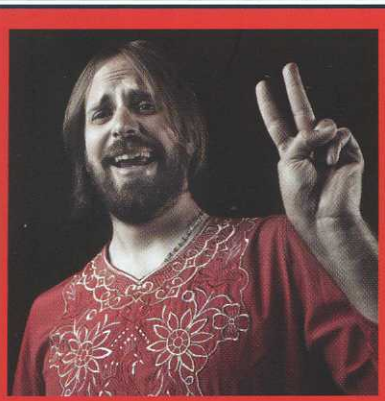
NUMÉRO 226 - JANVIER 2010

joystick

NOUVELLE FORMULE !

WWW.JVN.COM



DOSSIER
FREE 2 PLAY
LES JEUX GRATUITS N'ONT RIEN À ENVIER AUX PAYANTS

RÉZO
WOW PATCH 3.3
NOS ASTUCES POUR S'ATTAQUER AUX BOSS



MATOS
LES PREMIÈRES CARTES DIRECTX 11 TESTÉES

BOOSTEZ VOTRE PC

MEDAL OF HONOR

BRINK
ON A VU
ON A JOUÉ
ON A AIMÉ

ENQUÊTE EXCLUSIVE

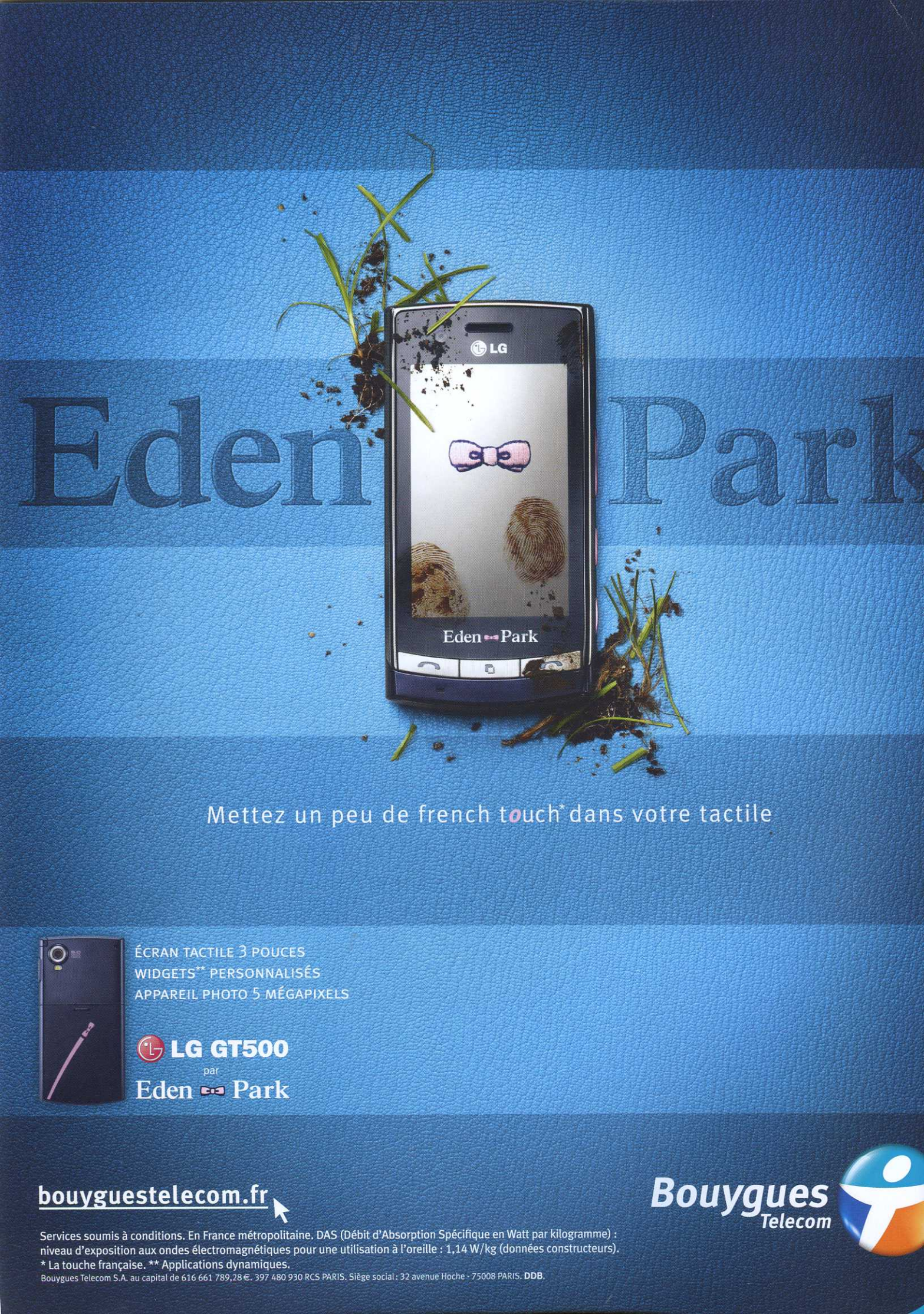
MEDAL OF HONOR

VA-T-IL FLINGUER CALL OF DUTY ?
PREMIERS ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

T 02788 - 226 - F: 6,95 €

Yellow MEDIA

Numéro 226 / Janvier 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / REU 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€



Services soumis à conditions. En France métropolitaine. DAS (Débit d'Absorption Spécifique en Watt par kilogramme) : niveau d'exposition aux ondes électromagnétiques pour une utilisation à l'oreille : 1,14 W/kg (données constructeurs).
* La touche française. ** Applications dynamiques.

Bouygues Telecom S.A. au capital de 616 661 789,28 €. 397 480 930 RCS PARIS. Siège social : 32 avenue Hoche - 75008 PARIS. **DDB**.

JOYSTICK N°226 - JANVIER 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros.
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Kevin Lucbert, Mathieu « Gruth » Guéritte.

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

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

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.
Copyright Yellow Media 2009.
Tous droits de reproductions réservés.
Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro comporte un encart abonnement situé entre les pages 10 et 11.

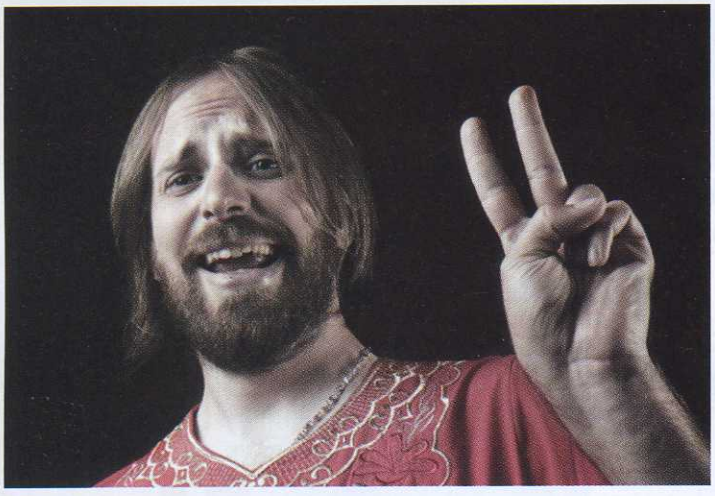


SCIENCE-RÉALITÉ

La science n'a pas de limites. Après avoir découvert des particules plus petites que les électrons, cloné des espèces animales ou transformé les vaches en carnivores... des scientifiques ont réussi à faire accoucher des hommes. Ces cobayes, vous les connaissez depuis longtemps, et leur bébé, vous le tenez entre les mains. Neuf mois de gestation pendant lesquels, euphorie, déprimes, crises de fou rire et d'hystérie auront été notre quotidien. Neuf mois où j'ai dû combattre mes excès d'autorité pour écouter les suggestions - parfois pertinentes - d'un Savonfou, vaporeuses de Lucky ou les délires artistico-design de Sundin. Mais le point sur lequel nous avons toujours été d'accord, c'est que Joystick devait rester Joystick ! Libre, impertinente, décalée et sans concession, cette nouvelle formule est peut-être la plus radicale de l'histoire du magazine. Bien sûr, les vieux de la vieille affirmeront que c'était mieux avant ! Que Joystick n'avait peur de rien ni de personne mais qu'aujourd'hui, à une époque où le jeu vidéo est une industrie, les annonceurs sont rois ! Je (et toute l'équipe avec moi) peux vous affirmer que nous serons encore plus intraitables et exigeants que jamais. Car vous mentir serait nous mettre une balle dans la tête. Et si nous aimons vivre dangereusement et dans l'excès, nous tenons à faire ce que nous aimons le plus : jouer et parler de jeux ! Mais comme le jeu vidéo a évolué (et les habitudes des éditeurs avec), nous avons apporté de nombreux changements à Joystick. Les Bêtas et les Tests, bien que toujours différenciés, sont maintenant regroupés dans une même rubrique. Les News voient arriver toutce qui concerne la culture Geek. Outre le dossier de Une, nous vous proposerons tous les mois une enquête, un dossier thématique ou un reportage. Enfin, la rubrique Matos évolue, tout en restant aussi pointue et pertinente... Trêve de bavardages, notre bébé n'attend plus que vous le dévoriez ! Et pour toutes remarques, envoyez-nous un mail ou rendez-vous sur joystick.fr.

DEATH POTE

SOMMAIRE



50 **FREE 2 PLAY** Lucky vous explique pourquoi le Free 2 Play c'est cool, et c'est vrai que le Free 2 Play, c'est cool !



80 **SPECS OPS : THE LINE** Vous avez besoin de soleil ? Pas de problème, Yager a pensé à vous avec ce shooter en plein Dubaï.



12 **MEDAL OF HONOR** Medal of Honor sera-t-il le First Person Shooter de 2010 ? C'est notamment pour répondre à cette épineuse question qu'Elgarion est parti au cœur des studios d'EA, à Los Angeles.

joystick
N° 226 Janvier 2010



56 **METRO 2033** Lucky nous a ramené une belle et grosse bêta de Moscou. Miam !



48 **JOE KUCAN** Entrevue avec le Kane de Command & Conquer depuis 15 ans.

12 EN COUV

Medal of Honor
Nouvel opus et nouvelles exigences. EA va frapper fort !

18 NEWS

26 **La babe du mois**
Isabella de Kingdom Under Fire II.

28 **La chronique**
Les jeux vidéo : outils de propagande ?

32 **Le Pour ou Contre**
La fin des serveurs dédiés.

38 **News Reportage**
Brink

48 PORTRAIT

Joe Kucan
Kane tire sa révérence.

50 ENQUÊTE

Free 2 Play
La liberté de jouer sans payer.

54 BÊTA ET TESTS

56 Metro 2033
60 BioShock 2
62 Dark Void
64 Splinter Cell Conviction
65 Aliens versus Predator
68 Call of Duty : Modern Warfare 2
70 Colin McRae : DiRT 2
72 Shattered Horizon
73 Tales of Monkey Island : Chapter 4
74 Avatar : The Game
76 GhostBusters : The Video Game
78 The Saboteur
79 Zombie Driver

80 REPORTAGE

Specs Ops : The Line
First look d'un TPS à fort potentiel.

84 REZO

86 **Communauté mods**
L'UDK devient gratuit.
88 **Free 2 Play**
Allods, A.V.A.,…
89 **Mods**
Rentabilisez vos FPS.
90 **Try Again**
Champions Online
92 **Au Secours**
League of Legends
94 **Au Secours**
World of Warcraft, patch 3.3

96 MATOS

98 **Tests**
ATI Radeon HD 5970, Ozone Smog, Zotac GeForce GT 240 Amp
100 **Pratique**
Overcloquez votre processeur.
102 **Top Hard**
À vos caddies !

104 CÔTÉ RÉDAC

104 **Au jour le jour**
105 **Et Poke et Peek**
106 **Prochainement…**


16
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
Games for Windows



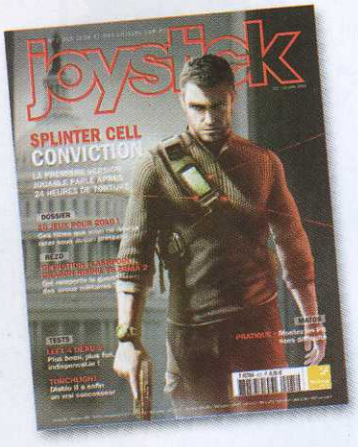
© 2009 Eidos Interactive Ltd. Co-published by Eidos, Inc. Developed by Avalanche Studios. Just Cause 2, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Avalanche Studios is a trademark of Fatalist Entertainment AB. All rights reserved.

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

ÉCRIVEZ-NOUS

Nous, les geeks, sommes de dangereux obsédés. La preuve avec ces courriers qui ne parlent que de Star Wars et de Joystick. En même temps, y a pire comme sujets...



Bonjour,
Juste une remarque : c'est vrai que traduire « Star Wars » par « Guerre des étoiles » est une faute mais... dans la mesure où un substantif adjectivé en anglais se comporte comme un adjectif, c'est-à-dire est invariable, il est tout à fait correct de traduire « Star Wars » aussi bien par « Les guerres de l'étoile » que par « Les guerres des étoiles », la deuxième traduction étant plus jolie à l'oreille. Bon d'accord, je pinaille, d'autant plus que la règle d'invariabilité peut ne pas être respectée si le sens peut changer avec un substantif adjectivé au singulier ou au pluriel. Mais je suis d'accord avec vous : celui qui a traduit le titre ne comprenait rien à l'anglais, comme cela se passe d'ailleurs avec 95 % des traductions de titres de films (ou de livres), cf. le fameux « Twilight », très à la mode, traduit par « Fascination » !!! **Thierry Klein**

JOYSTICK : **Au risque de pinailler encore plus que vous, la personne qui a traduit Star Wars par La Guerre des étoiles n'a certainement rien traduit du tout ! Comme souvent avec les « traductions » d'œuvres anglophones, il s'agit plus d'adaptation (au moins du titre) que de traduction littérale. Chaque langue ayant ses subtilités de construction, il est difficile de traduire certaines d'entre elles. Et reconnaissons-le, La Guerre des étoiles, c'est quand même un titre plus sympa que « Les Guerres des étoiles » vu que les trois premiers (vrais) épisodes décrivent plusieurs batailles mais une seule guerre. En revanche, pour les trois suivants, le titre aurait dû être « George n'aurait pas dû vieillir ». Enfin, ce n'est que notre avis...**
PS : C'est quoi ce truc « Twilight » ? Nous, on ne connaît pas !

