinement leur sadique créativité. Mention spéciale à la balade sur les toits, riche en étroites passerelles, qui sont autant d'appels au meurtre pour tous les Smokers de la Terre. Cependant, malgré tant de fourberie, cette campagne n'est pas bien difficile. Et pourtant, elle est si bien foutue qu'elle en devient épique. Attendez-vous à prendre une belle claque dans la gueule !





DEATH ROW

Campagne de taille moyenne en trois actes, Death Row est parfaitement indiqué pour ceux qui veulent boucler une balade à la difficulté bien dosée sans y passer trop de temps. Malgré sa taille modeste, la diversité est au menu. Le parcours commence en effet au beau milieu d'un paysage rural et déprimant, avant d'embrayer sur une série de rues encombrées d'épaves, et se terminer par une évacuation plutôt difficile dans la cour d'une prison bien sinistre. Joie de vivre, mon amie !



Runes of Magic

Turlututu oreilles pointues

MAIS QUE VOIS-JE ? UN TROUPEAU DE DÉVELOPPEURS ALLEMANDS EN COSTUME ROUGE, PERCHÉS SUR UN TRAÎNEAU TIRÉ PAR DES RENNES, ET QUI BALANCENT LES NOUVEAUTÉS COMME BUD SPENCER LES BOURRE-PIF ? DE LÀ À IMAGINER QUE NOËL EST EN AVANCE SUR TABOREA, IL N'Y A QU'UN PAS, QUE JE FRANCHIS... ET HOP !



Par le pouvoir du crâne elfique ancestral, que ce lézard finisse en barbecue.

Critiqué par les uns pour son conformisme et sa ressemblance presque indécente avec la monstrueuse machine à fric de Blizzard, adulé par les autres qui y voient un clone gratuit et pas mal gaulé du tout meilleur MMO du moment, Runes of Magic, RoM pour les intimes, poursuit son petit bonhomme de chemin dans l'ombre de son illustre maître, et après une bonne année d'une existence plutôt lucrative, se fend d'une première extension : la prophétie des elfes. Enfonçons tout de suite les portes ouvertes ! Oui, cette extension contiendra de l'elfe : du gros, du petit, du chevelu, du coloré... Bref, de l'elfe à toutes les sauces. Toutefois, comme je viens de le suggérer, le seul apport de cette nouvelle race sur le jeu sera d'ordre cosmétique. L'elfe ne sera pas le mieux de l'humain, et ne disposera pas de caractéristiques supplémentaires modifiant le gameplay. En revanche, il débarque avec deux nouvelles classes, le druide et la sentinelle, qui viendront en lieu et place du prêtre et du chevalier.



Et hop, un barbecue, un ! Il fait moins malin, hein, le komodo !

LA NATURE VOUS LE RENDRA

Commençons par le druide ! Il n'aura pas grand-chose à voir avec l'archétype bourrin que l'on connaît dans nombre de MMO, et à l'instar de son alter ego humain, il préférera se maintenir à une distance raisonnable des éclaboussures de sang. Le buff et le soin seront donc ses grands atouts, avec un bonus non négligeable par rapport au prêtre : des capacités offensives boostées. Il disposera en outre du pouvoir de la nature. Ce dernier, représenté par un compteur qui variera en fonction des sorts utilisés, donnera accès à des aptitudes complémentaires, sous forme de protection ou autres. Et pour pallier la disparition du regretté chevalier, on trouvera la sentinelle, un guerrier quelque peu mystique qui utilisera sa puissance magique pour augmenter son potentiel de destruction au corps à corps. Son lien avec la nature lui permettra également d'invoquer des compagnons



On dirait l'île fantastique de monsieur Roarke, vous ne trouvez pas ?



à quatre pattes. Si l'on ajoute à cela le système du multi-classage, on peut prédire un paquet de nuits blanches en perspective pour les adorateurs de builds surpuissants.

ON LES MET OÙ, TOUS CES GENS ?

Et comme ce petit monde ne pouvait se contenter d'un bout de trottoir dans les bas quartiers de Varanas, les développeurs leur offrent une île rien que pour eux, à l'est de Korbasseterre. Un endroit parfait pour faire ses premières armes dans l'art de la magie naturelle et le maniement des armes elfiques... Oui, c'est une île pour newbies, quoi. Les autres, plus aguerris, pourront se divertir avec l'extension vers le niveau 55, et tout un tas de nouvelles instances ou de donjons, à découvrir en famille ou entre amis. Citons le volcan Aotulia, qui sentira bon le souffre et le naga défraîchi. Ou encore cette forteresse de Visdun, qui reprendra le principe du « tower defense ». Deux équipes et un même but : utiliser les monstres à disposition pour faire tomber la forteresse ennemie, tout en évitant de se faire soi-même submerger. Les nouveautés sont donc nombreuses, et, rappelons-le, complètement gratuites. Mieux encore : Frogster a offert des poignées de diamants aux joueurs déjà inscrits pour fêter l'événement. Franchement, elle n'est pas belle, la vie ?

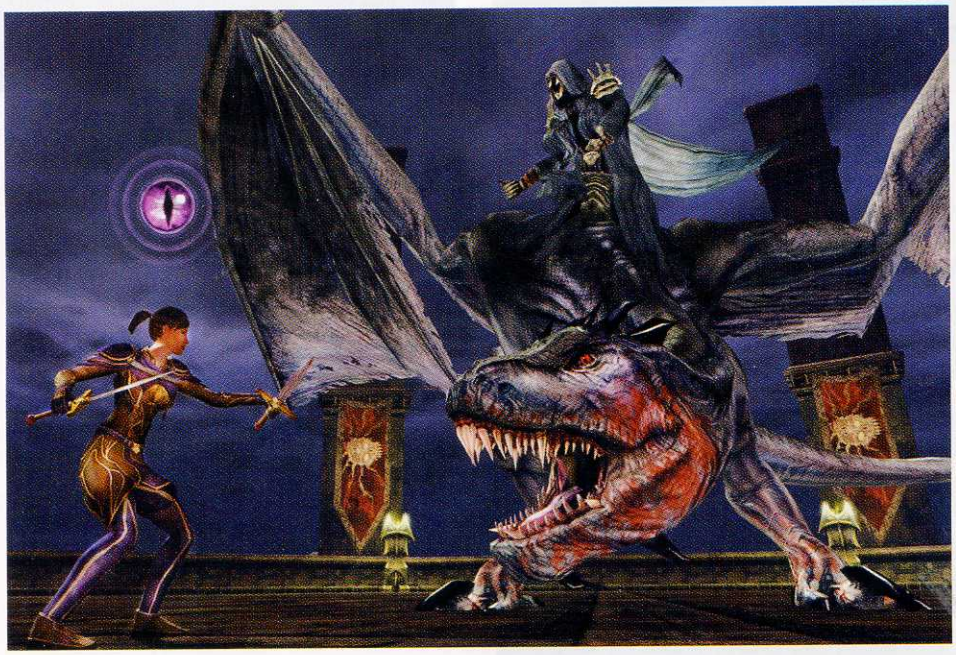
KRACOUKAS



Le Seigneur des Anneaux Online

Une Forêt Noire! Une!

LA NOUVELLE EST TOMBÉE COMME UN COUPERET : LE LIVRE 9 AINSI QUE LA FIN DU VOLUME II DU SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE SERONT COMPRIS DANS UNE EXTENSION PAYANTE. SI TOLKIEN NE S'EN RETOURNE PAS DANS SA TOMBE, LES JOUEURS, EUX, FONT LA GRIMACE.



Tu vois, Chloé, t'as mal fait ta queue de cheval et le monsieur est fâché...

Commençons par les choses qui fâchent : nous l'attendions gratuite et finalement la fin du Volume II sera payante. Certains vont hurler au scandale, d'autant plus que cette extension ne sera pas en magasin, et que vous n'aurez donc même pas la satisfaction d'aligner une jolie boîte de jeu sur votre étagère. Mais bon, à la décharge des développeurs, le prix de cette extension (20 dollars) est plutôt modique et en plus... Ho ! Vous râlez encore ? Bon, allez, basta, passez-moi votre nain. Lui m'écoutera.

MES EXCUSES À NOS LECTEURS NAINS

Chère petite créature, toi qui a les pieds si près du visage que tu te marches sur la barbe à chaque pas, que faisais-tu ces derniers mois ? Sous quelle obscure table de quelle non moins obscure taverne cuvais-tu ton vin ? Pendant que tu te tournais les pouces comme tous tes copains européens, outre-Atlantique le raid de Dâr Narburgud est tombé... souvent. Du coup, vu que nombre de joueurs sont venus à bout de l'actuel contenu du jeu, Turbine a cru nécessaire de remettre le couvert. Comme son nom le laisse supposer, le Siège de la Forêt Noire va logiquement se dérouler dans la région de la Forêt Noire ; remarquez, il fallait bien ça pour justifier une sollicitation pécuniaire. Mais surtout, brave petit nain, au fond de ce sinistre territoire sylvain se tiendra la forteresse de Dol Goldur qui, derrière un nom sympathique, cache une bâtisse habitée par des Nâzguls. Au menu : des donjons 3 joueurs, une instance à 6 au sanctuaire de Sauron, . et enfin, un raid contre l'un de ses lieutenants.

SEIGNEUR DE GUERRE

Pour affronter ces épreuves, petit homme, il va te falloir être fort. Voilà pourquoi le niveau maximum va passer de 60 à 65. Dans la même veine, les objets légendaires devraient être boostés, et le développeur annonce avoir dynamisé les systèmes de combat (pour les détails en revanche, vous repasserez). Mais pour appuyer ton sentiment de puissance, ami nain, Turbine compte mettre en place un système d'Escarmouche instanciées, dans lequel chaque héros prendrait le contrôle d'une petite armée de PNJ durant la Guerre de l'Anneau. Ceci dit, repasse-moi ton râleur de maître, faut que nous parlions de joueur à joueur.



Comme ne le montre pas cette image, la gestion des montures a été revue pour être moins... laborieuse.

UN AIR DE « PEUT MIEUX FAIRE »

Maintenant que nous avons mis tout ça au clair, que penser de cette update ? 1 - Dans la mythologie tolkiennesque, la Forêt Noire n'a pas la renommée de la Moria. 2 - Beaucoup de joueurs s'attendaient à ce que la seconde extension de Lotro emmène la communauté vers les plaines du Rohan, et le fatidique Gouffre de Helm... Pourtant, j'avoue trouver séduisante l'idée d'explorer une région un tantinet délaissée de la Terre du Milieu. Certes, pour égaler l'aura des Mines de la Moria, cette mise à jour manque d'innovations clinquantes. Pas de nouvelle classe, aucun concept capable de rivaliser avec celui des armes légendaires... Vue d'ici, et à quelques semaines de sa sortie, cette extension sent le code pondu à la va-vite... mais bon, il est un peu tôt pour juger de la qualité de ce Siège de la Forêt Noire et puis, jusque-là, Turbine a toujours su faire évoluer son jeu dans le bon sens. Gardons confiance, nous reparlerons de tout ça prochainement.

LUCKY



Ça doit vous coûter une blinde en éclairage ce halo vert, non ?

Need for Speed : Shift

Douche froide

IMPRATICABLE AVANT LA SORTIE OFFICIELLE DU JEU, LE MODE MULTIJOUEUR DE SHIFT PROMETTAIT PAR AVANCE DES COURSES ÉPIQUES ET ACHARNÉES QUI DEVAIENT FAIRE LE BONHEUR DE TOUS LES FOUS FURIEUX PRÊTS À EN DÉCOUDRE. VISIBLEMENT, QUELQUE CHOSE A MAL TOURNÉ.