Bon... jour la ré-da-ction.
J'ai... je... culpabilise car j'ai fait une bêtise, voire « le sacrilège », qui me donne des sueurs froides ! Voilà... aujourd'hui, j'ai volé ! OUI, VOLÉ ! J'ai volé le numéro 1 des jeux et des loisirs sur PC : Joystick 224 S Spécial Noël 2009. J'suis désolé... J'SUIS DESOLÉÉÉÉÉÉ ! Chuis désolé... Je m'dis que j'aurais pu attendre mon R.M.I. mais, ce mois-ci, je n'aurai que 150 euros pour vivre, pour des raisons que seuls les « CAFFEUX » peuvent comprendre. Ne me châtiez pas, NON... PAS LE GOULAG ! Comment me racheter, garder votre confiance ? J'sais pas... j'sais plus... Aidez-moi ! **RACH**

JOYSTICK : **C'est mal ! C'est très mal ! Comment allons-nous faire pour payer nos factures et nous offrir de jolis cadeaux ? Mais pour vous féliciter de votre adresse, nous tenons à vous inviter à la rédaction. Vous pourrez ainsi tester le tout nouveau fauteuil de Death Pote (que nous surnommons l'Iron Maiden)...**

Salut les Joy,
En allant chercher le nouveau numéro de Joystick tel un pèlerin avide de saintes écritures, je suis tombé à genoux face à un magazine, « Joystick Online » ! Késako ? **ManieL**

JOYSTICK : **Bonjour, il s'agit d'un hors-série de Joystick sur le jeu online (ce qui peut paraître évident quand on réfléchit un peu au titre de ce magazine).**

Bonjour, je vous félicite sur un point : vous mettez toujours des bonnes blagues sur un jeu pourri (ce qui me fait beaucoup rire), vous n'êtes pas poursuivis en justice par les créateurs du jeu ? (Si c'est le cas, vous n'avez pas froid aux yeux). Merci et bonne continuation. **Maxlebrave**

JOYSTICK : **Bonjour, c'est qu'on est des dingues, des déglingos, de vrais tarés... Alors si un dev veut nous attaquer : on le frappe ! Plus sérieusement, si les créateurs (en fait surtout les éditeurs) ne nous font pas de procès pour nos blagues sur les jeux, c'est qu'ils ont soit de l'humour, soit des avocats qui leur expliquent qu'on ne peut pas attaquer pour diffamation des journalistes qui disent qu'un jeu est pourri... lorsqu'il est pourri...**

VU SUR LE BLOG

Voilà ce qui arrive quand on fête les 90 ans d'une arme sans laquelle les FPS ne seraient pas ce qu'ils sont...

Mon père dit que le AK47 est une arme peu coûteuse qui ne s'enraye pas (comparée au M16 lors de la guerre du Vietnam). De toute façon, j'aime pas trop les armes réalistes, et la k4l4sh est celle qui, selon moi, a la plus sombre et triste histoire (Vietnam, Irak...) mais pourtant son petit côté rétro, steampunk, (enfin je trouve) est original. Je lui préfère quand même un bon Toz34 ou un double barrel. Mais bon, rien ne vaut une arme non réaliste telle un Railgun de Quake 3 ou encore un petit Crylink de Nexuiz (une sorte de fusil à pompe plasma)... Définitivement, non, je n'aime pas cette arme. **Azultain**

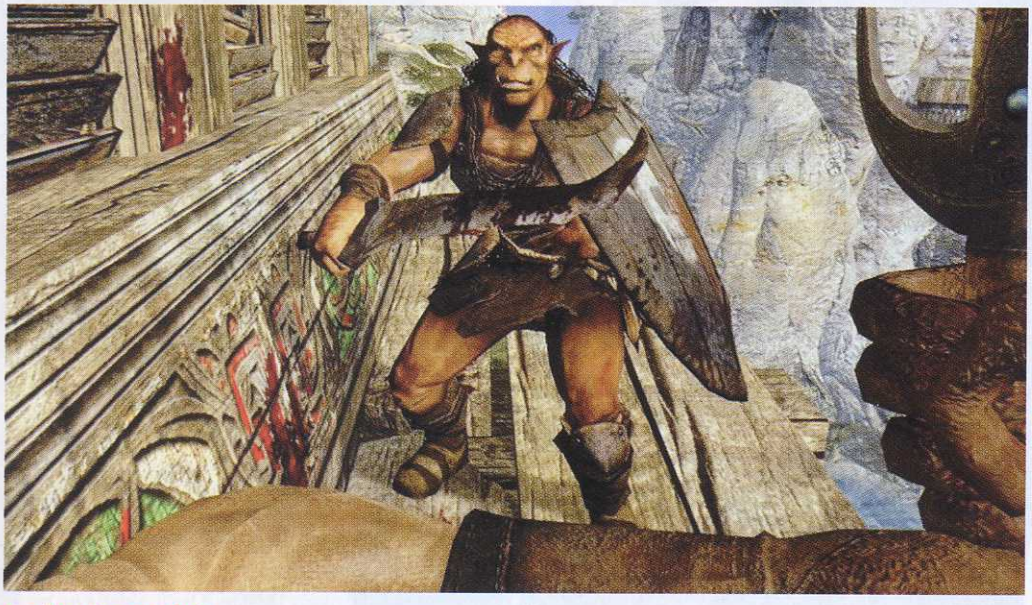



BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
join us www.
party-belt
.COM
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com



VOTRE DVD

Incrédibeubeul ! Ce mois-ci, nous vous offrons non pas un, mais deux DVD ! Je… J'en perds la vue, je suis bouleversifié ! Je dois vous laisser, je me sens mal.



Le jeu complet

Genre FPS - **Éditeur** Ubisoft - **Développeur** Arkane Studios - **Site** http://darkmessiahgame.fr.ubi.com

Dark Messiah of Might & Magic

Dark Messiah est sorti en 2006. À l'époque, au grand dam de ma maman et de l'Amicale de Jacques Higelin, j'étais un étudiant à tendance parasite comme il y en a des légions en fac. Sans un rond en poche, je rêvais de ce FPS cuisiné à la sauce Might & Magic. Tellement même, que j'ai retourné la démo dans tous les sens. L'arrivée au château, le siège des orcs, le moteur physique qui permettait de bazarder le mobilier sur les ennemis… Génial. D'ailleurs le jeu s'était récolté une flopée de notes élogieuses. Mais faute d'argent, j'ai lâché l'affaire. Aujourd'hui, je bosse à Joy. Il y a trois mois, j'achète Dark Messiah sur Steam pour 20 euros. Bonne surprise, ça n'a pas trop vieilli, et le combo magie/arme annonçait Bioshock avant l'heure. Et là qu'apprends-je ? On l'offre dans ce magazine ? Je l'ai payé et vous non ? Mais le sort s'acharne, c'est intolérable ! Rendez-moi mes sous !

Le 2e jeu complet

Genre MMORPG - **Éditeur** Frogster Interactive - **Développeur** Runewaker Entertainment - **Site** www.runesofmagic.com

Runes of Magic

Avec Dark Messiah, le destin s'est montré un peu trop taquin vis-à-vis de ma situation financière. Au moins, Runes of Magic ne réserve pas de si cruelles farces, et pour cause ! RoM est l'un des MMORPG gratuits les plus aboutis du marché, à la fois riche et régulièrement étoffé. Donc installez-le à vos risques et périls ! Ne vous plaignez pas si dans deux ans vos seuls souvenirs sont faits de quêtes, raids ou autres crafts. PS à l'attention des parents : si les notes de votre enfant chutent, vérifiez votre PC. Vous risquez d'y trouver un client du jeu.



ET AUSSI…

Le 3e Free 2 Play

Bounty Bay Online

Vous rêvez de visiter Carthage ? Vous avez un, voire deux pieds marins, et vous cherchez un MMORPG à vous mettre sous la dent ? Alors BBO, bien que vieillissant, peut avoir ses charmes. Pour faire court : vous y incarnez un marin du XVIIe (siècle, pas arrondissement) et vous devez évoluer aussi bien sur terre que sur mer. C'est gratuit, assez bien foutu et c'est sur notre DVD.



Indés

Encore des jeux !

Pour clore en beauté ce second DVD (deux DVD, je n'en reviens toujours pas !), nous vous avons dégotté quelques-uns de jeux indés du mois (ButaVX Justice Fighter, Gratuitous Space Battles et Star Soccer 2010 pour être exact), mais également la version stand alone du mod Prometheus, dont Savonfou vous touche deux mots en fin de magazine. Vous vouliez des jeux ? Vous en avez !



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



À SAVOIR

TIER ONE EST UNE FORCE D'ÉLITE BIEN RÉELLE MAIS TRÈS PEU CONNUE.

L'armée américaine dans son ensemble compte environ deux millions d'hommes. Cinquante mille d'entre eux, issus des trois armées (terre, air, mer), font partie des forces spéciales, Delta notamment. Parmi eux, les soldats de Tier One, triés sur le volet. Leurs bases et leurs zones d'opérations sont tenues secrètes.



Genre FPS / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Electronic Arts
Site www.medalofhonor.com / **Sortie** courant 2010

MEDAL OF HONOR

FLINGUER MODERN WARFARE !

Plus de réalisme, plus de tension... et plus de spectacle. L'hégémonie de Call of Duty : Modern Warfare 2 pourrait prendre fin dès 2010 avec l'arrivée d'un challenger de taille.

Los Angeles, Californie. Loin des plages et de la dolce vita, les studios d'Electronic Arts vibrent au rythme du prochain Medal of Honor. Oubliés les nazis et le decorum propre à la Seconde Guerre mondiale. Pourvu d'arguments solides dans le fond comme dans la forme, ce FPS s'offre une cure de jeunesse en conjuguant l'action des forces spéciales et de l'armée régulière sur un théâtre moderne : l'Afghanistan. Un virage à 360 degrés qui n'est pas une première et fait immanquablement penser à une autre série, plus récente mais néanmoins fameuse, dont la dernière sortie a fait couler beaucoup d'encre. Call of Duty : Modern Warfare 2 et Medal of Honor... Un affrontement inévitable.

La Seconde Guerre mondiale deviendrait-elle ringarde au point de pousser à l'exploration de territoires plus modernes ? Exterminer du nazi à la chaîne a longtemps été le comble du fun, et ce ne sont pas Greg Goodrich et Richard Farrelly, respectivement producteur exécutif et directeur artistique du nouveau MoH, qui contrediront cette affirmation d'un goût pourtant douteux. Déjà à l'œuvre, ensemble, sur Return to Castle Wolfenstein, les deux hommes ont cependant tourné la page pour laisser au dernier film de Tarantino l'exclusivité du kitsch anti-SS. « En fait, il s'agit vraiment d'une réinvention de la série Medal of Honor », insiste Greg Goodrich. Et c'est aussi, probablement, une façon de délaisser un domaine surexploité ces dernières années. Après nous avoir fait débarquer maintes fois sous la mitraille, traquer la Wehrmacht dans chaque haie du bocage normand et précipiter la chute du IIIe Reich de toutes les façons imaginables, le « jeu sans fin » montre ses limites, et les développeurs semblent enfin découvrir les joies de la mobilité et du dynamisme : un conflit moderne, c'est aussi la possibilité de dépayser les joueurs et de flatter le gadgetophile qui sommeille (ou pas) en chacun de nous avec les matériels les plus performants du moment. Quitte, une fois de plus, à ce que les éditeurs se marchent sur les pieds en exploitant une période similaire. Mais si l'on peut taxer Electonic >>>

« L'unité d'élite Tier One a accepté de participer à l'élaboration du scénario de Medal of Honor. »

Postures réalistes, animations fluides et décors aux textures saisissantes : les niveaux les plus aboutis sont impressionnants.

TIER ONE : AU CŒUR DU TERRITOIRE ENNEMI
Nos héros délaissent l'uniforme américain pour emprunter barbe et « regard qui tue » aux talibans. L'infiltration joue un rôle de premier plan, et se glisser dans le dos de l'ennemi pour le finir au couteau sera monnaie courante.

>>> Arts d'opportunisme, le géant américain est loin d'être naïf, et la machine de guerre montée contre le blockbuster d'Activision exhibe avec fierté les moyens de ses ambitions. De passage l'arme au poing dans le village frontalier de Gardez, vallée de Shahikot à la frontière du Pakistan, on admire sans retenue un relief photoréaliste, des ruelles enchevêtrées aux interstices prétextes à tous les jeux de lumière, occlusions et gestion des particules exploitées au mieux. Pris en embuscade, c'est ensuite une progression extrêmement bien rythmée par les interventions de nos alliés et de nos adversaires. Dans la poussière soulevée par une porte enfoncée, on distingue un corps qui s'effondre lourdement tandis que nos coéquipiers traversent précautionneusement la pièce. Plus loin, après avoir gravi librement un escalier pour atteindre les toits, on observe en contrebas la poursuite de l'affrontement. Des cartes s'étendant jusqu'à quatre ou cinq kilomètres, regorgeant de parcours alternatifs et exploitant au mieux le combat en trois dimensions, des postures et des mouvements réalistes, des animations transitoires exécutées avec fluidité : Medal of Honor n'a rien à envier aux références actuelles et même quelques leçons à donner, alors que son développement ne dépasse pas encore les 40 %. Dans ce domaine, le choix du théâtre des opérations est excellent : tandis que les titres rivaux,

Call of Duty: Modern Warfare 2 en tête, multiplient les lieux et poussent leur scénario dans des retranchements abracadabrantesques, l'Afghanistan a le mérite de fournir, dans un contexte réaliste, une extrême variété géographique tout en préservant l'unité et la crédibilité de l'ensemble. Passer d'une région montagneuse à un petit village encastré dans une vallée verdoyante ne nécessite plus ici de pirouette virtuose: la narration se suffit à elle-même.