Aucune sanction n'étant prévue pour ceux qui rentrent dans les autres, rares sont les courses qui se jouent équitablement.

Les plus belles histoires d'amour finissent forcément un jour par rencontrer un gros écueil. Cette demoiselle si parfaite, drôle, intelligente et affublée d'une plastique affolante aura attendu 15 jours avant de vous dire franchement qu'elle ne peut se passer de gober des œufs à longueur de journée. Pour moi, c'est Need for Speed : Shift qui après s'être présenté sous son meilleur jour (le mode solo) a finalement décidé, penaud, d'ouvrir son mode multijoueur à ma curiosité. Pas la peine de faire durer le suspense plus longtemps, le résultat n'est carrément pas à la hauteur. Premier problème : il est impossible d'obtenir une liste des courses en attente à un moment donné. Au lieu de cela nous avons juste le droit de définir quelques paramètres (type de course, type de véhicule utilisé, durée maximale de l'épreuve) avant que le jeu ne recherche pour nous une partie correspondante à nos critères. Pire, la plupart du temps le jeu ne trouve tout simplement aucun lobby ouvert vu que ces derniers ne le restent pas très longtemps (une quarantaine de secondes, en moyenne) et décide donc de créer une partie que vous « hosterez » en attente d'autres joueurs. Comme les courses à deux ne vous enchantent guère, vous demandez un minimum de trois concurrents. Grossière erreur ! Ce n'est pas possible ou plutôt si mais les développeurs ont décidé que si jamais deux autres humains n'arrivaient pas assez vite (30 secondes) dans votre partie, l'un des deux serait remplacé par une intelligence artificielle. Génial.



Fréquemment, vous vous retrouverez à deux joueurs en piste.

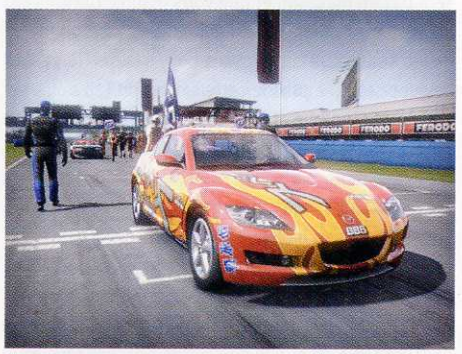
LA TOTALE

Vous voulez créer une partie protégée par mot de passe ? Impossible. Il vous faudra inviter vos amis (inscrits sur le service EA Nation) auparavant et un par un. Vous désirez communiquer en chat, à l'aide de macros, pendant la course ? Impossible. Bannir un pilote parasite qui passe sa vie à rentrer dans tout le monde ? Impossible. Ne parlons même pas du nombre de joueurs simultanés limité à 8 (contre 12 prévus avant la sortie du jeu), c'est tout simplement ridicule et la plupart des courses finissent par se jouer à distance, surtout dans un jeu qui vous fait perdre plusieurs grosses secondes à la moindre petite erreur. Une carence inexcusable quand la concurrence (GTR Evolution en tête) permet à 24 participants de prendre part à une course. Comme si cela ne suffisait pas, la bonne idée d'infliger une pénalité aux concurrents qui tenteraient de couper une chicane (ralentissement pendant 5 secondes) peut se transformer en cauchemar vu qu'elle vous sera parfois assénée pour être sorti d'un virage à... l'extérieur. Bravo, vraiment, on sent l'attention portée à un mode pourtant essentiel à la rejouabilité d'un titre phare.
Seule véritable bonne nouvelle, le lag dans les courses est pratiquement inexistant mais, d'un autre côté, on se retrouve plus que rarement à 8 joueurs humains dans une même course, la faute au système d'intégration d'I.A. évoqué plus haut. En clair, ce n'est pas bon du tout et seul le mode LAN (apparu une semaine après la sortie du jeu via un patch) sort un peu la tête de l'eau d'un mode multijoueur triste comme un jour sans pain, sans vin et sans Boursin.

YAVIN



Véritable bonne idée, la pénalité de vitesse infligée pendant 5 secondes le sera parfois alors que vous avez déjà perdu du temps en sortant trop large.





Seule solution pour trouver un peu de monde : ne pas chercher à trier les courses. Résultat, c'est un peu à qui a la plus grosse (voiture).

Street Fighter IV
CARNAVAL

CAPCOM VEND DES COSTUMES POUR CHANGER L'APPARENCE DES PROTAGONISTES DE SF4. MAIS DÉBOURSER DES EUROS POUR VOIR RYU EN KIMONO TROUÉ, ÇA FAIT UN PEU MAL AUX FESSES. C'EST POURQUOI NOUS PROPOSONS UNE ALTERNATIVE POUR OBTENIR DES DIZAINES DE COSTUMES SANS DÉPENSER UN CENTIME !



Chun-Li en version gothique. On imagine bien que les persos féminins sont les plus prisés en termes de téléchargement. Bande de pervers !

Ça n'est une surprise pour personne, Street Fighter IV dispose d'une vaste communauté, même sur PC. Les éditeurs et développeurs profitent de l'engouement des fans pour proposer du contenu téléchargeable payant, histoire de mettre du beurre dans les épinards. Mais l'avantage du PC, c'est la bidouille ! Alors, ne mettez pas la main au portefeuille pour n'importe quoi lorsque des moddeurs et skinneurs de talents livrent gratuitement leurs travaux sur le Net ; enfin, n'hésitez pas à les soutenir, ils en valent la peine. Pour SF4, il suffit de vous rendre à cette adresse (http://sf4mods.pbworks.com) pour obtenir des centaines de costumes. Vous trouverez de quoi habiller Chun Li en gothique ou Zangief en Hulk. Mais vous pouvez également modifier les musiques ou les artworks affichés lors de l'écran de sélection de personnages. Sans parler des stages que certains se sont amusés à modifier. Pour cela, il suffit de vous référer aux différents encadrés ci-dessous.

CYD



Vous reconnaîtrez Blanka déguisée en The Beast des X-Men.



M.Bison (Vega pour les puristes) s'est transformé en Raoh de Hokuto no ken.

ATTENTION !

Avant toute modification de costumes, de musiques, de stages ou d'icônes, il faut impérativement sauvegarder les répertoires concernés. Ceci afin de pouvoir remettre tous les fichiers originaux en place en cas de problème ou si vous désirez rejouer avec les costumes de base. Sauvegardez donc dans un coin de votre disque dur les répertoires « Chara », « System », « Stages » et « FRA » qui se trouvent ici (répertoire d'installation par défaut avec Steam) :

- pour les costumes (Chara), musiques (System) et les stages (Stages) : « C:\Program Files\Steam\steamapps\common\street fighter iv\Battle »
- pour les portraits : « C:\Program Files\Steam\steamapps\common\street fighter iv\Game\Menu » (FRA signifie qu'il s'agit de la langue française, si vous avez installé le jeu en anglais, sauvegarder le fichier ENG).

MODIFIER LES FICHIERS

Dans le répertoire « Chara », vous pouvez voir différents sous-répertoires qui correspondent à chaque personnage (ZGF = Zangief, CNL = Chun Li, etc.). Vous pouvez désormais placer les fichiers téléchargés au bon endroit. Ce qu'il faut retenir quand vous récupérez un costume pour un personnage, c'est le deuxième chiffre dans le nom du fichier. Par exemple, dans le costume « ZGF_01_03.col.emz », le 03 signifie que la modification du personnage est visible en sélectionnant la couleur 3 de Zangief en jeu. En ce qui concerne la musique, les stages et les portraits, vous n'aurez pas de choix en jeu. Le changement est définitif à moins de modifier vos fichiers par de nouveaux ou remettre les originaux.



PERSONNAGES & COULEURS

Sachez qu'il est possible de stocker autant de costumes qu'il y a de couleurs pour chaque personnage. De base, seules les couleurs 1 et 2 sont disponibles. Pour sélectionner le costume de son choix, il faut donc débloquer toutes les teintes possibles. Pour cela, il faut terminer certains niveaux du mode défis Chrono et Survie en normal :

- Chrono niveau 1, 6, 11 et 16 débloquent les couleurs 3, 5, 7 et 9
- Survie niveau 1, 6, 11 et 16 débloquent les couleurs 4, 6, 8 et 10

Onyxia 10/25

50 DKP minus !

À L'OCCASION DU PATCH 3.2.2, ONYXIA EST DE RETOUR ! AFFÛTEZ VOS LAMES ET PRÉPAREZ VOS POISONS, LA REINE DES DRAGONS EST EN COLÈRE ET VOUS ALLEZ LE SENTIR PASSER !



La bête dort toujours au Marécage d'Âprefange.

Il y a deux ans, quand les roxors étaient encore niveau 60, accéder à l'antre d'Onyxia était déjà toute une histoire. Le joueur devait accomplir un périple épique aux quatre coins d'Azeroth, ponctué de moult allers-retours et de sorties en donjon. Après avoir sué sang et eau, avoir perdu sa femme, son job, sa chemise et son pantalon, notre brave héros avait enfin le privilège de pénétrer le repaire de la bête... pour y mourir en boucle des soirées entières. Hélas ! Avec le temps, Onyxia, l'ex-incarnation du mal absolu, est devenue une attraction touristique qui crevait d'un claquement de doigts. Pour fêter les cinq ans de World of Warcraft, Blizzard a revu sa copie. Vous êtes niveau 80 ? Votre équipement provient des meilleurs donjons du jeu (niveau 219-226) ? Et vous en voulez du encore plus puissant, hein filou... Alors vous pouvez tenter votre chance, et pour la forcer, voici un petit guide.
Le combat n'a pas vraiment changé, il reste donc assez simple d'un point de vue tactique, mais il va vous falloir une équipe de brutes pour le mener à bien.





That's a 50 DKP minus noob !

PHASE 1 (100 % -> 65%) : POLITESSES D'USAGE

L'entame du combat se résume à un trivial problème de placement. Votre tank principal alpague Onyxia et va se placer tout au nord du repaire, dos au mur. Ainsi, il sera le seul à se manger ses souffles de feu coniques. D'ailleurs en parlant de dégâts coniques, évitez à tout prix la queue de la belle, elle frappe à 180 degrés et risque de vous projeter dans les œufs situés au sud de la salle, et de faire apparaître des dragonnets additionnels. Donc tout le raid se dispatche bien sur les flancs de la bête. Pensez à appliquer une aura de Résistance feu, car votre gentil tank peut encaisser jusqu'à 20 000 points de dégâts sur les souffles. Parvenue à 65 % de sa vie, Onyxia traverse la pièce et s'envole. Si vous cherchez à accomplir le haut fait Les dragonnets ! Butez-les !, nous vous renvoyons à l'encadré correspondant.

À NOTER !