C'est cette narration qui reste le moteur de ce Medal of Honor boosté aux hormones de la guerre moderne. Éclatée comme dans les épisodes précédents, elle rayonne depuis le commandement des opérations jusqu'au niveau des forces, Rangers « classiques » d'un côté, forces très spéciales du Tier One de l'autre (voir l'encadré « À savoir »). Après avoir longtemps brandi l'alibi « à la mémoire des anciens combattants » avec ses épisodes concernant la Seconde Guerre, Medal of Honor nouvelle formule se tourne vers l'armée d'active. Et tant qu'à faire, puisque les forces spéciales ont toujours été plus ou moins à l'honneur, autant prendre les meilleurs. Ces hommes qui, comme l'affirme un Greg Goodrich particulièrement exalté, « pourraient tuer tout le monde dans l'immeuble en un claquement de doigt sans que l'on puisse rien faire », nous font justement l'honneur d'une visite dans les studios. Ambiance… Nous avons préalablement reçu une fiche avec des exemples de questions conseillées: « Pour quelles raisons avez-vous rejoint les forces spéciales? », « Quelles sont vos motivations pour rester au top? »… Puis une porte s'ouvre, et trois armoires à glace encagoulées viennent s'asseoir au milieu de la salle, bras croisés. En tant que journalistes effrontés (mais étrangement prudents), les questions préalablement proposées sur le formulaire sont oubliées, et l'on retourne vite à ce qui nous préoccupe: le jeu. On apprend ainsi que le Tier One a accepté de participer à l'élaboration du scénario afin de lui conserver une certaine crédibilité. Que des propositions de l'équipe de développement ont été refusées. Et que oui, ces hommes d'élite étaient plutôt contents d'être représentés dans un jeu vidéo. Un journaliste anglais s'émancipe et pose la question qui fâche: « Vous est-il arrivé de ne pas suivre des ordres pour mieux vous adapter à la situation? ». La réponse a la fraîcheur inquiétante d'un pic à glace: « Sous-entendez-vous que je pourrais désobéir à un ordre direct? ». L'assistance frémit, on imagine notre confrère gisant sur sa chaise, la nuque brisée tel un vulgaire poulet. Greg Goodrich vient heureusement à la rescousse: « Ces gens hors du commun sont parfaitement disciplinés, ce sont des hommes d'honneur! ». Crise désamorcée, on lui décernerait presque une médaille… >>>

« De passage l'arme au poing dans le village frontalier de Gardez, à la frontière du Pakistan, on admire un relief photoréaliste. »



Les gros Humvee seront également de la partie. Reste à savoir s'ils seront pilotables par les joueurs.

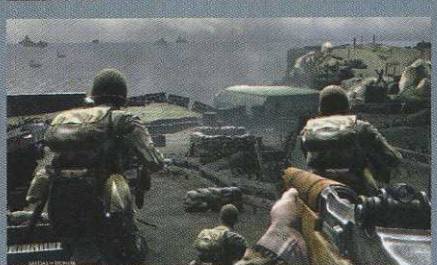
TOURNANT DÉCISIF

LES PRÉCÉDENTS ÉPISODES DE LA SÉRIE MEDAL OF HONOR

Sur PC, tout commence en 2002 avec Medal of Honor : Débarquement Allié, dont la qualité fait l'unanimité, aussi bien dans la presse que chez les joueurs : rythme échevelé, ennemis enfin intelligents. Mais la série débutante ne parvient pas à se maintenir sur la durée. Débordée par un Call of Duty agressif et novateur dès 2003, elle donne naissance à des épisodes en demi-teinte après avoir offert à son premier opus quelques add-on. Toujours centrés sur les différents théâtres de la Seconde gGerre mondiale, Medal of Honor : Batailles du Pacifique en 2004 puis Medal of Honor Airborne en 2007 peinent à convaincre. Avec le succès incontestable du volet moderne de la série Call of Duty, un choix s'impose, et le renouvellement est décidé. À bien des égards, la série d'Electronic Arts joue son va-tout en prenant un nouveau départ. Le premier éditeur du monde va de facto s'opposer frontalement à Activision, qui produit Call of Duty, sur un terrain commun : la guerre contemporaine vue et vécue par les unités d'élite. Un affrontement de colosses, dont les enjeux, financiers notamment, ne sont pas moins importants, et dont les joueurs devraient en tout cas sortir gagnants.







TOURISME KAKI

AFGHANISTAN MON AMOUR

1 **Les séquences** de jeu alterneront passages dans les forces régulières et au sein de l'unité commando de Tier One.

2 **L'embuscade** dans le village de Gardez met en valeur la disposition et la mobilité des troupes ennemies.

3 **L'Afghanistan** fournit un terrain de jeu complexe : vallées encastrées, zones forestières ou rocailleuses...

4 **Chacune des cartes** dispose de nombreux bâtiments à visiter ainsi que de multiples embranchements rendant le jeu moins linéaire.



1



2



3



4

»» **Mais le nerf de la guerre sur le moyen-long terme, ce qui assure à un jeu sa pérennité, ce n'est pas l'honneur, mais le multijoueur.** Interrogés sur le sujet, Richard Farrelly et Greg Goodrich jettent un coup d'œil inquiet à l'attachée de presse américaine qui nous accompagne, puis nous fixent comme des lapins pris dans la lumière des phares. « On ne parle pas du multijoueur cette fois-ci », s'excusent-ils. Et pourtant, nous n'en resterons pas là. Depuis que les hard-core gamers hurlent au scandale à propos de l'absence de serveurs dédiés sur Call of Duty: Modern Warfare 2, le sujet est diablement d'actualité. Certes, l'absence de serveur dédié permet à l'éditeur de mieux contrôler les copies en ligne; mais elle nuit particulièrement aux équipes de joueurs constituées, aux clans et plus globalement aux communautés qui voudraient s'affranchir d'un multijoueur « par défaut » pour voler de leurs propres ailes. Heureusement, Sean Decker, à la tête des studios d'Electronic Arts à Los Angeles, finira par craquer. C'est DICE (les créateurs, entre autres, de la série Battlefield) qui présidera à la destinée online de Medal of Honor. Et comme une bonne, très bonne

« Les développeurs sont sensibilisés au problème des serveurs dédiés qui seront bien présents dans cette nouvelle mouture. »

nouvelle n'arrive jamais seule, nous apprenons que oui, l'équipe est sensibilisée au problème des serveurs dédiés, et que par conséquent ils seront bien présents dans cette nouvelle mouture. De manière plus générale, les joueurs en ligne devraient être particulièrement courtisés, avec des kits de sites communautaires, mais aussi une communication globale sur le net, employant notamment les différents réseaux sociaux. Une façon, également, de nous faire comprendre qu'Electronic Arts mise particulièrement sur le dépoussiérage de cette licence et croit en ses chances de l'emporter sur le titre phare d'Activision. Si la route est encore longue, et les montagnes afghanes particulièrement escarpées, il n'en reste pas moins que les séquences de jeu vues pendant cette visite et les premiers niveaux dévoilés laissent entrevoir un titre d'excellente qualité, capable de surpasser le dernier Modern Warfare. Qu'il se concentre sur l'action d'un groupe d'élite aujourd'hui inexploité dans l'univers du jeu vidéo et qu'il soit développé en collaboration avec celui-ci est loin d'être un mal. De quoi aiguiser les appétits, pour attendre avec impatience les prochaines informations sur ce qui se présente d'ores et déjà comme un hit potentiel.

ELGARION

INTERVIEW

DES HOMMES D'HONNEUR

Greg Goodrich, producteur exécutif, à droite sur la photo.
Richard Farrelly, directeur artistique, à gauche.

« C'est en effet du divertissement, mais un divertissement le plus authentique et honnête possible. »



JOYSTICK : **Reste-t-il un point commun entre le nouveau Medal of Honor et le reste de la série ?**
G. Goodrich : C'est vraiment une réinvention. Nous avons voulu opérer des changements majeurs et quelque part, c'est un renouveau. C'est pour cela aussi que nous avons décidé de baptiser ce jeu tout simplement « Medal of Honor ». Mais les aficionados retrouveront une narration similaire, et une mécanique de jeu très proche.

JOYSTICK : **L'équipe qui a réalisé les précédents épisodes est-elle toujours en place ?**
R. Farrelly : Greg et moi-même travaillons pour la première fois sur un Medal of Honor. Les membres de l'équipe viennent quant à eux d'horizons divers, mais certains suivent en effet la série depuis l'origine. Au total, près d'une centaine de personnes travaillent sur ce nouveau titre...

JOYSTICK : ...**Qui se déroule en Afghanistan. Une raison particulière à ce choix ?**
G. Goodrich : Tout d'abord, c'est une région extrêmement variée. Nous voulions qu'il soit possible de faire voyager le joueur tout en gardant une réelle cohérence scénaristique, mais aussi géographique.
R. Farrelly : Et puis nous pouvions ainsi aborder le travail des forces spéciales sur place tout en respectant la réalité historique. La collaboration entre Tier One et l'armée régulière était l'un des axes majeurs du projet, dès le départ.

JOYSTICK : **Cela n'a pas été trop difficile de convaincre le Tier One de s'impliquer dans un jeu vidéo ?**
G. Goodrich : C'est en effet du divertissement, mais un divertissement que nous voulons le plus authentique et honnête possible. Nous avons dû gagner la confiance de ces gens, échelon par échelon, de recommandation en recommandation. Ce fut un travail de longue haleine !
R. Farrelly : C'est aussi une façon de leur rendre hommage... Nous avons été particulièrement respectueux, et ça a été un dialogue permanent.

JOYSTICK : **À quel point ont-ils été impliqués dans le développement du jeu ?**
R. Farrelly : Nous leur avons donné un droit de veto absolu. Ils ont également fait des suggestions à maintes reprises, au niveau scénaristique.
G. Goodrich : Ils ont d'ailleurs demandé qu'une petite partie de l'histoire soit supprimée, car elle était trop proche d'un événement dramatique réel, la mort d'un camarade sous le feu, dans des circonstances particulières. Nous avons bien sûr obtempéré.

JOYSTICK : **Mais n'y a-t-il pas un risque, justement, que ce jeu soit perçu comme une forme de propagande ?**
G. Goodrich : Nous avons gardé ce risque à l'esprit en permanence, je peux vous l'assurer. Medal of Honor ne fait pas de politique. Nous nous sommes concentrés uniquement sur ces hommes, sur le terrain. Pas de planning opérationnel, pas de « guerre contre la terreur ». Nous avons simplement voulu raconter l'histoire de ces hommes d'honneur.
R. Farrelly : D'ailleurs vous pouvez constater que le mot « Honor » est celui qui est inscrit en plus gros sur l'affiche derrière nous ! (Rires).

NEWS



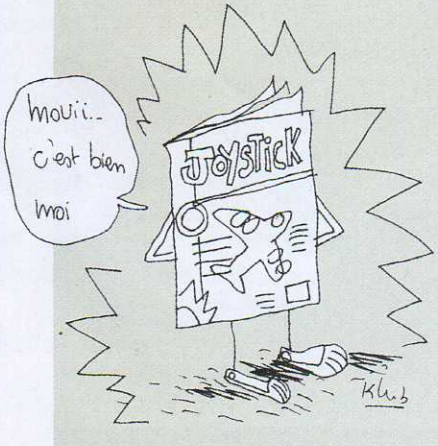
CHRONIQUE 28
Call of Duty : Modern War serait le meilleur jeu du monde... ça se discute, si vu le message véhiculé.

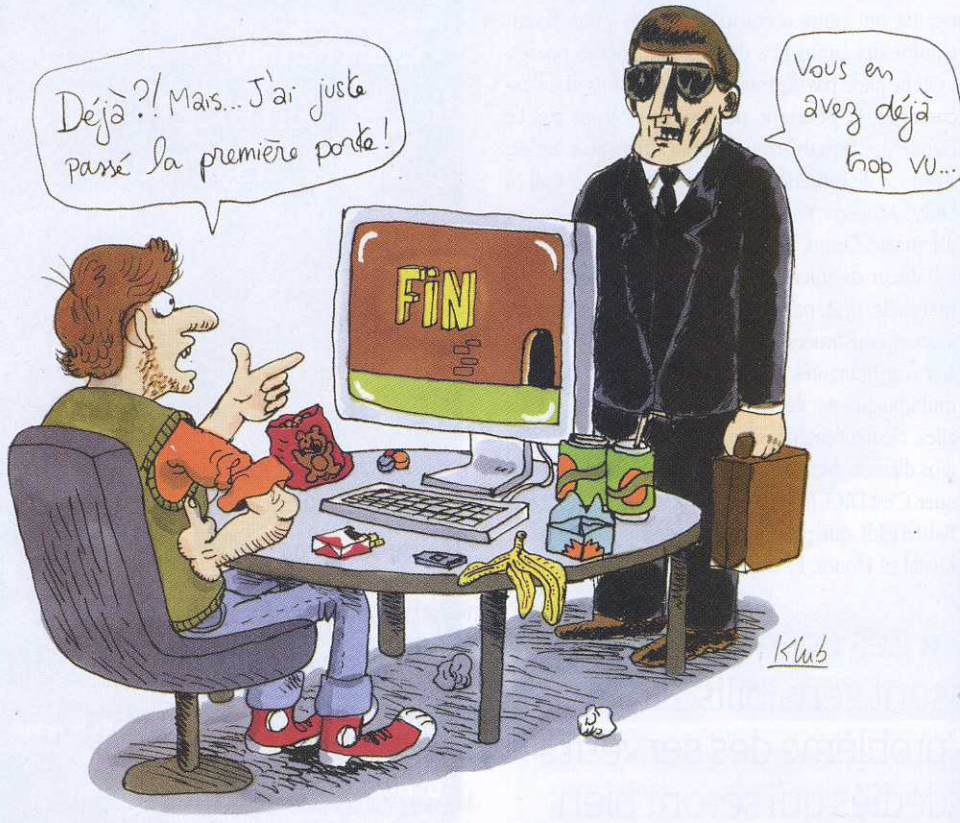
Opinion

PAR DEATH POTE

Votre attention, s'il vous plaît !

Vous connaissez déjà la plus grosse news du mois, puisque vous la tenez entre les mains. Et, bien que Joystick soit le magazine le plus important de l'univers..., de ses rédacteurs – et, j'espère, de celui de ses lecteurs – il faut bien reconnaître qu'il s'est passé quelques petites choses dans le microcosme des loisirs vidéoludiques. Fermetures, rachats, divorces, trahisons... c'est une vraie télé novelas qui s'est jouée ces dernières semaines et que nous vous narrons dans les pages suivantes. Et, en bons agitateurs, nous n'avons pas hésité à taper là où ça fait mal, à pointer les paradoxes (pour ne pas dire les foutages de gueules) de cette industrie qu'est le jeu vidéo. Parcourez donc les news version 2010, partagez nos points de vue et réagissez-y sur le net, via notre blog : Joystick.fr ou notre forum sur JVN.com. Bonne lecture et au mois prochain pour de nouvelles aventures et quelques ragots.





Alan Wake ■ La Belle au bois dormant était un homme

La blague du mois

Quand on a produit des titres comme Max Payne 1 et 2, on a le droit de se prendre pour des stars. D'autant plus lorsque votre nouvelle production est intégralement financée par Microsoft depuis plusieurs années et que comme, Blizzard – star s'il en est – aucune date de sortie officielle n'est annoncée. En revanche, ce que l'on ne devrait pas avoir le droit de faire c'est d'oublier les petits gars qui vous ont permis de vous la péter dans les réunions de développeurs et autres salons professionnels : les joueurs PC. C'est qu'aujourd'hui ni Microsoft ni Remedy ne sont capables de confirmer ou d'infirmer une éventuelle version PC d'Alan Wake. C'est particulièrement dommage tant les rares éléments que nous avons pu en découvrir, notamment en lisant les mirifiques papiers de nos collègues de l'officiel XBox 360 (eh oui, faut bien se tenir au courant des titres qui pourraient sortir sur PC si les éditeurs n'étaient pas aussi pingres), laissent présager un titre encore plus adulte et prenant que les deux premiers Max Payne. Au moins aurons-nous la satisfaction de savoir que les journalistes qui auront accès aux versions tests ne pourront pas finir le jeu. En effet, d'après Matis Myllrinne, le studio finlandais envisage d'envoyer une version test tronquée afin d'éviter tout risque de « spoile »... À moins bien sûr, que d'ici là, la version PC soit enfin annoncée et que nous recevions cette version tronquée. Là, attendez-vous au plus grand coup de gueule de l'histoire de Joystick. Car nous prendre pour des spoilers, c'est un peu comme insinuer que nous jouons à la Wii ou, qu'en fait, nous ne buvons que des Virgin Mojitos... Nous avons une réputation à entretenir et ne laisserons personne remettre en cause notre probité ou notre taux de beta-globulines.

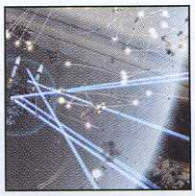
> Les journalistes qui auront accès aux versions tests ne pourront pas finir le jeu.



POUR OU CONTRE 32
L'absence de serveurs dédiés pour les jeux PC, scandale ou évolution logique ?



REPORTAGE 38
Nous nous sommes rendus chez Splash Damage pour jouer à la toute première version de Brink.

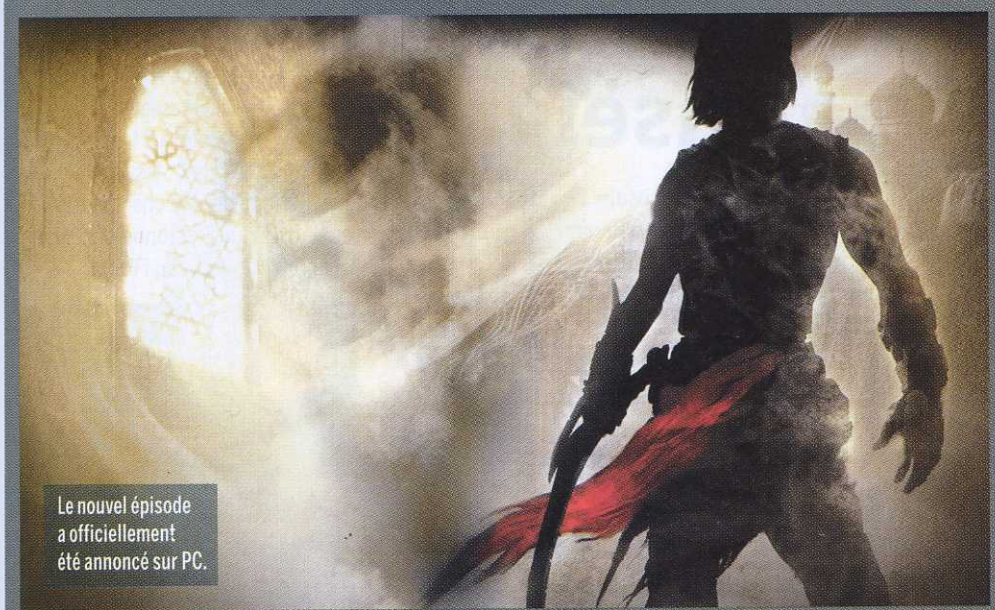


JEUX INDÉ 42
Comme tous les mois, notre sélection des meilleures créations développées par des studios indépendants.

Prince of Persia : Les Sables oubliés ■ Ce n'est pas une adaptation

Ne pas oublier de gagner de l'argent

Dans la vie d'une société cotée en bourse, il y a des choses qui comptent plus que d'autres, comme satisfaire les actionnaires avant les consommateurs. Ubisoft vient donc d'annoncer la sortie de Prince of Persia : Les Sables oubliés en mai 2010. Une date qui coïncide avec celle de la sortie de Prince of Persia : le film, inspiré par Prince of Persia : Les Sables du temps. Et si Les Sables oubliés est bien la suite des Sables du temps, il ne s'agira pas de l'adaptation officielle du film. En effet, Ubi aurait dû payer des royalties à Monsieur Mechner, le créateur de la licence, et aux producteurs du long-métrage pour adapter le film en jeu. Ce qui aurait été un beau gâchis de dollars. Avec un peu de chance et une bonne campagne marketing, les actionnaires pourront se payer une énième résidence tertiaire en ayant la conscience tranquille (si tant est qu'ils aient une conscience).



Le nouvel épisode a officiellement été annoncé sur PC.

Kane & Lynch 2 ■ Psycho et Schizo sont dans un bateau...

Les Bad Guys d'IO Interactive de retour

Bien qu'il ne nous ait pas laissé de souvenirs impérissables, le jeu Kane & Lynch avait pour lui de nous proposer un duo de personnages assez atypique. D'un côté un psychopathe très tenté et de l'autre, un schizo pur jus. Peu d'infos circulent sur ce Kane & Lynch 2 si ce n'est une campagne de marketing viral sur le net, où nos deux « héros » filmés par des caméras de surveillance. Certaines rumeurs affirment même que le jeu devrait utiliser ce rendu pour plus de réalisme… ou compenser un moteur vieillissant.



BRÈVES

Duke Again

Depuis que Duke Nukem Forever a été annulé, nous n'avons jamais vu autant d'images sur d'hypothétiques nouveaux titres exploitant la licence de 3D Realms. La dernière en date a, encore une fois, de quoi allécher le fan de FPS et de Duke en particulier. Reste que rien ne dit qu'il ne s'agit pas d'une blague ou d'une rémanence de Duke Nukem Forever.



Quand votre cœur fait boum...

Si, comme moi, vous trouvez les boissons énergétiques tout simplement dégueulasses mais n'êtes pas contre le principe du petit coup de boost, le « shooter » Dark Dog est peut-être fait pour vous. À boire en concentré ou à diluer, le produit se vend très cher (9 euros les dix doses) mais devrait bientôt être concurrencé par un équivalent de chez Red Bull.



L'arme fatale

Il y a quelques mois, Glen Shofield et Michael Condrey (créateurs de Dead Space) quittaient Electronic Arts pour rejoindre le géant Activision/Blizzard. Aujourd'hui, on apprend qu'ils prennent la direction d'un nouveau studio baptisé Sledgehammer Games.


Avec Play All : 1 game design + 1 clic = 3 versions différentes.

Crusaders ■ Premier jeu à utiliser le fameux moteur Tech 5

Tous à la même enseigne

Il y a des gens comme moi qui partent favoris dans la vie, Crusaders n'est pas de ceux-là. Beat them all moyenâgeux dont le père, Kilotonn, ne nous a pas spécialement impressionnés depuis Ironstorm, il exhibe en prime un Ben Affleck discount en guise de héros. Pourtant, Crusaders mérite tout de même votre attention, ne serait-ce que parce qu'il sera le premier titre commercial à utiliser le moteur de jeu français Play All développé par 4 studios français (White Birds, Kilotonn, Wizarbox et Darkworks) et présenté comme le messie du développement multisupport. Le game design est fixé une fois pour toutes à l'aide des outils du « moteur unifié », c'est ensuite Play All qui produira automatiquement les différentes versions. Un outil qui pourrait faciliter l'émergence de nouveaux talents français qui n'auront qu'à laisser libre cours à leur imagination. Reste à voir si les caractéristiques techniques et le prix de la licence de Play All seront en rapport avec la notoriété de ses créateurs… Début de réponse avec le retour des jonquilles, et la sortie de Crusaders sur les trois supports gérés par Play All.

> « C'est Play All qui produira les différentes versions. »

LE COLLECTOR

La bave aux lèvres

Fans de Guild Wars, vous qui maudissez l'équipe de Joystick qui ne vous fournit pas assez d'infos sur la suite de votre jeu favori, nous avons un cadeau pour vous ! Enfin NCsoft..., qui vient de publier The Art of Guild Wars 2. Vous y retrouverez des centaines de dessins préparatoires, des textes expliquant certains choix artistiques... Dernière précision, The Art of Guild Wars est en vente sur le site de NCsoft pour un prix avoisinant les 25 euros.



BRÈVES

Interdit à la vente

L'Allemagne est connue pour sa sévérité envers les jeux vidéo. Dernière victime en date : Aliens versus Predator. L'USK, l'organisme qui classifie les jeux (l'équivalent de notre PEGI à nous), ne veut pas en entendre parler. C'est ballot. Ou pas.



Le scoop à 2 francs

Béni soit le gars qui a inventé Twitter, grâce auquel même ma voisine pourrait devenir chasseuse de scoops à 2 francs. Le scoop à 2 francs de ma voisine donc : les géniteurs du moyen Section 8 cherchent à embaucher un Environnement Artist pour un tout nouveau FPS.



Borderlands

Après un léger retard, The Zombie Island of Dr. Ned, le premier « downloadabeeulle content » de Borderlands, est enfin de sortie sur PC. Si nous n'avons pas encore eu le temps de le tester (il paraît que c'est bon), ça prouve au moins que Gearbox et 2K ne lâchent pas les joueurs PC.



Pour mes sites web, blogs
et adresses électroniques...

Pour être facilement
trouvé sur Internet...

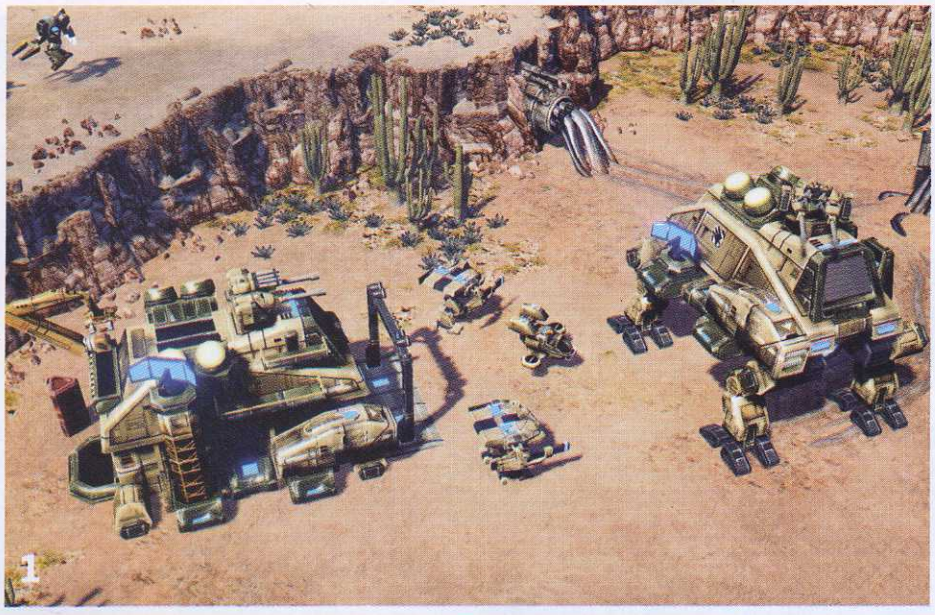


Pour mes noms
de domaine...