**Il suffit qu'un joueur ait une stratégie sous les yeux pour se lancer à corps perdu dans la bataille sans même étudier la strat en question.
Voici donc deux-trois infos qui vous aideront à comprendre pourquoi vous êtes mort :**

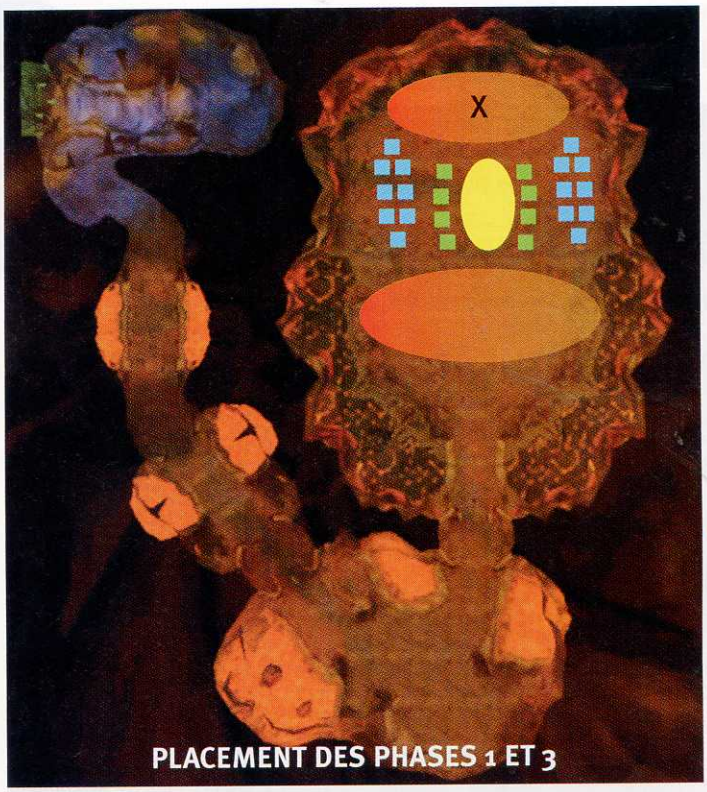
• Désormais Onyxia est sensible aux provocations. Votre tank n'a plus d'excuse pour la laisser filer dans le raid.

• Ne vous placez jamais derrière la dragonne ! Elle utilise sa queue pour envoyer valser tout ce qui traîne à 180 degrés derrière elle. Si elle vous envoie dans ses œufs, des dragonnets apparaissent. Vous n'avez pas besoin de ça, si ?

• Ne pas rester dans le souffle ! En phase 2, dès qu'apparaît le message « Onyxia prend une grande inspiration », abandonnez tout ce que vous faites : Dame Onyxia s'apprête à balayer le sol de flammes dans les 5 prochaines secondes. Courez-vous réfugier contre, mais alors vraiment CONTRE, les murs les plus proches. Si personne ne se fait toucher durant tout le combat, vous gagnerez même un haut fait.

LÉGENDAIRE

Pour pleinement comprendre toute l'ironie de ce titre « 50 DKP minus ! », je vous encourage à chercher la vidéo « Onyxia Wipe Animation » sur YouTube (et à apprendre l'anglais, ça vous servira toujours). Dans ce très grand moment Internet de 2007, Dives de la guilde Wipe Club hurle à ses compagnons de raid la « stratégie » pour défaire Onyxia. À défaut d'être pédagogue, le monsieur est très énervé et c'est naturel, à l'époque pré Burning Crusade ce combat était déjà l'un des pires du jeu. D'ailleurs, il dit de très vilains mots, les enfants, éloignez-vous de ce PC !



PLACEMENT DES PHASES 1 ET 3

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : Onyxia
Race : Dragon
Sexe : Féminin
Humeur : Exécrable
Repas préféré : Vous
Points de vie en raid 10 : 4.8 millions
Points de vie en raid 25 : 22 millions

X Tank Principal

Attaques à effets de zone d'Onyxia. À éviter sous peine de mort !

DPS distance et soigneurs

DPS corps à corps

Onyxia

PHASE 2 (65 % -> 40 %) : ON S'ENVOIE EN L'AIR

Nous voici en phase 2, sans doute la plus redoutable de toutes. Onyxia s'est envolée après avoir réveillé 40 de ses petits rejetons. Le raid se scinde en deux groupes. Le premier sera composé de presque tous vos attaquants à distance qui iront se placer au nord de l'instance. Leur tâche sera simple : il faut dégommer la dragonne le plus rapidement possible. Le second groupe tient le rôle le plus difficile. Il se place un peu plus au sud du premier groupe, et se compose de l'intégralité de vos combattants corps à corps ainsi que de quelques mages, votre tank principal et tank secondaire. Le tank secondaire se charge de rassembler les 40 dragonnets en cercle, histoire que tout le groupe puisse les tuer le plus rapidement possible à l'aide d'attaques de zone. Ces bestioles reviennent toutes les 90 secondes et ont 60 000 points de vie chacun, alors vous ne devez pas vous laisser submerger ! Pendant ce temps, votre tank principal (suivi par un soigneur dédié) s'occupe des Gardiens qui apparaissent un par un à la porte sud toutes les 30 secondes. Il va les chercher, et les ramène au cœur du groupe 2 avec les dragonnets. Ils possèdent 190 000 points de vie chacun, et lancent des novas de feu à 10 mètres à la ronde. Ce sort ayant un temps d'incantation, il est donc facile à éviter pour un joueur attentif. Dernier détail mais non des moindres : vous devez éviter l'attaque inspiration profonde d'Onyxia à tout prix, c'est sans doute la clef de cette phase (voir « À noter ! »). Cette avalanche de flammes rythme toute cette phase. Parvenez à la dompter, et vous arriverez en phase 3.

PHASE 3 (40 % -> 0 %) : MISE À MORT

À 40 % de vie, Onyxia retourne au sol. Ce passage est assez délicat. Elle atterrit toujours au sud de l'aire de combat, près de l'entrée. Sitôt qu'elle pose pied à terre, elle balance un sort de peur sur tout le raid. Pour éviter un carnage, votre tank doit à tout prix y échapper (au moyen d'un anti fear quelconque). Il récupère madame et la repositionne au nord comme au début. La phase 3 est d'ailleurs très semblable à la phase 1. Tous les combattants se répartissent sur ses flancs pour éviter ses coups de queue et ses souffles. « Seules » difficultés de ce sprint final : plus Onyxia est amochée plus elle tape fort, et plus elle multiplie les sorts de peur de masse. Et enfin, pendant que les avatars du raid sont apeurés, des éruptions de lave jaillissent du sol. Mais ça, vous n'avez pas moyen de les éviter.

LUCKY





Connectez-vous pour les cinq ans du jeu et vous recevrez ce petit compagnon.



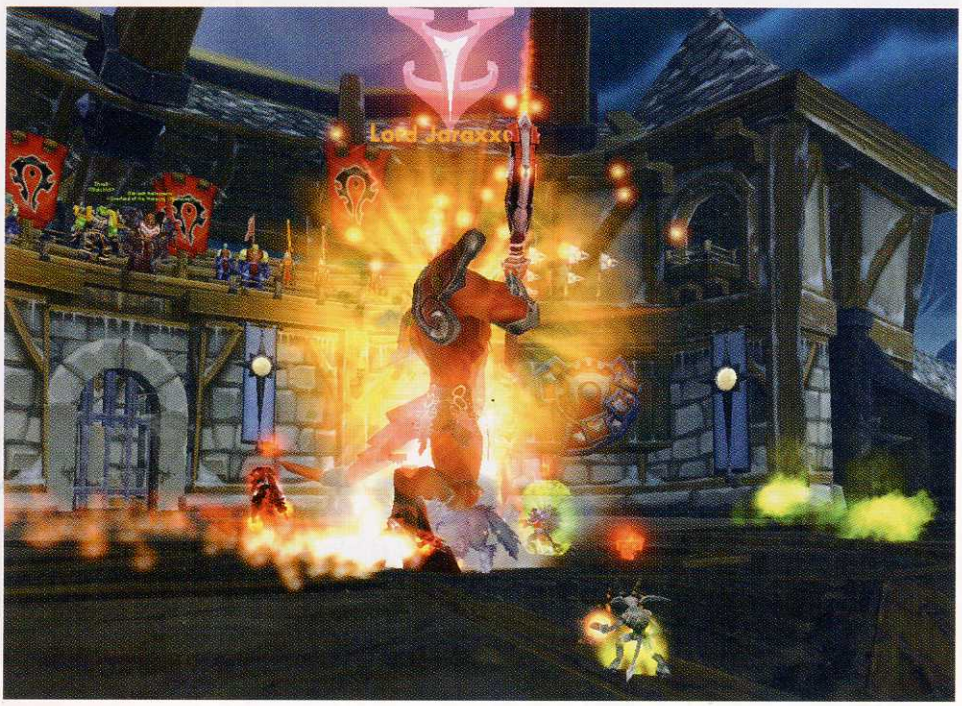
LES DRAGONNETS ! BUTEZ-LES !

De tous les hauts faits liés à ce combat, « Les dragonnets ! Butez-les ! » est sans aucun doute le plus difficile à obtenir. Pour le décrocher, il va vous falloir ouvrir 50 œufs dans les 10 secondes qui précèdent le décollage d'Onyxia (donc avant le moment précis où ses pieds ne touchent plus terre). Du coup, quand la dragonne atteint les 75 ou 70 % (tout dépend de votre DPS), envoyez deux off tanks sur les œufs. Le problème inattendu de cette épreuve, c'est qu'en décollant, la dragonne invoque déjà 40 dragonnets. Vous en aurez donc 50 + 40 sur les bras, soit 90 ! Avec autant d'ennemis à l'écran, les PC se mettent à ramer, à lagger et certains joueurs subiront sans doute des déconnexions...

Seigneur Jaraxxus 10/25 en mode hard

La Légion Ardente vous amuse

BIEN ! VOUS AVEZ TERRASSÉ LES BÊTES DU NORFENDRE, IL EST DÉSORMAIS TEMPS D'AFFRONTER LE SECOND BOSS DE L'ÉPREUVE DU CROISÉ, J'AI NOMMÉ : JARAXXUS ! EN COMPARAISON, LE GRAND ROUGE OFFRE UN COMBAT TACTIQUEMENT PLUS SIMPLE, OÙ NÉANMOINS LA MOINDRE ERREUR PERSONNELLE S'AVÈRE FATALE. JOYSTICK, À L'AIDE !

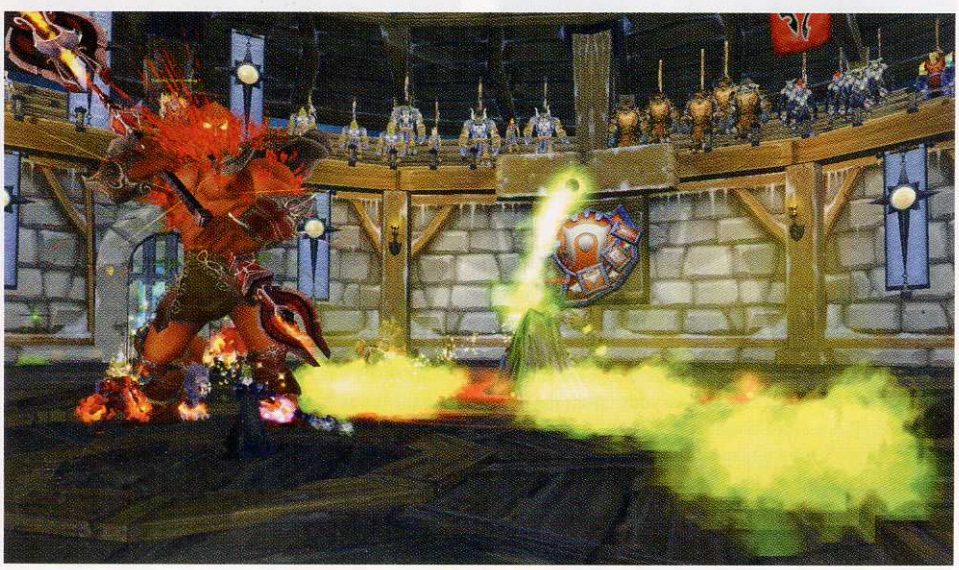




Ce second combat de l'Épreuve du Croisé commence par une petite scène d'introduction, dans laquelle un gnome démoniste invoque un portail d'où sort Jaraxxus. Reconnaissant, le démon débarque et écrase son serviteur.
Le combat débute. Votre tank doit se tenir près du boss pour le récupérer le plus rapidement possible.
Vous êtes pressé d'en découdre, mais maintenez vos attaquants corps à corps à l'écart quelque temps.