Le .fr, un point c'est tout !

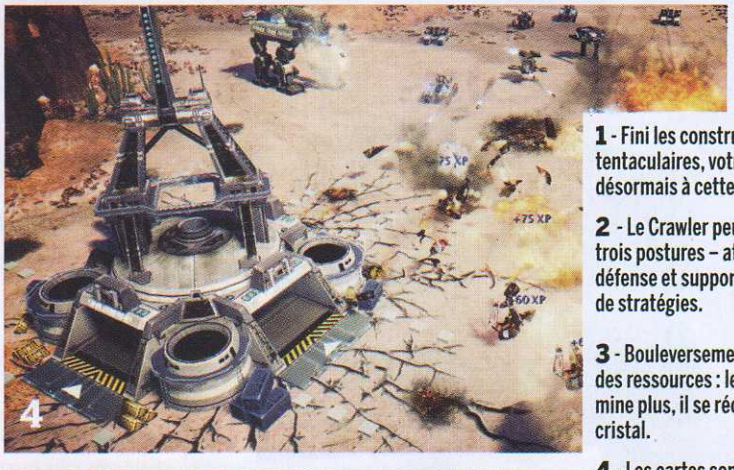
AFNIC

www.faites-vous-un-nom.fr









1 - Fini les constructions tentaculaires, votre base se résume désormais à cette imposante unité.

2 - Le Crawler peut adopter trois postures – attaque, défense et support – pour autant de stratégies.

3 - Bouleversement dans la récolte des ressources : le Tiberium ne se mine plus, il se récolte cristal par cristal.

4 - Les cartes sont très ouvertes et disposent de quatre à cinq points névralgiques dont il faut s'emparer.

5 & 6 - Seule fausse note au programme : un moteur graphique qui n'impressionne plus.





Command & Conquer 4 : Le Crépuscule de Tiberium ■ Un multi désarçonnant

Innovations à tous les étages

Fini ! Stop ! Basta ! On ne pourra bientôt plus dire que les développeurs de Command & Conquer ont pondu un nouvel épisode aussi innovant qu'une boîte de sardines. Pour clore la série en beauté, ces messieurs ont décidé de tout revoir. « Notre volonté était de terminer la série proprement, en essayant d'incorporer certains des fantasmes des fans, et de proposer une nouvelle manière de jouer, rafraîchissante », nous dit Raj Joshi, producteur sur ce quatrième volet. « On a d'abord regardé ce qui se faisait ailleurs, puis on a développé nos concepts de base mobile, de récolte des ressources, la possibilité de jouer en co-op et le système de progression avec un avatar persistant. Tout ce que vous faites, même en solo, donne de l'expérience à votre avatar ». Et vous pouvez nous croire parce qu'on ne dit jamais de conneries, le monsieur ne ment pas ! Notre première expérience multi s'est avérée particulièrement rafraîchissante comme il dit… pour ne pas dire déconcertante… mais sûrement pas désagréable.



© SEGA. SEGA, The SEGA logo and BAYONETTA are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Developed by PlatinumGames Inc. (PS3 Version Converted By SEGA) "PS", "PlayStation", PS3 and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows 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 Start button logo are used under license from Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

Splinter Cell Conviction ■ Des pubs en jeu... pas vraiment discrètes

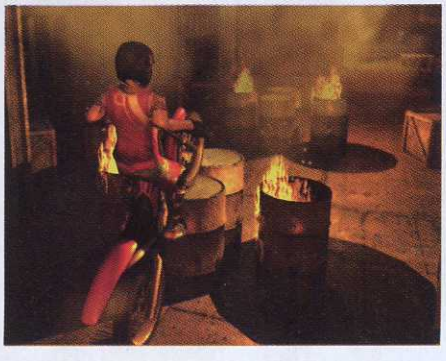
ELLE EST OÙ LA THUNE, MEC !?

Et si, pendant que vous étiez dans les toilettes, votre jeu diffusait une publicité pour le dernier déodorant ? Voilà ce qu'a proposé Jeffrey Dickens lors d'une conférence Microsoft sur l'In-game-Advertising (la publicité dans les jeux). Très sérieux, le monsieur étayait son propos en présentant la scène de torture des toilettes dans Splinter Cell Conviction. Mais pourquoi un déodorant ? Des pansements auraient

« Les pubs ne feront pas baisser le prix de votre jeu... »

sûrement été plus judicieux vu l'état dans lequel Sam laisse ce pauvre malfrat. Si vous pensez qu'il sera difficile de trouver des annonceurs, voici quelques clients qui auraient leur place dans le jeu : les Pompes Funèbres Générales, le GIGN, Dassault Armement et bien évidemment, les sacs à dos Eastpak. En revanche, ne comptez pas sur ces pubs pour faire baisser le prix de votre jeu…







Bizness ■ Le jeu du chat et de la souris

Pirater : un nouvel atout marketing ?

Les pirates sont partout… même chez les développeurs. Ainsi, RedLynx, les développeurs de Trials 2, ont mis leur propre jeu sur les réseaux Torrents le jour de son lancement. Cette version, qui ne permettait pas de se connecter au serveur central, avait pour principal but de faire la promotion du jeu. De l'aveu même de ses auteurs, « la compétition avec les autres joueurs est le cœur même de Trials ». Ce que l'on ne sait pas, c'est si cette initiative a permis d'augmenter les ventes ou si les « malheureux » pirates se sont reportés sur les Torrents proposant la « bonne » version. Une initiative que nous saluons pour son audace, son réalisme et surtout le sens de l'humour de RedLynx. Un coup marketing que certains gros éditeurs ont involontairement expérimenté en voyant, plusieurs jours avant leur sortie, les versions Xbox 360 de leurs jeux sur les réseaux P2P. Et pour éviter de nous fâcher avec eux, nous ne citerons pas Modern Warfare 2 d'Infinity Ward, Assassin's Creed 2 d'Ubisoft… ni Microsoft, les précurseurs en la matière, avec Gears of War2 !

IO Interactive ■

Promesses, Promesses...

IO Interactive travaillerait actuellement sur un nouveau projet non annoncé. Si la première chose qui vous vient à l'esprit en lisant cette news est : « C'est sûrement le prochain Hitman ou la suite de Kane & Lynch » et bien… vous avez tout faux ! D'après le studio, ce projet est une toute nouvelle licence comme « vous n'en avez jamais vu » et de surenchérir avec un « Imaginez la violence de Hitman et Kane & Lynch mais pas scriptée ». Impossible d'en apprendre plus mais il faut avouer que ce type de promesse à de quoi nous mettre l'eau à la bouche.





(c) "Radiant Arcana" is the copyright and trademark of Runewaker Entertainment Corp. All rights reserved. (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.



BABE DU MOIS

ISABELLA

Kingdom Under Fire II est certainement l'un des titres les moins connus de 2010. Pourtant, il figure en bonne place dans notre Top 15. Parce qu'il propose des personnages féminins aussi sexy que cette Isabella mais, surtout, pour son savant mélange de STR et de beat them all. Un concept déjà utilisé dans le premier volet qui, malheureusement, n'avait jamais vu le jour sur PC. Une erreur corrigée avec cette suite qui, outre des graphismes sublimes, proposera des batailles mettant en scène plusieurs centaines d'unités et un mode multijoueur semi-persistant.

INSOLITE ■ Quand les consoles se prennent pour un PC

LE PLUS PETIT (VIEUX) PC

Normalement, nous ne parlons pas de consoles et encore moins de portables. Mais quand la DS se prend pour un PC, impossible de passer à côté. Ne vous excitez pas trop puisque l'émulateur en question se limite à un bon (très) vieux 286. Vous ne ferez donc pas tourner Doom, Quake ou X-Wing vs Tie Fighter mais plutôt Wing Commander 2. Pour l'instant, seule une version démo de DSx86 est disponible mais l'auteur semble prêt à perdre toute vie sociale pour présenter rapidement une première version « complète ».



BRÈVES

Access prohibited

Un hôtel écossais (Le Crieff Hydro Hotel) vient de bannir les jeux vidéo. En effet, la direction de l'établissement demande à ses clients de laisser leurs jeux vidéo chez eux. La raison : permettre des vacances familiales où les uns parleraient avec les autres... sauf s'ils passent leur temps à regarder des films sur les chaînes de VOD de l'hôtel.



Pôle emploi

Id Software vient de mettre sur son site internet de nombreuses offres d'emploi. Vu la quantité de personnes recherchées, il y a de fortes chances que le studio prépare de nouveaux projets. À moins que ce ne soit pour renforcer l'équipe de Rage et en faire le jeu le plus riche de l'histoire du jeu vidéo.



L'enfer des dev

C'est officiel ! Diablo III ne devrait pas sortir avant 2011. Une annonce qui n'a, finalement, rien de surprenant puisque Blizzard nous a toujours habitués à sortir un jeu (solo) à la fois. Et comme Starcraft II n'est toujours pas dans les starting-blocks...



LE JEU ÉVÉNEMENT





19/20 TOUS UNANIMES !

Un événement ! PlayStation Le Magazine Officiel - France

Un chef d'œuvre ! JeuxVidéo

La grande classe ! joystick

Indispensable (...) une référence PC JEUX

Déjà le meilleur jeu de l'année ! Consoles+

Le meilleur jeu de super-héros jamais réalisé ! XBOX 360 LE MAGAZINE OFFICIEL

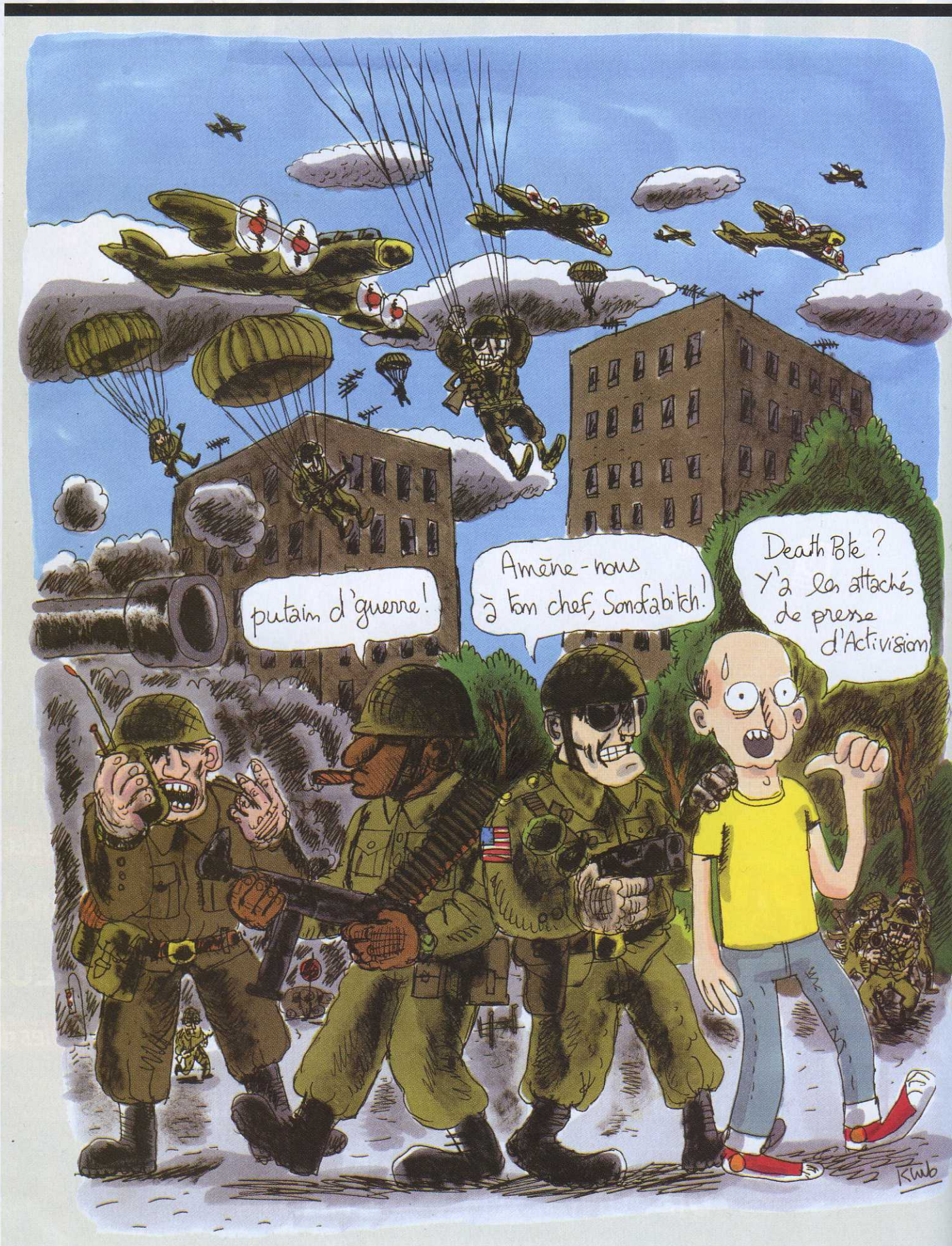
DISPONIBLE MAINTENANT !

WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM

16 www.pegi.info

BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2009. All Rights Reserved. WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s09)

rocksteady eidos


putain d'guerre!
Amène-nous à ton chef, Sonofabitch!
Death Pote ? Y'a les attachés de presse d'Activision
Klub

Pour son lancement 376 000 ex. de Modern Warfare ont été vendus (sur tous supports) en 5 jours.

POLÉMIQUE

LES JEUX VIDÉO : OUTILS DE PROPAGANDE ?

Modern Warfare 2 est incontestablement l'un des plus gros succès de l'histoire du jeu vidéo. Plusieurs millions d'exemplaires vendus en un week-end, des milliers de parties online. Du coup, tout le monde y joue, tout le monde en parle. Mais en dépit de ses qualités indéniables, il véhicule un discours que certains n'hésitent pas à qualifier de discutable.



PAR DEATH POTE

Depuis sa sortie, Modern Warfare 2 ne cesse de faire parler de lui. Que ce soient pour ses qualités graphiques, l'intensité de son action, la faible durée de la campagne solo, l'impossibilité de créer des serveurs dédiés… tout le monde a quelque chose à dire sur le jeu d'Infinity Ward et Activision. Pourtant, je ne suis pas si certain que le fond du problème soit là. Bien sûr, ces sujets méritent réflexion mais, avant tout, ne s'agit-il pas d'une excellente campagne marketing. Le fait que la séquence la plus controversée du jeu (l'aéroport russe) ait fait l'objet d'une vidéo « volée » juste avant la sortie du jeu n'est-il pas le moyen idéal pour ses développeurs de s'assurer une promotion gratuite dans les journaux télévisés et autres émissions de reportages. À vrai dire, après avoir joué à Modern Warfare 2, il est même possible d'imaginer que cette séquence n'ait été implémentée que dans le but de créer le buzz et la polémique. Car, sous prétexte d'immerger le joueur dans le scénario – au demeurant assez mal mis en scène – il l'incite à commettre de véritables meurtres là où une simple cinématique aurait largement suffi.

NOUVELLE FORME DE COMMUNICATION ?

Suffisamment gênant pour choquer mais pas assez pour briser le sacro-saint politiquement correct, ce type d'initiative est, à mon sens, bien plus dommageable pour le jeu vidéo que tous les excès gore d'un Manhunt, les « horreurs » des premiers Fallout ou même la drogue dans les GTA. Car, bien sûr, ces jeux ont aussi compté sur leur contenu sulfureux pour faire parler d'eux et vendre. La version censurée de Manhunt 2 a été un échec commercial cuisant pour Rockstar. Les Fallout sont devenus cultes surtout pour l'utilisation de drogues, la possibilité de faire de la prostitution et quelques autres horreurs. Quant à GTA, difficile d'énumérer l'ensemble des transgressions offertes par ce titre. Mais, il y a une différence notable entre les jeux précités et Modern Warfare 2 : ce dernier surfe sur l'actualité et joue avec la peur du terrorisme et surtout de l'Autre ! En bon défenseur du « Monde Libre », le joueur y tue, massacre, explose tout ce qui ressemble de près ou de loin aux « Ennemis » de l'Amérique de George Bush. Les pauvres d'Amérique du Sud, les indépendantistes tchétchènes, les intégristes musulmans… Des thèmes déjà abordés dans tous les titres « militaristes » mais qui avaient rarement été poussés si loin et surtout avec un tel réalisme. Car, à une époque où nous sommes abreuvés d'images de guerre, où il est difficile de distinguer l'information de la désinformation dans les questions de politique étrangère, le réalisme graphique de Modern Warfare peut prêter à confusion. Le jeu d'Infinity Ward n'utilise que des situations proches d'événements récents, lorsqu'ils ne sont pas encore au cœur de l'actualité. Et comme aucun humour, aucun second degré n'atténuent le discours conservateur, pour ne pas dire réactionnaire du jeu, l'action de Modern Warfare 2 prend des airs de pamphlet pour la politique américaine initiée par George W. Bush. Certains rétorqueront qu'à la fin, le scénario dénonce les différentes exactions mais est-ce réellement le cas ? Il est trop facile de faire participer le joueur à des actions très « limites » puis, d'un coup de baguette magique, de justifier tout cela en prétextant une quelconque valeur d'exemple de ce que les démocraties doivent absolument éviter.

ET SI, AU MOINS, IL ETAIT MAUVAIS…

Si Modern Warfare 2 était l'un de ces jeux faits à la va-vite, développés par un studio sans talent ni moyens, le débat aurait été clos depuis longtemps. Mais c'est loin d'être le cas. Impossible de ne pas être admiratif devant le brio de sa réalisation, la qualité de ses graphismes qui repoussent encore un peu plus les limites du croyable. Et il ne s'agit là que des qualités visuelles du jeu, uniquement destinées à mettre en valeur l'action intense et jouissive procurée par ce jeu. Car c'est indéniablement un titre excellent et brillant. Mais en reléguant au second (troisième) plan le scénario, et donc l'actualité de plusieurs millions de personnes, Infinity Ward tend à justifier les pires actions commises par des troupes gouvernementales, qu'elles soient américaines ou pas. Quand un loisir en vient à cautionner tout et n'importe quoi, sous couvert d'amuser les masses, en oubliant au passage ce qu'il est censé être – une distraction –, nous ne sommes plus très loin de la propagande. Certes, le jeu vidéo peut (et doit) parler de sujets sérieux, adultes, mais il ne faudrait pas que certains développeurs oublient que leur rôle est de distraire, d'amuser, de dépayser et non de promouvoir une idéologie, quelle qu'elle soit…

JESSE STERN (SCÉNARISTE DE MW 2)
«Parfois, vous prenez de très grands risques et ça marche vraiment. Parfois ça ne fonctionne pas du tout. Mais si vous ne tentez pas votre chance, vous ne ferez rien de nouveau.»



Mercenaries 2 n'avait rien de folichon. Qu'en sera-t-il de Mercs Inc ?

Mercs Inc ■ Pandemic, c'est fini, mais Mercenaries continue

Mercenaires et assimilés

Electronic Arts est décidément bien généreux avec les niouseurs en ce moment. Il suffit simplement de parcourir leurs derniers communiqués pour y trouver de quoi rire et pleurer à la fois. En témoigne cette annonce faite par Nick Earl, le vice-président de l'éditeur : l'équipe de Pandemic, ou plutôt ce qu'il en reste, se mettra au travail sur un nouveau titre de la série Mercenaries, dès que The Saboteur sera disponible dans toutes les bonnes crémeries. Pour mémoire, nous rappelons que le studio Pandemic a été envoyé par le fond par EA au début du mois de novembre, et que les quelques survivants apeurés ont bénéficié d'un rapatriement sanitaire au sein du studio interne EA Los Angeles. Il devrait a priori y avoir assez de place pour eux vu le très sévère dégraissage que EA Los Angeles a lui-même subi dans le même temps. Tout cela n'empêche pas Nick Earl d'affirmer que « le nouveau projet apporte la preuve de notre attachement au catalogue de propriétés intellectuelles de Pandemic ». À ce niveau-là, ce n'est plus vraiment de l'attachement, c'est du bondage.

> « Un nouveau projet pour ce qu'il reste de Pandemic. »

Halte au sketch ■

18 Wheels of Steel Extreme Truckers

Quand ils ne dévalent pas les pentes abruptes à toute berzingue en embarquant femmes et enfants sur leur passage, les poids lourds parviennent à nous fasciner par le sentiment de liberté qu'ils dégagent. Exactement le contraire de ce que vous vivrez en jouant à la dernière production des Tchèques de SCS Software, déjà responsables du médiocre Bus Driver. Le titre propose des missions sans intérêt, un moteur 3D vétuste et des véhicules aux modèles physiques risibles. En revanche, si vous êtes du genre à vous amuser d'un rien et en souffrez au quotidien, voilà une excellente solution pour vous emmerder une fois pour toutes.



LIVRES

L'aide de jeu ultime

Bien avant que Savonfou n'ait l'idée de réaliser des Au Secours sur Left 4 Dead, Max Brooks en publiait l'aide de jeu ultime ! Bon, pour être honnête, son bouquin ne parle pas directement du jeu de Valve/Turtle Rock mais d'une invasion de zombies, en général. Des conseils pleins de bon sens qui vous montreront que notre adepte du journaliste gonzo sait compenser ses faiblesses intellectuelles par de saines lectures et un sens inné de la réécriture (Ndlr : ce dernier point reste à confirmer avec cette chère Rustine). Une lecture indispensable depuis l'arrivée de Left 4 Dead 2.



Guide de survie en territoire zombie *(Ed. Calmann-Levy)*

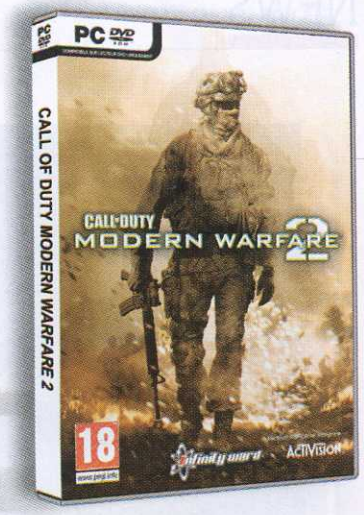
La vérité est ailleurs

Si Sundin est accro aux Mojitos, Max Brooks l'est aux zombies. Son second livre, également, publié aux éditions Calmann-Levy est donc également une digression sur le thème des zombies. Mais cette fois, il ne s'agit pas de savoir comment survivre à une invasion mais bel et bien à ce que seraient les témoignages des survivants de la première guerre mondiale contre les zombies. De nombreux récits qui vous prouveront que l'homme est une bête pour l'homme et que le zombie est vraiment très bête... et très méchant. Et qui sait, vous aussi, vous pourrez dire à vos petits-enfants : j'y étais !



World War Z *(Ed. Calmann-Levy)*

CALL OF DUTY
Modern Warfare 2
Jeu PC
53,95€





RAZER - Souris Gamer laser Sans Fil - Mamba
5600 Dpi
Temps de réponse 1 ms
Ergonomique
139,99€

RAZER - Micro Casque Gaming Megalodon 7.1
Son surround 7.1
Audio Engine Maelstrom
acoustique incroyable
169,99€



Le **meilleur** du Jeu Vidéo est sur **alapage**
Pré-commande sur les nouveautés à paraître
Expédition en 24h sur les articles en stock*

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

alapage.com

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. *Voir conditions de l'offre de livraison sur le site.



Vas-y, fonce, ils vont couper les serveurs !

POUR OU CONTRE ?

La fin des serveurs dédiés

www.jvn.com
Donnez votre avis sur le forum

Infinity Ward a été le premier à l'annoncer : Modern Warfare 2 ne permettra pas de créer de serveurs dédiés. Dans la foulée, de nombreux « gros » développeurs/éditeurs (Blizzard, Id Software...) ont décidé de suivre la même voie.

POUR

Quitte à passer pour un vieux réac, je ne peux qu'abonder dans leur sens. Après avoir utilisé des systèmes de protections plus ou moins fiables et contraignants, contrôler l'accès aux modes multi-joueurs est peut-êtreleur dernière chance d'endiguer un piratage de plus en plus en plus important. Alors bien sûr, ceux qui payaient leurs jeux disposeront de moins d'options mais, dans l'ensemble, cela ne devrait pas changer grand-chose. Id avait déjà annoncé qu'aucun outil ne serait disponible pour Rage (les mods ne devraient donc pas être supportés). Quant à Blizzard, soit leur jeu intégrera un éditeur de maps/mods (Starcraft II), soit il ne permettra aucune modification (Diablo III)... Si cela peut faire diminuer le piratage, sans réellement changer quoi que ce soit pour les joueurs honnêtes, je n'ai rien contre l'idée que tous les développeurs en fassent de même. Plus les ventes de jeux PC seront importantes, plus nous aurons droit à des titres exclusifs à notre machine.

DEATH POTE

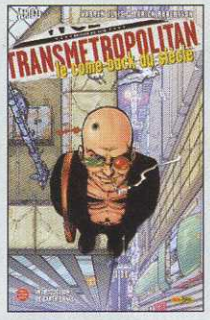
CONTRE

Nous marchons sur la tête, là... La fin des serveurs dédiés ? Si les joueurs acceptent ça sans broncher, je lance une ligne de T-Shirt « Le PC est mort ». Pour nombre de gamers, un serveur dédié c'est un peu une seconde maison. Vous rentrez du taf, vous lancez TF2 et hop ! Vous rejoignez votre communauté sur un serveur 24h/24. Maintenant, les joueurs devront passer par des serveurs centraux appartenant au développeur/exploitant. Comment organiser un clan avec les gens qu'on aime sans s'approprier un serveur ? Où se réunir ? Outre ce détail crucial, la fin des serveurs dédiés marque une forte tendance à la consolisation du jeu PC. Modern Warfare 2 en multi, c'est du 9 contre 9, sans personne pour s'assurer que Tartanpion n'insulte pas son prochain à tout va, juste pour le plaisir d'être un boulet. Quel retour en arrière ! Le temps des serveurs customisés sur mesure pour se sentir chez soi, c'est terminé pour Modern Warfare 2. Je n'ai aucune envie que ça se généralise.

LUCKY

BD

À lire avant de postuler



Irrévérencieux, politiquement incorrect, passionnant... les adjectifs ne manquent pas pour qualifier Transmetropolitan. Mais un seul résume parfaitement ce que nous en pensons : indispensable ! Dans un futur pas si éloigné que ça, où le politiquement correct et la désinformation font loi, Spider Jerusalem frappe là où ça fait mal, dévoile ce qui doit rester cacher... Un journaliste de l'impossible qui concentre en un même individu toutes les qualités (et les défauts) de l'équipe de Joystick. Une œuvre magistrale en cinq volumes, par Warren Ellis et illustrée par Robertson.

Transmetropolitan *(Ed. PANINI COMICS)*

Death Note m'a tuer



Pendant 12 tomes, Death Note nous a procuré du plaisir, du stress, quelques frissons, et une bataille psychologique de très haute intensité. Du coup, la sortie du dernier et ultime tome, censé « revenir sur les événements fondateurs du récit », aurait dû nous plonger dans une ferveur immense et nous faire pleurer comme des bébés phoques. Que nenni ! La chose, qui s'apparente en réalité à un guide, vous donnera des envies de suicide... ou de meurtres.

Death Note *(Ed. KANA)*

PlayStation®Network

jouez en ligne gratuitement* avec des amis !