PORTAIL-ICIDE

Au premier abord, le combat en mode hard ne diffère pas vraiment de sa version normale. Planté dans l'arène, Jaraxxus balance encore et toujours ses sorts de Flammes de la Légion et Incinérer la Chair. Un détail quand même ! Si le schéma global du combat ne change pas des masses, cette fois-ci, les Portails du Néant et les Volcans Infernaux d'où sortent respectivement les Maîtresses de la Douleur et les Infernaux Gangreflammes, possèdent des points de vie (806 400 chacun). Ces portails doivent être détruits ! Pour tous les joueurs exception faite du tank, ils représentent la priorité n°1 du combat.
Tant que ces portails sont en état, les ennemis vont débarquer à l'infini, ce qui les rend finalement bien plus dangereux que Jaraxxus lui-même ! L'idéal est d'arriver à détruire le Portail du Néant suffisamment rapidement pour qu'il n'y ait qu'une, voire deux Maîtresses, sur le sable de l'arène. À partir de trois, faites une croix sur la victoire. Il serait difficile de les gérer tout en attaquant le boss. De même, ne laissez pas sortir plus de trois ou quatre Infernaux des volcans, cinq si vraiment vous traînez. Si un infernal se retrouve sur le groupe d'attaquants corps à corps, laissez tomber vos attaques sur le boss et prenez vos distances jusqu'à ce que le raid les tue.



PLACEMENT

Pour ce qui est du placement, retenez ce détail : les portails et volcans s'ouvrent toujours à la gauche du boss. Pour gagner un peu de temps, envoyez-y vos DPS corps à corps quelques secondes avant qu'ils n'apparaissent. Comme c'était le cas déjà sur les Bêtes du Norfendre, éparpillez-vous sur une petite moitié de la salle. Ici il n'est pas vital de s'écarter, mais cela rendra les sorts de zone des infernaux moins dangereux. Qui plus est, cela permet d'atténuer les effets de Flammes de la Légion.
Une fois touché par ce sort, vous encaissez 6 000 points de dégâts chaque seconde pendant 6 secondes, et laissez une traînée verte au sol qui blesse quiconque y marche. Il est impératif de vous

LES COMPÉTENCES DE JARAXXUS

- **BOULE DE FEU GANGRENÉE :** Environ 30 000 points de dégât de feu et un dot (de feu toujours) d'environ 10 000 de dégâts toutes les secondes pendant 5 secondes (dissipable).
- **FLAMME DE LA LÉGION :** Environ 6 000 dégâts de feu toutes les secondes pendant 6 secondes.
- **GANGREFOUDRE :** Inflige environ 11 000 dégâts de feu à 3 joueurs ciblés en même temps.





LES COMPÉTENCES DES INFERNAUX GANGREFLAMME (310 063 PV)

• **GANGRECHALEUR CONTINUE : l'Infernal charge à travers le raid, infligeant environ 11 000 dégâts de feu à toute personne se trouvant sur son chemin.**
• **INFERNO GANGRENÉ : Inflige environ 2 500 dégâts de feu autour de l'Infernal Gangreflamme.**

déplacer dès que vous êtes infecté ; surtout si vous êtes au corps à corps. Un groupe a vite fait de mourir si un joueur paresseux ou inattentif reste dans le raid. Petit tuyau : la cape de l'ombre et autres sorts d'invulnérabilité suppriment cet effet. N'hésitez pas à vous en servir, et particulièrement si cela tombe pendant une attaque sur un portail ou un volcan.

MONSIEUR EST TAQUIN

Tout comme les Flammes de la Légion, Jaraxxus va régulièrement lancer Incinérer la Chair. Ce sort est un affaiblissement réduisant les dégâts occasionnés de 50 %. Pire, il vous empêche d'être soigné pendant 12 secondes ! Paradoxalement pour retirer ce sort, il faut que la personne infectée reçoive 85 000 points de soins. Si au bout des 12 secondes fatidiques le sort n'est pas retiré, sa victime « explose ». Elle ne meurt pas, mais tous les membres du raid encaissent 8 000 points de dégâts de feu par seconde pendant 5 secondes. Amis soigneurs, pour éviter le massacre, installez l'add-on Grid et affichez-y ce sort.



Dernière capacité potentiellement mortelle de Jaraxxus, le Pouvoir du Néant est une amélioration (cumulable jusqu'à 10 fois) qui augmente ses dégâts magiques de 20 % (donc 200 % au total). Pour le priver de cet avantage, il faudrait que vos mages utilisent un vol de sort. Ainsi, ils récupéreront 20 % de dégâts magiques supplémentaires. Solution de secours : vos prêtres et chamans peuvent essayer de « purger » ces buffs. Si vous échouez, les Boules de Feu Gangrenées (que l'on peut interrompre) et les Gangrefoudre lancées par Jaraxxus seront trop puissantes, et décimeront le raid. Maintenant que vous connaissez tous les points importants de la stratégie, l'affrontement contre Jaraxxus adopte alors un schéma simple : commencez par attaquer le boss,



puis le portail, la ou les Maîtresses de Douleur, retour sur le boss, puis le volcan, les Infernaux, à nouveau le boss et on reprend à partir du début. Un combat somme toute simple, qui demande pourtant une vigilance et une attention individuelles cruciales sous peine de wipe ! Pratiquez encore et encore pour prendre le pli, et avec une aura de résistance au feu, vous ne vous en sortirez que mieux.

GRAY



LES COMPÉTENCES DES MAÎTRESSES DE LA DOULEUR (943 670 PV)

• **BAISER DE LA MAÎTRESSE : affaiblissement envoyé aléatoirement sur 5 lanceurs de sorts et/ou soigneurs du raid. Toute personne touchée par cet affaiblissement reçoit environ 13 000 dégâts d'ombre, son prochain sort est automatiquement interrompu, et tous les sorts de l'école de celui qui a été interrompu ne pourront pas être lancés pendant les 8 secondes suivantes. Par exemple, si vous êtes un prêtre soin, lancez un sort d'ombre afin de continuer à utiliser vos sorts sacrés. Coriace !**
• **PIC DE DOULEUR TOURNOYANT : cible une personne aléatoire du raid, qui recevra 80 % de ses points de vie maximum en points de dégâts. Si la personne ciblée a moins de 80 % de ses points de vie, elle mourra. Soignez-la !**

Radeon HD 5700, 5870X2

Alors que les nouvelles cartes 3D d'AMD, les HD 5850 et 5870 viennent de débarquer, d'autres modèles arriveront pour notre prochain numéro. En tête, les Radeon 5700 qui vont grosso modo remplacer les 4850 et 4870 côté prix (entre 100 et 150 euros) avec un peu plus de performances, moins de chauffe, et moins de consommation. Suivra ensuite la Radeon HD 5870 X2, version double GPU dont on ne sait pas grand-chose. On espère juste qu'elle rentrera dans nos boîtiers...



Heureusement que l'on ne juge pas les cartes 3D sur l'esthétique, parce que la HD 5750 n'aurait aucune chance...

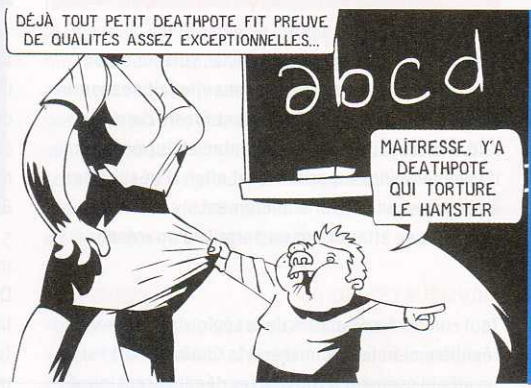
Des Core i7 portables

C'est pendant l'IDF 2009 qu'Intel a lancé ses premiers portables avec processeurs Core i7. Ce sont des processeurs quadruples cœurs qui utilisent l'hyperthreading (8 cœurs virtuels) et qui tournent, de base, à 2 GHz pour le modèle le plus rapide. Mais si vous avez suivi notre test du mois dernier, vous savez qu'en pratique le processeur ne sera pas à cette fréquence, le mode Turbo permet d'atteindre des fréquences bien plus hautes, 3.2 GHz quand un seul cœur est utilisé. Du coup, à l'image des Core i7 800 que l'on testait le mois dernier, leur potentiel pour les joueurs est assez indéniable. On va d'ailleurs commencer à voir arriver quelques gros portables joueurs dans nos vertes prairies. Du genre des gros portables qui n'ont pas vraiment d'autonomie mais qui prennent moins de place qu'une tour sur le bureau. Pour ceux qui veulent un peu plus d'autonomie, la version double cœur des Core i7 pour portable est attendue pour janvier (avec un chipset graphique intégré directement dans le CPU, qui est heureusement pour nous désactivable).

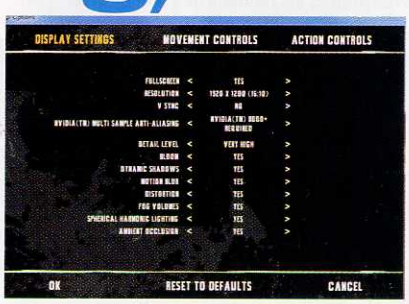
Edito

AMD domine aujourd'hui l'actualité avec le lancement de ses premières cartes DirectX 11 dont vous retrouverez le test en tournant quelques pages. Intel n'est cependant pas en reste puisque nous vous proposons dans nos actus Matos un résumé de ce qui s'est dit à l'Intel Developer Forum sur le futur du PC.

C_Wiz



L'anti-aliasing, c'est chic



Pas touche méchante Radeon, c'est l'anti-aliasing de Nvidia

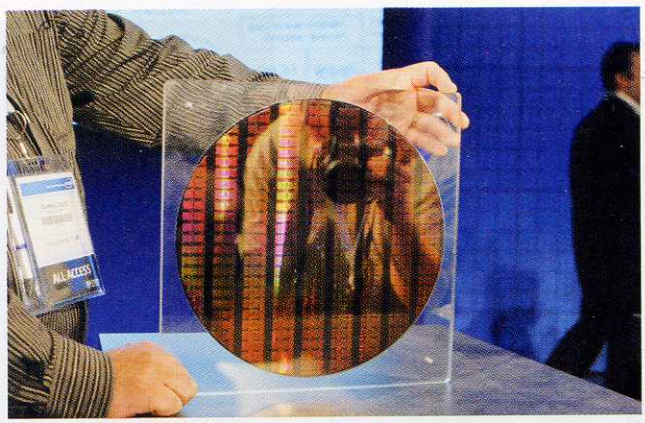
La beauté du marketing, c'est de faire passer quelque chose de banal et commun pour un truc chic. Prenez l'anti-aliasing par exemple, truc supporté par à peu près toutes les cartes 3D de l'histoire, y compris les trucs intégrés d'Intel. Mais si vous lancez Batman Arkham Asylum avec une Radeon, on vous dira que « votre carte graphique ne supporte pas le MSAA ». Explication officielle : Batman utilise l'Unreal Engine 3 qui ne supporte pas l'anti-aliasing (on le force habituellement dans les pilotes). Nvidia a cependant eu la générosité incroyable d'offrir un algorithme d'anti-aliasing aux développeurs du jeu. Ces développeurs, pour remercier Nvidia de leur générosité, auraient donc bloqué le support uniquement aux cartes de Nvidia, parce qu'ils n'avaient pas le temps de vérifier si cela marchait avec des cartes ATI. Bien entendu, des petits malins ont retiré la « détection » de la carte 3D et devinez quoi, cela marche aussi sur les Radeon ! Je sais, c'est incroyable. Maintenant que l'on a vérifié pour vous, messieurs les développeurs, vous retirez votre « détection » ?

Les dollars, c'est chic aussi

Certains de nos lecteurs, on a les noms, ont acheté un PPU. Mais oui, voyons, le truc d'Ageia qui était censé nous apporter des jeux pleins de physique. Ça n'a pas vraiment marché et la société a été rachetée par Nvidia qui tente de relancer la mode avec PhysX. Les malheureux qui ont acheté ça et qui espéraient s'en servir pour Batman Arkham Asylum (encore lui ?!) ont eu une mauvaise surprise, le nouveau pilote PhysX ne s'installe plus si l'on a une carte ATI dans sa machine ! Quelle surprise. Là encore des petits malins ont trouvé comment réactiver la chose et l'on peut même utiliser une « vieille » GeForce que l'on aurait dans son armoire pour calculer la physique pour peu que l'on soit sous Windows 7. Enfin, chut, n'allez pas dire à Nvidia qu'on vous l'a dit...

32 nm prêt, 22 nm en démo

Nous avons pu voir un gros tas de démonstrations des prochains processeurs d'Intel gravés en 32 nanomètres. On vous en parle souvent mais la finesse de gravure des puces (qu'on mesure en nanomètres) qui diminue est toujours une très bonne chose pour nous. Parce que cela permet de faire des puces plus complexes, qui chauffent moins, consomment moins, et montent plus haut en fréquence. Au milieu de tout ce que l'on a vu, on retient surtout Gulftown, qui sera bientôt connu sous le nom de Core i9. 6 cœurs qui vous coûteront la bagatelle de... 1 000 euros. Pour ceux qui en veulent à Intel d'avoir acheté un X58, rassurez-vous quand même, on a un tuyau pour vous : vous pourrez brancher un Gulftown « Xeon » sur votre machine, pour un prix bien moindre. Ouf.



Des puces en 22 nanomètres, ça ressemble à ça.

Fermi

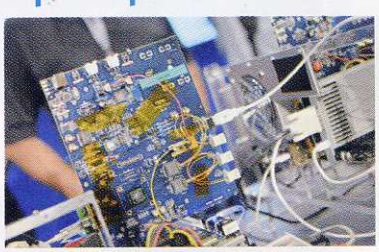
C'est le nom de code de l'architecture du GT300, la puce DirectX 11 de Nvidia qui va venir concurrencer les Radeon HD 5800 que l'on teste dans ce numéro. Nvidia a fait une démonstration publique des capacités de la carte un peu après l'IDF, mais uniquement dans le cadre de ce qu'ils appellent le GPU Computing. En gros, pas un mot pour savoir si cela ira vite dans les jeux. Avec trois milliards de transistors (contre 2.1 pour la Radeon), la puce promet cependant une grande puissance de calcul. Mieux, Nvidia semble se tourner vers un bus mémoire 384 bits ce qui devrait éviter les problèmes de talonnage de la HD 5870. Reste qu'il faudra attendre janvier selon nos informations, même si Nvidia jure que la carte sera chez nous (et chez vous ?) sous le sapin de Noël. Suspense !





De la fibre optique partout

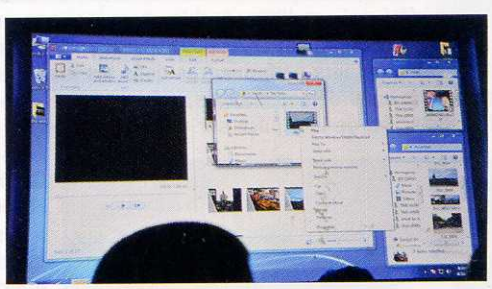
Autre démonstration intéressante durant l'IDF, celle de Light Peak. Le câble de la démonstration ressemblait grandement à de l'USB, mais à l'intérieur il s'agit de fibre optique. L'idée étant de trouver un nouveau port universel qui ne rame pas quand l'on essaye de transférer quelques centaines de photos ou quelques heures de films. Côté débit, on atteint les 10 gigabits pour l'instant (soit un peu plus de 1 Go/seconde). Le port est dit universel car en pratique, il n'est pas limité par un protocole. En clair, on pourrait tout à fait le considérer à la volée comme un câble réseau ou un câble USB. Voire les deux en même temps. La démonstration était effectuée sur un PC qui tournait sous MacOS X (et non un vrai Mac, scandale !), une petite pique pour Apple qui, selon la rumeur, aurait forcé la main d'Intel pour sortir ce nouveau port. En attendant, on remplacerait bien nos câbles réseaux lents par ces jolies petites bébêtes...



Si l'on était mauvaises langues, on dirait qu'Apple a forcé Intel à ressusciter son USB 3.0 optique !

Sandy Bridge

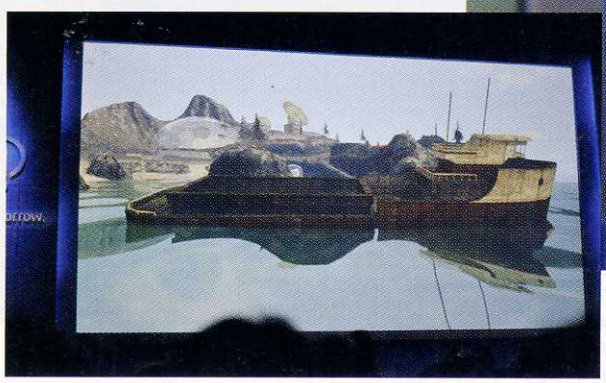
On dirait le nom d'une chanteuse dont Yavin est fan, mais non, c'est le nom de la prochaine « architecture » qui va remplacer les Core i7. C'est prévu pour la fin de l'année 2010 et l'on a pu le voir tourner en démo. Officiellement, on ne sait pas ce qu'il y a dedans, mais comme on n'aime pas vous laisser dans le flou, on confirme qu'il a été développé par les gens derrière le Core 2 (du côté d'Israël, contrairement au Core i7 qui a lui été développé en Oregon) dont il sera un peu plus proche dans l'esprit, qu'il sera vendu à 4 GHz et qu'il disposera de beaucoup plus gros caches mémoire. Et l'on dit miam, forcément.



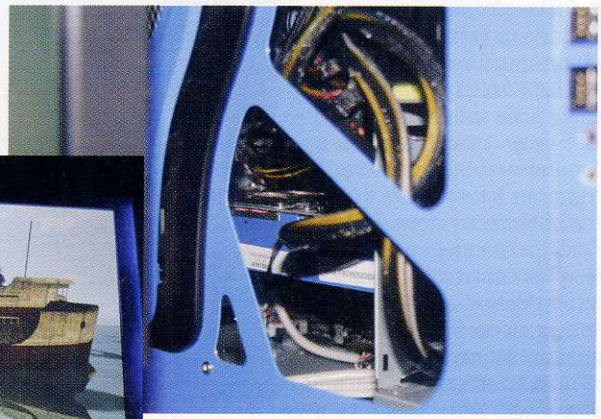
Le (vrai) fils du Core 2 en action, faisant des choses peu utiles sous Windows 7.

Larrabee, ou pas

Alors que l'on s'attendait à ce qu'Intel nous dise des choses sur Larrabee, en pratique cet IDF a juste servi à faire la première démonstration, prouvant que la puce fonctionne. Chouette, mais l'on vous l'avait déjà raconté avant l'été. La démonstration était la sempiternelle version raytracing de Quake Wars qui ne tournait pas très rapidement, mais pour la première fois sur une vraie carte LRB. La nouvelle révision de la puce qui devait servir pour les démonstrations de l'IDF était en fait en retard d'une semaine, ce qui a un peu tout gâché (la version utilisée ne gérant pas des choses essentielles comme les textures, par exemple) à la fête. La grande démonstration qui claque est-elle repoussée au CES 2010 à Las Vegas? On ne sait pas encore, mais l'on vous tiendra au courant. Dans le meilleur des cas, Larrabee est attendu désormais pour le second trimestre de l'année 2010. Ouin.



Décor platonique. Seule l'eau était animée...



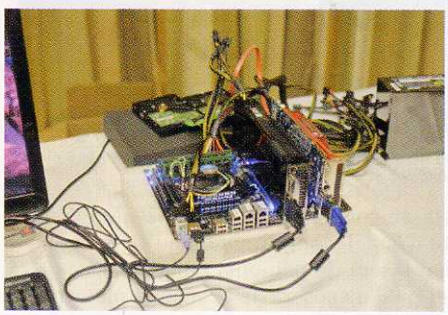
Surprise! La carte est bleue!





Le sont-ils ?

L'année dernière, nous nous étions fait un ami chez Lucid, petite société qui ose l'impensable: proposer une puce à placer sur les cartes mère qui permet de mélanger une carte ATI et une carte Nvidia et de cumuler leurs performances dans les jeux. Cela paraît un peu bizarre mais dans leurs démonstrations, cela marche. Nous avons pu voir la démonstration de leur puce sur une carte mère Big Bang de MSI dont nous vous avions déjà parlé. Bioshock fonctionnait bel et bien, et si l'on ne nous a pas laissé faire de benchmark, le rendu était effectivement plus rapide avec deux cartes. On pouvait même choisir quelle serait la carte par laquelle sortirait le flux graphique. En revanche, le jeu tournait en mode DirectX 9. Et c'était un pur hasard, comme le fait qu'ils n'avaient pas le temps de nous montrer comment cela marchait en DirectX 10. On aimerait y croire, notez, mais ils ne font pas forcément beaucoup d'efforts pour tenter de nous convaincre. On attendra de voir ce que cela donne en pratique, la carte mère de MSI qui sera la première à intégrer cette puce étant prévue avant la fin de l'année.



La GeForce GTX 260 et la Radeon HD 4870 qui font des images ensemble. Qui l'eut cru...



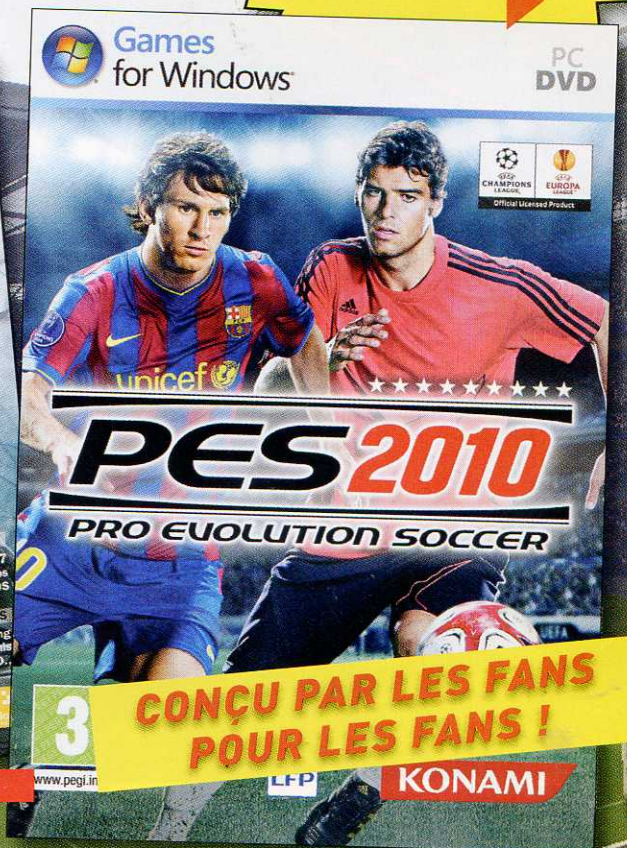
Attendez, y'a pas un petit truc qui cloche, là?