Un accès instantané et simple à vos jeux, vos amis, votre musique, vos films et vos téléchargements.

Cardez le contact

Par écrit grâce au clavier sans fil, de vive voix grâce au casque-micro sans fil ou par vidéo grâce à la caméra **Playstation®Eye**, "chatter" avec sa famille et ses amis devient facile.

Il est grand temps de vous inscrire au **PlayStation®Network**. Le seul lieu où les jeux et les loisirs numériques prennent vie. Et tout ça gratuitement. Gratuit et facile d'accès. Un câble Ethernet ou une connection Wi-Fi pour votre PS3, un routeur sans fil pour votre PSP ou votre PSgo et le tour est joué. Bienvenue dans le monde merveilleux du **PlayStation®Network**.

Jouez en ligne avec des amis

Le seul endroit où il est possible de jouer avec n'importe qui, n'importe où, n'importe quand. Pas d'abonnement, pas de frais, inscrivez-vous, trouvez un jeu et découvrez l'univers exaltant du jeu multijoueur en ligne, gratuitement.

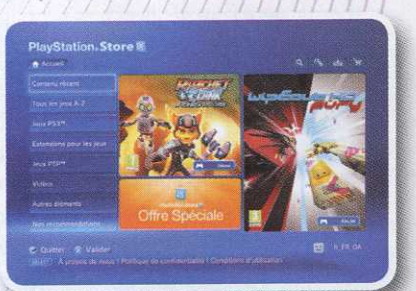
De nombreux téléchargements

Profitez d'un catalogue riche en contenus gratuits et payants que vous propose le **PlayStation®Store**. Téléchargez des démos, des jeux complets tels que Pain, Flower, Gran Turismo 5 Prologue pour votre PS3 ou encore Loco Roco 2, God of War et bien d'autres ainsi que des Minis (Tetris, Fieldrunners...) pour votre PSP/PSP Go. Mais le PlayStation Store ne s'arrête pas là puisqu'il vous permet également d'accéder à des vidéos, des court-métrages mais aussi des packs d'expansion et autres add-ons pour vos jeux préférés (packs de cartes Killzone 2, nouveaux quizz Buzz, niveaux supplémentaires pour Little Big Planet...).

VidZone

Téléchargez l'application VidZone sur le **PlayStation®Store** et accédez gratuitement à des milliers de clips musicaux en flux continu. En un mot, créez votre propre chaîne de télé musicale sur votre PS3.





BUZZ! LittleBIG Planet singstar



Playstation®Network Video Store

La vidéo à la demande est à l'honneur sur **PlayStation®Store**. Disponible sur PS3 et PSP, le nouveau Video Store propose une offre de divertissement jamais égalée. Les plus grands films hollywoodiens et français sont à télécharger depuis votre console. A louer ou à stocker, en définition standard ou en Haute Définition, cinéphiles, préparez-vous à découvrir un nouveau monde du divertissement sur le **PlayStation®Store**.



*PlayStation®Network, PlayStation®Store et PlayStation®Home sont régis par des conditions. Connexion Internet haut débit requise. Les frais d'accès haut débit sont à la charge des utilisateurs. Des frais s'appliquent à certains contenus. Une autorisation parentale est requise pour les mineurs.

PlayStation®Network

Saut en hauteur

Un peu comme un chat incapable de résister à l'appel d'un lacet défait, certaines personnes éprouvent un mal de chien à ne pas triturer tous les boutons qui se trouvent à leur portée. Ainsi, lors d'un baptême de l'air organisé par l'armée de l'air sud-africaine, le facétieux passager d'un avion de voltige n'a rien trouvé de mieux que de tirer sur la poignée du siège éjectable. Quelques dixièmes de secondes plus tard, l'idiot désertait donc le cockpit en poussant d'intenses petits couinements de désespoir. Par chance, ce jour-là, la sélection naturelle avait la tête ailleurs, l'incident s'est donc terminé sans aucune blessure.



Machia-vélisme

Avis aux demoiselles en panne d'idées cadeau, voici de quoi faire pétiller les yeux de votre compagnon geek. Un joli flacon de parfum Hugo Boss, un casque audio et un coupon permettant de télécharger dix morceaux de musique. La bonne nouvelle est que le coffret est exclusivement vendu par les magasins Macy's de Londres. Donc si l'élu de votre cœur ne sait pas quoi vous offrir, proposez-lui un petit week-end au Royaume du pudding.



Argent content

L'argent ne fait pas le bonheur mais, personnellement, si on me propose des trillions de brouzoufs, je ne vais pas trop faire mon rebelle. Un sentiment peu partagé par Robert Bowling d'Infinity Ward qui a déclaré, lors d'une interview, que son éditeur Activision avait proposé un budget tellement énorme pour le développement de Modern Warfare 2 qu'il en devenait « ridicule ». L'équipe préférait largement travailler sous la contrainte pour mieux se concentrer sur l'essentiel. Au vu du résultat (plus de 7 millions d'unités écoulées le premier jour de mise en vente), on ne peut pas vraiment leur donner tort.

Pas de bol

Parvenir à s'arrêter avant de devenir totalement ridicule, c'est la preuve d'un esprit sain. Les responsables de Nokia avaient su mettre un terme à leur téléphone / console N-Gage en 2005 et font aujourd'hui de même avec la plateforme web homonyme. Pendant ce temps l'iPhone et l'Appstore d'Apple leur rappellent cruellement qu'ils avaient visé juste, mais pas de la bonne manière.

Tout en glissade

260 000 dollars, c'est la somme perçue par les petits gars de Funcom (Age of Conan) pour la réalisation d'un jeu de snowboard en Free 2 Play visant à promouvoir les sports d'hiver norvégiens. L'argent vient directement du gouvernement local et donc de ses joyeux contribuables que nous remercions d'avance pour ce bel effort.



Question suivante

Tous les bons communicants vous le diront : face aux questions embarrassantes, il faut savoir botter en touche. Ce n'est pas Chet Faliszek de Valve Software qui prétendra le contraire. L'auteur vient de jouer un coup de maître lors d'une interview abordant divers thèmes comme Half-Life 2 : Episode 3 ou la suite de Portal. Pour le premier ? « Nous ne parlons de rien avant d'être proche d'une sortie ». Quant au second, il s'est contenté d'un laconique « Je ne sais pas ». En revanche, il assure que Valve bosse sur « des trucs ». Chouette alors.

Football365



LEAGUE

"is back"

Sélectionne la tactique de ton équipe.

Compose ton 11 avec les meilleurs joueurs de Ligue 1.

Repère les futurs talents du championnat avant tout le monde.

Défie les milliers d'internautes inscrits sur le jeu et intégre le classement des **meilleurs managers de la Football365 League.**

Remporte de nombreux cadeaux !

Tu te crois meilleur que Domenech ?

PROUVE-LE !

www.football365.fr

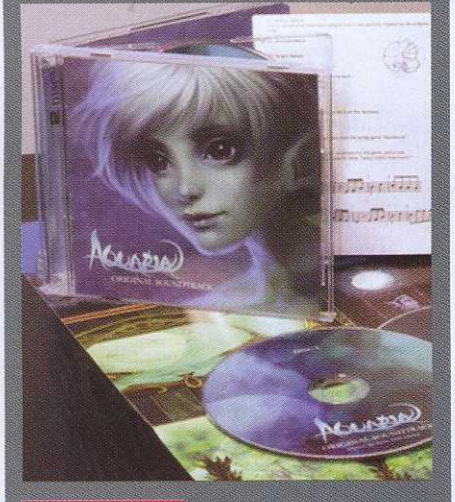
Pauvre type ■ Les jeux peuvent vraiment rendre cons...

Lose un jour, lose toujours...

Une nouvelle formule, ce ne sont pas que de jolies couleurs chatoyantes et un design novateur. Ce sont aussi des hectolitres de critiques acerbes qui vont pleuvoir sur nos misérables carcasses pendant les mois qui viennent : pas assez de ceci, trop de cela. Bref, on en profite tant qu'on a encore de l'humour, et on rit de bon cœur devant ce fan de Street Fighter 4 qui, par fanatisme, ou simplement parce que sa mémoire lui fait régulièrement défaut, a décidé de se tatouer les mouvements du fameux combo Shoryuken sur l'avant-bras. Regardez bien la photo... Maintenant prenez votre manuel du parfait guerrier de la rue, et riez avec nous, en constatant que le gugusse s'est trompé dans l'ordre des mouvements. Et vue comme il est doué, il a également dû se tatouer le logo de Daïkatana, le fantastique meilleur jeu de la terre de monsieur – je n'existe plus dans l'industrie du jeu vidéo- Romero...



Le monsieur ne savait pas qu'un tatouage ce n'était pas un décalco Malabar...



MARCHANDISAGE

Laissez-vous bercer !

Deux ans après sa sortie, l'énormissime Aquaria voit enfin sa somptueuse bande sonore couchée sur (double) CD audio. Pour à peine 20 petits dollars, voilà une magnifique idée cadeau pour les fans.
Site : www.etsy.com/view_listing.php?listing_id=34429617

Bully 2 ■ Retour à l'école

Bizutage 2 : le retour

Sans être le jeu du siècle, Bully s'est avéré suffisamment plaisant pour que la nouvelle d'une suite nous fasse plaisir. Cette idée, c'est Shawn Lee qui s'est chargé de la répandre, le compositeur de la musique du premier opus développé par Rockstar New England a en effet affirmé lors d'une interview accordée au site The Gaming Liberty : « Il semblerait que je doive bientôt me mettre à travailler sur la BO du deuxième. » Si l'on retrouve dans quelque temps sur le net des vidéos de Shawn subissant un Happy Slapping, on saura qu'il ne s'est pas trompé.



UP & DOWN

Yves Guillemot est le roi du monde, World of Warcraft se porte bien mais prend de l'âge et StarCraft II joue avec nos nerfs, bienvenue dans notre baromètre.

Yves Guillemot

Le patron d'Ubisoft, Yves Guillemot, vient de remporter le prix de L'Entrepreneur 2009, décerné par le cabinet Ernst & Young et le magazine L'Entreprise. Comme quoi, ça peut mener très loin d'aimer les (lapins) crétins.



World of Warcraft

World of Warcraft fête ses 5 ans, et Warcraft ses 15 ans. J'en suis tellement ému que je ne sais plus quoi vous dire. Ah si, tenez, allez faire un tour sur notre blog pour retrouver l'interview de Rob Pardo.



StarCraft II

Annoncée à la presse pour juin, puis reportée au mois de novembre, la bêta fermée de StarCraft II devrait finalement nous arriver début 2010, ou milieu 2010... ou peut-être même fin 2010, qui sait...

CONCOURS ALIENWARE

Joystick

Fêtez la nouvelle Formule et gagnez un ordinateur portable

ALIENWARE M17x*

VALEUR ENVIRON 2080 €



***Configuration offerte**

- Ecran 17" UXGA (1920x1200)
- Processeur Intel Core 2 Quad Q9000
- 4 Gb RAM (2x2048) 1333Mhz DDR 3
- 320 Gb disque dur 7200 tours avec capteurs de chute libre
- Carte graphique Nvidia GTX 260M avec 1 Gb DDR3
- Windows 7 home premium

Pour participer, rendez-vous sur

http://www.jvn.com/communaute/concours.html

Du 28 décembre au 20 janvier 2010

En partenariat avec JVN.COM Jeux Vidéo Network ALIENWARE | ALL POWERFUL

Récompenses à gogo : Brink élu meilleure nouvelle licence par de nombreux journalistes.



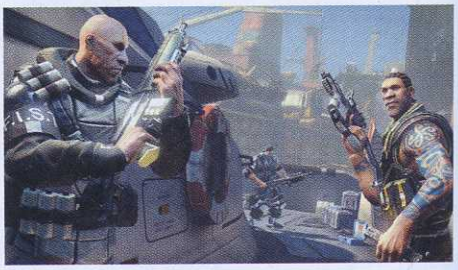
La technologie utilisée par Brink permet réellement ce niveau de détail sur les personnages.

Brink ■ Un FPS à la croisée des genres

UNE BRINK DE PLUS À L'ÉDIFICE

Pour leur troisième jeu, les Londoniens de Splash Damage continuent à faire ce qu'ils aiment le plus : la guerre entre deux équipes.

Généralement, les grands artistes sont obsédés par un sujet et le déclinent d'œuvre en œuvre jusqu'à en tirer la substantifique moelle. C'est donc logiquement que Brink reprend – pour ne pas dire réinvente – le concept commun aux précédentes œuvres de Splash Damage. Mais, si les Enemy Territory (Wolfenstein et Quake Wars) ne s'adressaient qu'aux joueurs hardcore, Brink ambitionne de séduire un public bien plus large, en simplifiant l'approche de ses FPS multi. Et c'est pour découvrir comment ils s'y étaient pris que nous nous sommes rendus dans la perfide Albion. Après une rapide démonstration, faites par le maître des lieux Paul « Locki » Wedgwood, nous avons fait nos premières armes sur Brink. Pour résumer, imaginez le fils improbable d'Enemy Territory et de Mirror's Edge. Du premier, on retrouve la vue à la première personne, la diversité d'armes, les classes complémentaires et les missions à objectifs multiples. Du second, c'est la liberté de mouvements et l'excellente ergonomie qui ont été gardées. Votre personnage réalise automatiquement certaines actions – glisser sous un obstacle, escalader une barricade, sauter par-dessus un précipice – en appuyant sur une simple touche. Cette automatisation (appelée S.M.A.R.T. par Splash Damage) simplifie les déplacements mais ne diminue pas la richesse du titre. D'autant que les acrobaties dépendent du morphotype du personnage. Selon qu'il soit Light, Medium ou Heavy, votre personnage n'aura pas la même capacité de mouvement et accès aux mêmes armes. Impossible de porter une gatling lorsqu'on est, comme Sundin, aussi épais qu'un ticket de métro ou de réaliser de superbes acrobaties lorsqu'on est aussi lourd(ingue) que





Se battre à cette distance est suicidaire.