ABONNEZ-VOUS Joystick

Joystick (1 an/13 n°) ..... 90,35 €*
+ Le jeu **PES 2010®** (version PC) ..... 49,99 €**
Total ..... ~~140,34 €~~

79,50€





***Pro Evolution Soccer 2010** est le 8e épisode de la célèbre série de jeux de football **Konami**.*
Des améliorations essentielles : les graphismes, les animations, l'I.A. et le gameplay !

KONAMI © 2002 Ligue de Football Professionnel ® All other copyright or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment

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

P224

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°S + le jeu PES 2010®** (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 :

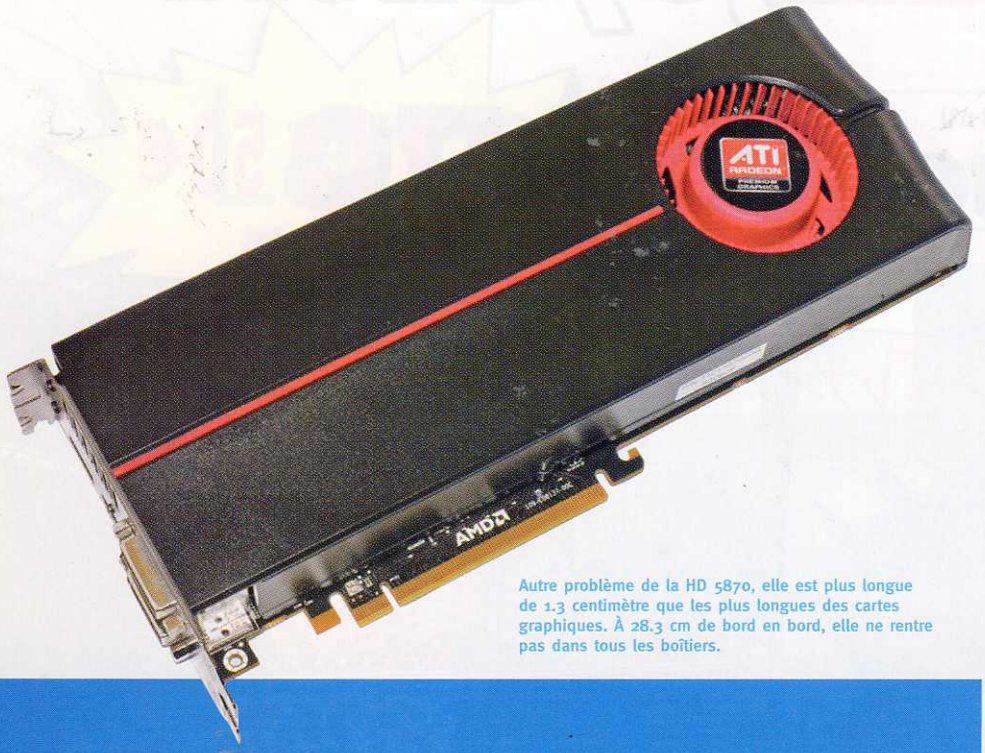
Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: .....
Prénom*: .....
Société: .....
Adresse*: .....
Code Postal*: ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ Ville*: .....
Adresse email*: .....
Tél fixe*: .....
Tél portable*: .....
Date de Naissance*: ⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

* Champs obligatoires

Yellow MEDIA

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

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). **Vous pouvez acquérir le jeu "PES 2010®" 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 31/12/09.** 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.



Autre problème de la HD 5870, elle est plus longue de 1.3 centimètre que les plus longues des cartes graphiques. À 28.3 cm de bord en bord, elle ne rentre pas dans tous les boîtiers.

ATI Radeon HD 5800

DirectX 11 est là!

Boom! Paf! Badaboom! Vous entendez ces bruits d'explosion de joie? Ce sont les petits gars d'ATI qui sautent partout pour fêter l'arrivée des Radeon HD 5850 et 5870. On est content pour eux, mais la vraie question est de savoir si l'on doit être content pour nos PC...

C_WIZ





Même si elle est très jolie, l'intérêt de la HD 5870 en dehors d'un écran 30 pouces est limité.

On pourra dire ce que l'on voudra, mais AMD a probablement changé définitivement le marché de la carte graphique en lançant ses Radeon HD 4800. Des prix très serrés, des performances plus qu'honnêtes, il ne leur manquait qu'un bon slogan comme qu'il faudrait être fou pour dépenser plus. Parce que c'était clairement l'idée. Mais bon, comme ils en veulent à votre argent aujourd'hui, on peut se dire qu'ils ont bien fait de ne pas voler ce slogan.

Voleurs de brousoufs!

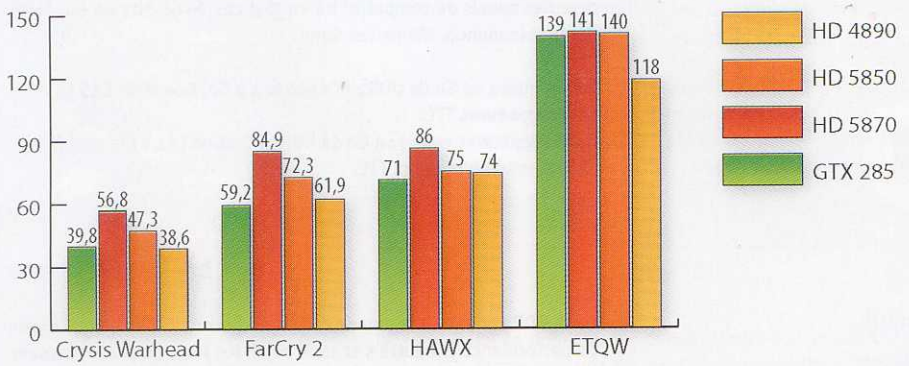
Oui, parce que sous prétexte qu'ils sortent les deux cartes mono GPU les plus rapides de l'histoire, les gens d'AMD veulent de l'argent. Respectivement 240 et 350 euros environ pour ces deux nouveautés qui vont plus vite que celle qui était la reine jusqu'ici, à savoir la GeForce GTX 285 de Nvidia. Ca y est, je vous ai encore donné la chute de l'article avant l'heure. Ou pas, parce que finalement ça n'est pas forcément ce qu'il y a de plus important dans cette histoire. Côté architecture, ces nouvelles Radeon ressemblent fortement aux Radeon HD 4000. Si vous avez bien suivi l'idée de l'évolution des cartes 3D, ça ne vous surprendra pas. Globalement, elles deviennent de grosses machines à calculer des choses en parallèle. D'une génération à l'autre on change la manière dont elles peuvent calculer des choses pour les rendre plus efficaces. Ou on leur apprend à partager leurs données entre elles (en ajoutant de la mémoire cache). Au final on ne va donc pas être surpris de voir que les unités de calcul restent globalement les mêmes. Sauf qu'il y en a deux fois plus dans une 5870 que dans une 4870. Et 1.8 fois plus pour la 5850.

Tout va deux fois plus vite!

Avoir tout plein d'unités de calcul, c'est chouette. Mais c'est comme mettre un moteur de Formule 1 sur une mobylette, même en planchant quelques années sur le sujet, ça n'ira jamais vite. Pour un moteur il faut des gros pneus et une bonne tenue de route pour passer la puissance au sol, dans une carte 3D il faut une grosse bande passante mémoire pour que la puissance des unités de calcul se traduise en un tas d'images qui défilent devant vos yeux ébahis. Pour la génération précédente, les Radeon HD disposaient de pas mal de bande passante mémoire, parce qu'elles utilisaient des puces de GDDR5, rapides et efficaces, même si elles se contentaient d'un bus mémoire 256 bits. Pour les 5000, la recette ne change pas, on a droit toujours à un bus mémoire 256 bits qu'on nous promet plus beau, et à de la GDDR5 un peu plus rapide. Mais c'est assez léger puisque par rapport à la Radeon HD 4870, on a droit à 11 % et 33 % de bande passante mémoire en plus pour les 5850 et 5870.

Y'a comme un hic

Ça peut paraître léger et comme souvent c'est à la fois vrai et faux. Pour les jeux qui utilisent de vieux moteurs graphiques (et arrêtons de nous mentir, il en sort malheureusement encore beaucoup), les unités de calculs de nos nouvelles cartes vont amplement se tourner les pouces, pour ne pas dire que la majorité

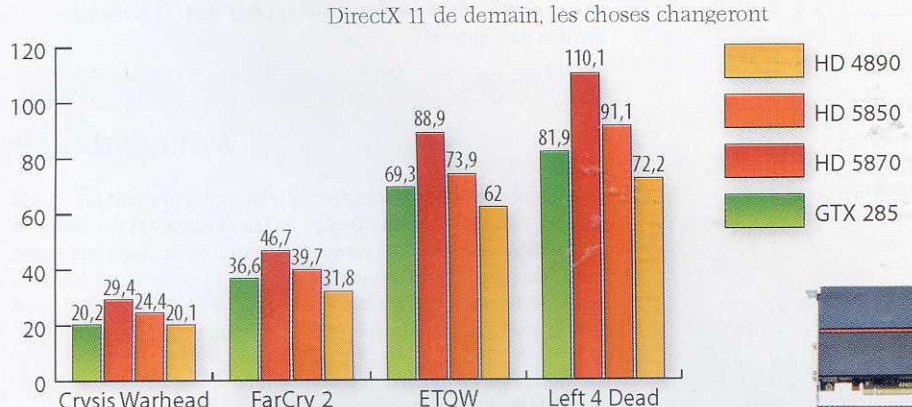


Performances des cartes graphiques sans anti-aliasing en 1920 par 1200



La connectique des nouvelles cartes est riche, 2 DVI, un HDMI et un display port. Une version avec 6 connecteurs mini display port est disponible pour ceux qui ont trop d'écrans.

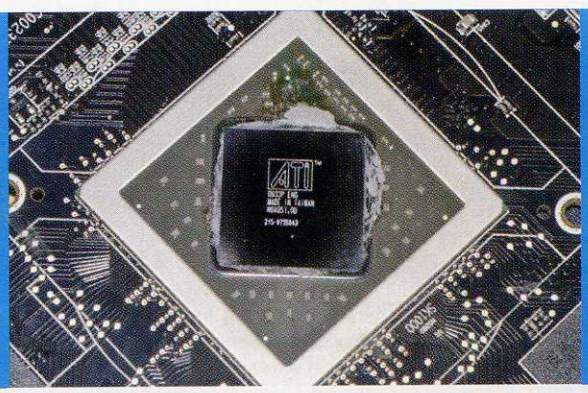
d'entre elles vont aller se boire un café au bistrot du coin. Dans un tas de ces jeux, aussi, on se retrouve rapidement bridé par son processeur. Même nous qui réalisons nos tests sur un processeur ultra haut de gamme avons été confrontés au problème, qui n'est pas nouveau puisque la GTX 285 avait un peu le même. Les cartes haut de gamme sont difficiles à exploiter sur de vieux moteurs, c'est comme ça. Avec les moteurs DirectX 11 de demain, les choses changeront probablement. Parce que les développeurs vont utiliser les nouveaux « Compute Shaders » pour rajouter des effets graphiques. On l'a vu en pratique dans Dirt 2, c'est assez parlant. Du coup, avoir un surplus de puissance de calcul fera sens demain.



Performances des cartes graphiques avec anti-aliasing 4x en 2560 par 1600 (écran 30 pouces)

Grand écran

Mais aujourd'hui, ça n'est pas demain. Donc je pourrais vous choisir une poignée de jeux pas vraiment représentatifs du marché pour faire briller les cartes d'ATI, mais on ne fait pas les choses comme ça ici. La réalité est que si vous n'avez pas d'écran 30 pouces, il y a peu de chances que vous ayez besoin d'une Radeon HD 5870 aujourd'hui. Pour tous ceux qui se sont offert un 24 pouces récemment, c'est une question de maths. La puissance de calcul nécessaire pour une carte 3D est proportionnelle au nombre de pixels qu'il y a dans votre écran. C'est aussi bête que cela, et il y en a 75 % de plus dans un 30 pouces que dans un 24 pouces. Sur cet écran, donc, la 5870 est à l'aise aujourd'hui.

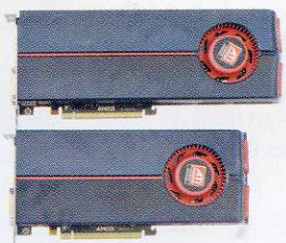


La puce qui anime ces nouvelles cartes est un beau bébé de 2.1 milliards de transistors gravés en 40 nm. Et ça ne chauffe vraiment pas.

Pour ce qui est de la HD 5850, elle dispose à peu près de la même bande passante mémoire que la « vieille » HD 4890. Résultat? On est 20 % devant, sauf dans HAWX où les résultats sont identiques. La 5870 arrive à être environ 20% devant la 5850 quand elle n'est pas bridée par le processeur de votre machine. Du coup, quand on voit que les HD 4890, 5850 et 5870 sont vendues respectivement à 190, 240 et 350 euros, on se dit que la HD 5870 est surtout réservée aux gens trop riches.

La nouvelle bonne affaire?

La HD 5850, en revanche, fait complètement sens, parce qu'elle apporte le support de DirectX 11, ainsi qu'un silence non négligeable. La carte ne fait pas de bruit, ne chauffe pas, et en prime consomme 40 watts de moins que la 4890, aussi bien au repos qu'en charge. C'est bien pour la facture d'électricité. Pour les jeux DirectX 11, on en attend une bonne poignée d'ici à la fin de l'année, le premier étant un patch pour BattleForge. Colin McRae Dirt 2 suivra, ce qui est probablement plus sexy pour beaucoup d'entre nous. Avec un prix qui devrait se tasser assez rapidement, la HD 5850 est une très bonne idée de cadeau de Noël avant l'heure si vous vous sentez limités par votre carte actuelle.



La Radeon HD 5850 (en bas) est heureusement largement plus courte que sa grande sœur. Elle est plus petite de deux millimètres qu'une HD 4890.

top HARD

Les Radeon HD 5800 ne faisant pas de bruit, elles sont arrivées avec leur propre fanfare pour rappeler à quel point elle déboitaient des genoux. Pas de majorettes, mais AMD a tout de même tapé très fort... en attendant la réplique de Nvidia!

C_WIZ

Le processeur

Le Core i7 860 garde notre préférence pour le moment si vous avez beaucoup d'argent. Vu le peu de nouveautés attendues sur le socket 1366, on vous conseillera plutôt de l'éviter si vous souhaitez changer de processeur un jour sans changer de carte mère. L'autre événement, c'est le prix du Phenom II X4 965. À ce prix-là, c'est une sacrée affaire.

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 GHz/FSB 1066/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 955 (3.2 GHz/Socket AM3) 165 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 170 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 965 Black Edition (3,4 GHz/Socket AM3) 210 euros TTC environ, ou Intel Core i7 860 (2,8 GHz/Socket 1156), 260 euros TTC environ.

Le refroidissement

Attention si vous choisissez un Core i7 700 ou 800 (socket 1156), il vous faudra un radiateur spécifique. Chez Thermalright, il s'appelle MUX-120 et est un peu plus petit et léger que l'imposant Ultra-120 Extreme. Le prix devrait également être un peu plus serré, ce qui n'est pas un mal pour tous ceux qui trouvent nos solutions un peu trop chères. Le silence n'a pas de prix, que voulez-vous...

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/AM3), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

La Ram

4 Go mini pour tout le monde, on fête comme cela l'arrivée de Windows 7 dans les rayons et l'on en profite en vous incitant à passer au 64 bits. Votre mémoire y sera mieux gérée et vous pourrez lancer vos jeux sans avoir à fermer vos applications résidentes. N'ayez plus peur des soucis de compatibilité en tout cas, le 64 bits est supporté par tout le monde. Même les Sims...

Config Intel 1 : 4 Go de DDR2 PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 50 euros TTC.
Toutes les autres config : 4 Go de DDR3 PC10600 (2 x 2 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 70 euros TTC.

La carte mère

De la DDR3 pour tout le monde dans nos choix de cartes mère. Le gain de performance est entre 5 et 10 % selon les jeux, on peut vivre sans si son budget est serré. Pour les autres, vu les prix, on ne crachera pas dessus. Le combo M4A79T Deluxe et Phenom II X4 965 est alléchant, on l'admet.

Config 1 : Gigabyte MA770T-UD3P (AMD 770/Socket AM3), environ 90 euros TTC ou DFI Lan Party BI P45-T2RS (Intel P45/Socket 775), environ 100 euros.
Config 2 : Gigabyte GA-MA-790XT UD4P (AMD 790X/Socket AM3), environ 115 euros TTC ou Asus P5Q3 (Intel P45/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus M4A79T Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM3), environ 155 euros TTC ou Asus P7P55D (Intel P55/Socket 1156), environ 155 euros.

La carte vidéo

Boom ! La Radeon HD 5850 est notre haut de gamme préféré du moment. C'est pas la carte la plus abordable de l'histoire, mais si vous avez l'argent pour, cela reste un excellent achat. Pour les budgets plus serrés, la 4870 est également une très bonne option, certes moins rapide et sans DirectX 10, mais pour quasiment deux fois moins d'argent.

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 4890 1 Go (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 5850 1 Go (PCI Express), environ 250 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 275 896 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC.

L'alimentation

Dans notre machine de test composée d'un Core i7 975 et de tout ce qui va avec, seule une Radeon HD 4870 X2 fait dépasser les 500 watts en charge. Donc pas de panique sur nos recommandations. Notez également que la nouvelle HD 5850 consomme 40 watts de moins que la 4890 (on arrive péniblement à 320 watts à fond pour toute la machine), comme quoi le progrès va parfois dans le sens de notre facture d'électricité...

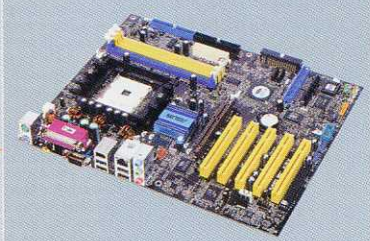
Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



Le disque dur/SSD

Si vous ne savez pas encore quoi vous faire offrir pour les fêtes de fin d'année, pensez au SSD. Certes, avec 80 Go, il faudra probablement réapprendre à désinstaller les jeux auxquels on ne joue pas, et utiliser un autre disque pour stocker ses photos de vacances. Mais pour réduire les microsaccades dans vos jeux et les temps de chargement, on n'a pas fait mieux.

Config 1-2 : Disque dur 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : SSD Intel X-25M 80 Go (34 nm, Serial ATA II, 250 Mo/s lecture, 90 Mo/s écriture), environ 220 euros.

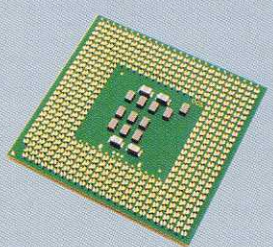




Le moniteur

En ce moment, les constructeurs s'affairent surtout à proposer des écrans aux prix serrés. La recherche de la meilleure réactivité passe parfois un peu au second plan ce qui fait que l'on reste sur nos valeurs sûres en 16/10e. Si vous voyez des écrans en 16/9e, sauf contre-indication, ils sont plutôt réservés à la bureautique (ironique, n'est-ce pas) ou aux films. L'E2400 de BenQ reste notre écran 24 pouces favori, il est juste très mal importé en France en ce moment.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

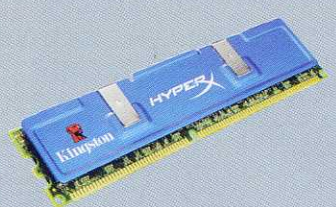




Le lecteur/graveur de DVD

Les graveurs de DVD avec lecteur de Blu-Ray intégrés restent de très bonnes affaires, on lorgne sur ceux de LG qui proposent des prix très bas en prime. Et je vous annonce fièrement le premier jeu PC Blu-Ray pour 2015. Dites-vous que comme ça, quand ils arriveront en 2012, on pourra penser qu'ils sont en avance...

Config 1,2 : 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 GGC-H20L (Serial ATA), environ 100 euros TTC.



Le boîtier

Acheter un boîtier avec une alimentation incluse n'est pas une économie. Le bloc fourni à l'intérieur est souvent d'une qualité très passable, y compris dans les grandes marques. Vu le prix bas des composants PC de nos jours, faites vos économies ailleurs et offrez-vous un bloc d'alim qui tiendra vraiment la route.

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.











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).

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.

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.

GOSU : Acronyme d'origine obscure qui désigne un excellent joueur.

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.

HOST : L'host désigne l'hébergeur d'une partie multi. Vous avez décidé de créer votre propre partie de League of Legends ? Alors vous êtes l'host !

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.

KICK : To kick signifie littéralement « donner un coup de pied ». Dans une partie multi, « kicker un joueur » signifie l'exclure de ladite partie.

LAG : Temps de latence. Décalage entre les données de votre PC et du serveur de jeu. Si durant une partie online votre perso tire avec un temps de retard sur votre clic, vous subissez un lag.

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.

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

REJOUABILITÉ : Capacité d'un jeu à pouvoir offrir une expérience différente à chaque nouvelle partie. Moins un jeu est linéaire, plus il est rejouable. Il va sans dire que ce mot n'est absolumineusement pas français, alors ne l'employez pas devant Bernard Pivot.

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.

ROXOR : De base, un roxor est un très bon joueur, mais par déformation, on s'en sert pour tourner les noobs (voir newbie) en dérision : « T1 roxor toi ». Plus l'intéressé est mauvais, plus vous pouvez rajouter de X. « roxxor ! » ou « roxXxor ! » sont parfaits pour appuyer la faiblesse d'un joueur.

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

SSD : Solid State Drive. Un SSD est un disque dur fait à partir de mémoire flash (comme les clefs USB). Très rapides, ces produits sont également très chers.

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 ! 572 024 Wheelings interminables


NEW ! 572 025 Des fous en motos!


NEW ! 572 029 La gomme chauffe!


572 033 Mr Bean: Coincé dans votre mobile


NEW ! 572 036 Chutes en cascade!


572 037 Tuning et jolies filles!

10 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS **574027** au **81122** pour Lady Melody
+ DE SONNERIES: Titre ou **Genre** ou **SON** au **81122**
Exemples: **Dexter** au **81122**, **Rap** au **81122** ou **SON** au **81122** pour choisir dans tout le catalogue !

RAP, RNB

Assassin de la police	572 040
Au-delà des apparences NEW	572 046
Beggin' NEW	572 051
Boom boom pow	572 105
Célébration	572 107
Chillin NEW	572 145
Doesn't mean anything NEW	572 194
Du ferme	572 223
Empire state of mind NEW	572 332
Enfants du désert NEW	573 972
Hamdoulah ça va	573 973
Hotel room service	573 974
I know you want me	573 975
Jump NEW	573 976
Même pas fatigué	573 977
Pitbull	573 978
Reviens je t'en prie NEW	573 979
Run this town NEW	573 980

POP, ROCK

Automatic NEW	573 981
Billie Jean	573 982
Darkside of the sun NEW	573 983
Down on you NEW	573 984
Hotel California	573 985
Humanoid NEW	573 986
Le lac NEW	573 987
Like a hobo	573 988
Paint it black	573 989
Thriller	573 990

MÉTAL, HARD ROCK

Back in black	573 991
Dysphoria NEW	573 992
Failles NEW	573 993
Hell bells	573 994
Highway to hell	573 995
Ignorance NEW	573 996
Nothing else matters	573 997
Thunderstruck	573 998

VARIÉTÉS

Si tu pouvais fermer ta gueule	573 999
Désolé pour hier soir NEW	574 000
Fou d'elle NEW	574 001
J'aimerais tellement	574 002
Je chante le blues NEW	574 003
Je t'aime à mourir NEW	574 004
Lady Melody	574 005
Les filles adorent	574 006
Liberta	574 007
M.A.R.S.E.I.L.L.E NEW	574 008
Mozart Rock-L'assassymphonie NEW	574 009
Rayon de soleil	574 010
Rue des étoiles	574 011
Ta main	574 012
Toi + Moi	574 013
We are golden NEW	574 014

DANCE, ELECTRO

Ça m'énerve	574 015
Can't fight this feeling NEW	574 016
Dangerous NEW	574 017
Day n' nite	574 018
Dragons NEW	574 019
Dry your eyes NEW	574 020
Evacuate the dancefloor NEW	574 021
I gotta feeling	574 022
In heaven NEW	574 023
Memories	574 024
Mon amour NEW	574 025
No stress NEW	574 026

TOP!

TOP au 81122: top permanent!

Lady Melody	574 027
Sexy b*tch	574 028
Ça m'énerve	574 029
I gotta feeling	574 030
Laisse-toi aller bébé	574 031
Toi + Moi	574 032
Célébration	574 033
Les filles adorent	574 034
Si tu pouvais fermer ta gueule	574 035
Boom boom pow	574 036
NCIS	574 037
Les Experts (CSI)-Miami	574 038
Dr House	574 039
Sexy b*tch	574 040
Starstrukk NEW	574 041
Uprising NEW	574 042
Without you (perdue sans toi)	574 043
Y a qu'à demander NEW	574 044

ZOUK, REGGAE

Décalé gwada	574 045
Fais-moi danser NEW	574 046
Laisse-toi aller bébé	574 047
Tu veux mon zizi NEW	574 048

ITALIE, LATINO

Sara perche ti amo NEW	574 049
She wolf	574 050
Ti amo	574 051

CINÉ, TV

24h-Sonnerie CTU	574 052
Amicalement vôtre	574 053
Angel NEW	574 054
Bob l'éponge NEW	574 055
Cold Case	574 056
Desperate Housewives	574 057
Dirty Dancing-Time of my life NEW	574 058
Dr House saison 1	574 059

CINÉ, TV (suite)

Dr House	574 060
Dragon Ball GT	574 061
Dragon Ball Z	574 062
Fame (2009) NEW	574 063
Full metal alchemist	574 064
Ghost	574 065
Grey's anatomy	574 066
GTO NEW	574 067
James Bond	574 068
L'exorciste	574 069
La 7ème compagnie	574 070
La panthère rose	574 071
La soupe aux choux	574 072
Le bon, la brute et le truand	574 073
Le gendarme de St-Tropez	574 074
Le Parrain	574 075
Le seigneur des anneaux	574 076
Les aventures de Rabbi Jacob	574 077
Les bronzés font du ski	574 078
Les Enfoirés (09-Ici les Enfoirés	574 079
Les Experts (CSI)-Miami	574 080
Les frères Scott	574 081
Les Simpson	574 082
Les têtes brûlées	574 083
Les tontons flingueurs	574 084
Mac Gyver	574 085
Midnight Express	574 086
Naruto	574 087
Naruto Shippuden	574 088
Naruto-Go	574 089
NCIS	574 090
One Piece 10	574 091
Pirates des Caraïbes 3	574 092
Plus belle la vie	574 093
Prison Break S1	574 094
Pulp Fiction	574 095
Requiem for a dream	574 096
Resident evil	574 097
Rocky Balboa	574 098
Rocky III-Eye of the tiger	574 099
Scarface	574 100
Top Gun	574 101
Transformers 2-New divide	574 102
Twilight-Bella's lullaby	574 103
Twilight-Decode	574 104

PUBS TV

Axe hot fever NEW	574 105
Axe-Bom chicka wahwah	574 106
Givenchy Ange ou démon NEW	574 107
Mercedes Classe C 09 NEW	574 108
Nivea Volume Sensation NEW	574 109

FÊTES

Bali Balo	574 110
J'ai la... qui colle	574 111

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Basque	574 112
Hymne Breton	574 113
Hymne Corse NEW	574 114
Hymne France-La Marseillaise	574 115
Hymne Italie	574 116
Hymne Portugal NEW	574 117
Le chant des partisans	574 118

1000 SONNERIES HUMOUR

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS **574129** au **81122** pour Cigales
+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au **81122**
pour choisir dans tout le catalogue !

Alarme anti-vol	574 119
Alarme guerre spatiale	574 120
Alerte bombardement NEW	574 121
Bébé en colère NEW	574 122
Bébé mort de rire	574 123
Bombardement et D.C.A.	574 124
Bruits d'une jungle luxuriante NEW	574 125
Bruits érotiques	574 126
Canard énervé! (cartoon) NEW	574 127
Cartoon qui perd la tête NEW	574 128
Cigales NEW	574 129
Coucou dans la nuit	574 130
Coups de feu NEW	574 131
Festival de pets	574 132
Fou rire de bébé	574 133
Hello Kitty	574 134
Homme qui pleure dans un bistrot	574 135
Il siffle une fille! NEW	574 136
Mitrailleuse lourde	574 137
Moteur de Ferrari	574 138
Mouche volante NEW	574 139
Pets	574 140
Prout! Rire sadique! NEW	574 141
Réveil militaire	574 142
Sifflet (Ouah, le canon) NEW	574 143
Sonnerie rétro NEW	574 144
Star Wars-Combat au sabre laser	574 145
Tam-tam d'afrique	574 146
Ultrasons extraterrestres	574 147
"Allo! Ici la gendarmerie!"	574 148
"Décroche ou j'le pète!" (hystérique)	574 149
"Dicroche mon fils, c'i ta mère"	574 150
"Je réponds pas aux cons..."	574 151
"Mais t'attends quoi pour répondre!" NEW	574 152
"Moi j'ai un texto" (Moqueur)	574 153
"Vous avez un message!" (femme) NEW	574 154

1000 LOGOS PRÉNOM

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
Exemple: **574155Bastien** au **81122**
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au **81122**
pour choisir dans tout le catalogue !


574 155 Bastien NEW !


574 156 Julie NEW !


574 157 Estelle


574 158 Sofia NEW !


574 159 Franz


574 160 Nicole+Carlo


574 161 Cécile


574 162 Carole+Loic


574 163 Farida NEW !


574 164 ERWAN NEW !

*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 rembourserons la communication sous une semaine. Wap: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur.
Copyrights: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. ©2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, les sims sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. ©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


565 323


565 356


565 400


565 523


568 124


565 292


571 095


565 646


565 294


568 112

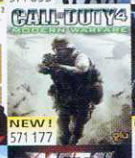

NEW ! 571 117


568 126


NEW ! 571 147

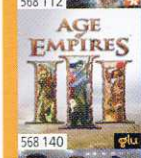

565 464


NEW ! 571 155


NEW ! 571 177


NEW ! 571 179


568 144


568 140


568 147


NEW ! 571 182


568 333


NEW ! 571 184


568 334

568 335

568 784

NEW ! 571 187

569 193

569 187

569 194

569 198

569 195

569 196

NEW ! 571 193

569 201

NEW ! 571 199

NEW ! 571 203

NEW ! 571 204

569 212

569 225

569 215

569 218

569 217

569 236

NEW ! 571 207

NEW ! 571 217

569 240

569 257

569 263

569 242

NEW ! 571 219

NEW ! 571 235

NEW ! 571 265

569 267

NEW ! 571 271

NEW ! 571 996

569 271

NEW ! 571 997

569 272

NEW ! 572 003

569 273

569 282

569 283

NEW ! 572 004

569 284

571 006

571 009

571 007

571 011

571 013

NEW ! 572 007

571 015

571 016 Block Breaker 2

NEW ! 572 009 Bejeweled

NEW ! 572 011 Brick Breaker Revolution 2 Zuma

NEW ! 572 013

571 023 Puzzle Bobble Evolution

NEW ! 572 014 Super Puzzle Bobble

NEW ! 572 020 Midnight Billard 2

571 035

571 027

571 040 Party Solitaire 16en1!

NEW ! 572 021

NEW ! 572 023

571 060

571 067

571 084

571 089

persomobiles

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

COMMENT TÉLÉCHARGER?

SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: **574028** au **81122** pour la sonnerie Sexy b*tch.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

574 165 Ces dauphins bougent!

574 166

NEW ! 574 167 Il lave votre écran!

574 168 Il renifle votre écran!

574 169 Il joue avec un coeur!

NEW ! 574 170

NEW ! 574 171 Il hurle dans la nuit!

574 172

574 173 Il dégivre votre écran!

NEW ! 574 174 Il s'accroche à l'écran

574 175

NEW ! 574 176 Les perles brillent!

8000 LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au **81122**
Exemple: envoyez par SMS **574181** au **81122** pour Tigre blanc
+ DE LOGOS: LOGOS au **81122** pour choisir dans tout le catalogue

Ce logo s'anime sur votre portable !

574 177 Il pète, c'est trop mignon!

574 178 Tout doux, le tigre...

574 179 Il scintille!

NEW ! 574 180 La flèche frétille!

NEW ! 574 181

NEW ! 574 182

NEW ! 574 183

574 184 Les papillons volent!

574 185

574 186 Ca scintille et ça vole!

574 187 Votre écran plein de pipi!

574 188

NEW ! 574 189 Clochette se promène!

574 190 Rémy coincé dans votre mobile

574 191 Winnie: Bébés

574 192 Mickey+Minnie: Bisou

NEW ! 574 193

NEW ! 574 194

574 195

NEW ! 574 196

574 197 Il se métamorphose!

574 198 Il projette des éclairs

574 199 Il dévore votre écran!

574 200 Peter Pan: Clochette scint

NEW ! 574 201

NEW ! 574 202 Votre écran est embué...

574 203

574 204

574 205 L'idéogramme "Amour" devient un coeur!

574 206

574 207 Ce Hummer explose l'écran!

574 208

MATERIEL.NET
Créateur de PC

Exigez Intel Inside®

CONFIGURATION

MATERIEL.NET DUCK NUKEM V2**

équipée de la technologie processeur Intel® Core™ i7
pour une expérience de jeu incomparable !

1759,99€ ou 3x
586,67€

- Processeur Intel® Core™ i7 860 à 2,80 GHz
- Carte graphique NVIDIA® GeForce® GTX 295 1998 Mo
- 8 Go de mémoire G.Skill PC12800
- Carte mère Asus P7P55D Deluxe
- Carte son Creative X-Fi Titanium
- Boîtier Antec P183



UNE CONFIGURATION ÉQUILIBRÉE NE DOIT RIEN AU HASARD !

Informatique - TV - HiFi - Home Cinéma - Photo Numérique - Jeux Vidéo

www.materiel.net

Plus de 10 000 produits sélectionnés - 9 Points Retrait en France - Paiement en 3x à partir de 100 €

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

*Inside = à l'intérieur. ©2008 Intel, Intel Logo, Intel Core et Core Inside sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

**Pour tout achat d'une configuration Materiel.net Duck Nukem V2, Materiel.net vous offre un abonnement de 12 mois au magazine Canard PC !