Death Pote. Un choix qui facilite l'identification des dangers encourus. Attendez-vous, face à un personnage Heavy, à subir le tir nourri d'une arme lourde. La classe – Soldat, Medic, Ingénieur, Spec Ops – détermine les aptitudes disponibles. Le soldat place des explosifs et fournit des munitions. Le Medic distribue buffs de vie et seringues pour se soigner. L'ingénieur crée une tourelle et désamorce les dispositifs adverses. Quant au Spec Ops, il prend l'apparence d'un adversaire et les interroge pour obtenir la position de leurs coéquipiers. A priori classique, le système de classe imaginé pour Brink est plus riche et complexe qu'il n'y paraît. En gagnant de l'XP, les joueurs augmenteront de niveaux et gagneront des points d'aptitudes utilisés pour améliorer leur personnage. Ces améliorations se font à deux niveaux. Le premier, purement cosmétique, permet de changer son apparence. Le second, vital pour les combats, influencera réellement les aptitudes et la résistance du joueur. Tandis que de nouvelles pièces d'armures (casque, torse et pantalon) augmenteront sa résistance, les points de compétences permettront d'acheter de nouvelles aptitudes, comme l'auto-résurrection du Medic. À terme, chaque personnage devrait être unique que ce soit par son apparence ou ses aptitudes. Et, bien que nous n'ayons pu en essayer la majorité, près d'une vingtaine devrait être disponible par classe. Quand on sait que chaque équipe sera composée de 8 joueurs, les combinaisons s'annoncent aussi surprenantes que létales. Quand à ceux qui craignent que ce « petit » nombre signifie que Splash Damage ait succombé aux sirènes des consoles… il n'en est rien ! Certes, Brink sortira sur console mais la version PC proposera tout ce qu'on est en droit d'en attendre, à commencer par des serveurs dédiés. Une nécessité puisque, comme pour ses précédentes productions, les différents outils de création devraient être distribués gratuitement afin que la communauté développe son contenu.

DEATH POTE

> « Le fils d'Enemy Territory et de Mirror's Edge… des missions à objectifs multiples et la liberté de mouvement. »

LES JEUX DE SPLASH DAMAGE

2003 : *Wolfenstein : Enemy Territory*
2007 : *Enemy Territory : Quake Wars*
2010 : *Brink*

INTERVIEW

PAUL « LOCKI » WEDGWOOD

PDG de Splash Damage

> « Quake Wars était un titre excellent mais trop exigeant. Une erreur que Brink ne reproduira pas. »



JOYSTICK : **Pourquoi avoir implémenté le système S.M.A.R.T. ?**
Locki : Le système S.M.A.R.T. permet de véritables choix tactiques. Prenons l'exemple d'un portail de sécurité. S'il est traversé, une alarme retentit… Mais si le joueur veut rester discret, il lui suffit de « regarder » au dessus – tout en avançant – et d'activer le système S.M.A.R.T. Il escaladera automatiquement le portillon. Le principe est le même s'il veut glisser sous un obstacle, courir sur une table… L'environnement devient réellement interactif, tout en conservant une liberté de mouvement optimale.

JOYSTICK : **Pouvez-vous nous expliquer comment fonctionne le système d'expérience ?**
Locki : Comme dans nos précédents titres, nous tenons à gratifier le travail d'équipe. Remplir les objectifs rapporte donc plus de points que les frags. Les points d'XP acquis permettent d'acheter des améliorations qui offriront de vraies spécialisations.

JOYSTICK : **Pouvez-vous nous parler du système de création de personnage ?**
Locki : Que ce soit en solo ou en multijoueur, nous voulions que les joueurs s'identifient totalement à leur personnage. Nous avons différentes morphologies : Heavy, Medium et Light. Comme nous n'aimons pas que tous les personnages soient américains, nous avons également implémenté différentes origines car la population de l'ARK est multiculturelle. Vous pouvez changer le visage, la coiffure… mais aussi rajouter des tatouages, des peintures de guerres… Enfin, selon la faction choisie, Réfugiés ou Sécurité, les équipements seront visuellement très différents.

JOYSTICK : **Quels modes de jeux proposerez-vous ?**
Locki : En fait, il n'y a pas de mode de jeux au sens classique du terme puisque Brink est composée de missions. Chacune d'elles proposera différents types de gameplay. Dans la mission que vous avez essayée, il fallait accompagner le robot –mission d'escorte – puis, une fois sa mission remplie, ramener votre découverte dans votre base – Capture the flag. En plus de ça, il est indispensable de prendre le contrôle des Command Post – Capture & hold.

JOYSTICK : **Justement quel est le rôle des Command Post ?**
Locki : Les Command Post déterminent où les joueurs vont respawner. Il est donc primordial de les conquérir. L'autre utilisation des Command Post, essentielle, est de permettre de changer de classe et d'armement en cours de partie. Ces changements sont instantanés et permettent de s'adapter parfaitement aux situations rencontrées, notamment lors des campagnes solos.

JOYSTICK : **Vous venez d'évoquer les campagnes solo, pouvez-vous nous en dire un peu plus.**
Locki : Brink proposera un vrai mode solo. Il s'agira toujours des mêmes missions qu'en multi mais le joueur sera vraiment guidé comme dans un shooter classique. Au début, le jeu lui dira tout ce qu'il doit faire, comme une nouvelle recrue qu'il sera puis, petit à petit, nous lui laisserons plus de liberté jusqu'à arriver à l'équivalent des modes multi. Et comme nous avons deux factions, chacune des deux campagnes aura son lot d'originalités.

Greed Corp

L'avarice, ça rapporte

Vous pensiez que les jeux de stratégie au tour par tour avaient été tués par des éditeurs trop avares pour prendre le moindre risque ? Eh bien, c'est vrai ! Du moins si l'on parle des supports physiques. Heureusement, pour les fans du genre, la distribution digitale vient à leur secours. Ainsi, début 2010, ils pourront mettre la main au panier et tripoter Greed Corp. Ce jeu de stratégie futuriste (au tour par tour, si vous n'aviez pas suivi) est développé par W !Games. Si nous saluons l'initiative et le design général du jeu, c'est avant tout son principe qui nous a donné envie de vous en parler. À trop récolter

> « Les jeux de stratégie au tour par tour avaient été tués. »

de ressources au même endroit, les joueurs feront disparaître des pans entiers de la carte. Du coup, impossible de se déplacer et donc d'attaquer ses adversaires. À moins que de petits malins utilisent cette technique pour se protéger ou isoler leur adversaire… Greed Corp proposera également différents modes multijoueurs (4 joueurs max). De quoi donner envie de dépenser les quelques euros nécessaires à son acquisition.







EA Games L'éditeur dévoile sa stratégie

EA MISE TOUT SUR LA MUTATION

Entre bénéfices, rachats de studios et licenciements massifs, l'actualité économique d'Electronic Arts est aussi chargée que contradictoire. La conférence annuelle sur les loisirs digitaux de New York, organisée par BMO Capital Market du 12 novembre dernier, a pu nous éclairer en partie sur la stratégie derrière tout ça. C'est en effet à cette occasion qu'Eric Brown, le directeur financier de la firme de Redwood City, a expliqué que « ce n'est pas un hasard si nous dégraissons dans certains studios et achetons PlayFish dans un même temps. Cela fait partie d'une mutation que nous souhaitons opérer. À l'avenir nous nous tournerons plus souvent vers de nouveaux modes de distribution et des nouveaux modèles économiques. » Encouragé par les succès de Battlefield Heroes sur PC et Battlefield 1943 sur console, EA souhaite donc davantage miser sur les micro-transactions, la vente de contenu additionnel et surtout, la distribution virale. « C'est pourquoi nous avons cherché à acquérir PlayFish ». Ce dernier s'est en effet forgé une solide place de leader sur le marché du social gaming. Eric Brown se veut optimiste : « Nous avons la ferme conviction qu'un joueur se cache désormais en chacun de nous. De plus, les plates-formes se sont multipliées, en particulier les réseaux sociaux, car jouer c'est avant tout être social ». Personnellement je ne vois pas d'un très bon œil ce joli tableau. En même temps, c'est n'est que le pressentiment d'un joueur pessimiste et pas social du tout (mais alors vraiment pas).

Zombie Walk

Paris feat. Thriller

Je sais, c'est très étrange, mais tout le monde ne considère pas le zombie comme un être abject dont la seule fin est de finir criblé de plomb dans une mare de sang. En témoignent les efforts de deux associations, la Mare au Diable, et Les Idées du Garage, qui ont lancé pour la deuxième année un Zombie Walk dans les rues de Paris. Une manifestation qui a rassemblé quelque 700 personnes. Détails importants : une tenue de zombie correcte était exigée.

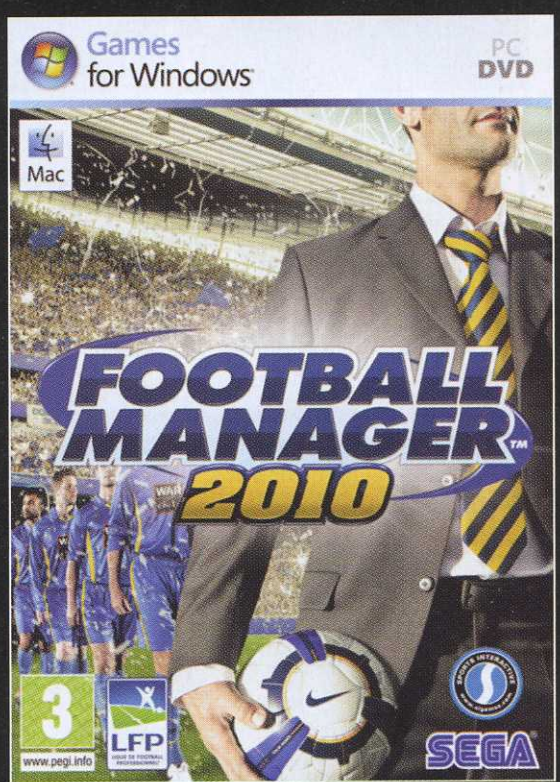


L'occasion d'avoir une pensée pour tous ces gens qui ne voient plus la lumière du jour depuis la sortie de Left for Dead 2…
Site : http://pariszombie.com

ENQUÊTE NOUVELLE FORMULE

joystick

Exprimez-vous sur
www.enquete-joystick.fr
et gagnez un jeu
Football Manager 2010



À GAGNER 10 JEUX FOOTBALL MANAGER 2010 D'UNE VALEUR UNITAIRE DE 50 €

Connectez-vous avant le 20 janvier 2010 !

SEGA JVN.COM Jeux Vidéo Network Yellow MEDIA

Extrait de règlement : « Yellow Media, SAS au capital de 1.218.475 euros et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 388 330 417, ayant son siège social au 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, organise un jeu concours en partenariat avec la société SEGA, SAS au capital de 782 085 euros et immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 347 873 507, ayant son siège social au 37 rue de liège, 75008 Paris
Ce jeu est gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France Métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de Yellow Media et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints). Ces conditions sont idem et d'application stricto sensu à toute société mère, sœur, filiale de la société Yellow Media et à la société SEGA. Le jeu concours sera ouvert à la date de publication du présent magazine, à savoir le 29 décembre 2009 et jusqu'au 20 janvier 2010 minuit (la date d'envoi du formulaire électronique faisant foi). Le tirage au sort aura lieu le 29 janvier 2010.

Chaque participant doit remplir le formulaire lié au concours accessible à l'adresse suivante : www.enquete-joystick.fr
Les 10 gagnants recevront chacun le lot suivant :
- 1 boîte du jeu SEGA « Football Manager 2010 » pour PC d'une valeur unitaire de 50 euros TTC.
Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société Yellow Media, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement.
Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly sur Seine (92), au 18, avenue Charles de Gaulle.

Amateurs de stratégie, cette sélection va vous régaler !



Un peu de changement

La qualité avant la quantité, une très vieille devise qui s'applique bien à cette nouvelle rubrique consacrée aux jeux indépendants. Chaque mois, nous reviendrons sur les titres vraiment marquants auxquels il faut impérativement avoir joué pour briller auprès des potes, des copines et autres belles-mères. Pour l'inauguration de nos « locaux » tout neufs, nous avons été gâtés avec d'excellents titres bientôt rejoints par une tripotée d'autres encore en développement. Un avant-goût ? À l'Independent Games Festival 2010 de San Francisco (le plus grand événement du genre, au mois de mars), il y aura plus de 300 jeux présentés en compétition officielle, un record ! Une preuve de plus que la « scène indé » se porte mieux que jamais même si, bien sûr, seuls les développeurs proposant des projets solides auront une chance de rejoindre les Darwinia, Aquaria et autres Braid au Panthéon des titres cultes. En attendant de découvrir les titres qui auront raflé les suffrages des participants et, par la même, notre cœur, voici la sélection du mois qui vous laissera sur le cul. D'autant que vous pourrez en retrouver un certain nombre sur l'un des deux DVD offerts avec ce premier numéro de notre nouvelle formule. Elle commence pas bien l'année 2010 ?

PAR YAVIN



Les batailles ? De véritables régals pour les yeux.

Gratuitous Space Battles

Vous croyez que je ne vous ai pas vus, bande de radins, à sauter sur ce texte après avoir lu « gratuitous » en pensant ne pas débourser un centime pour prendre part à de grandes batailles dans l'espace ? Détrompez-vous ! Ici, ce sont les joutes qui sont gratuites, c'est-à-dire qu'on s'y bat sans raison particulière. Pour remporter la victoire, il va falloir la jouer fin tacticien. Comment ? En sélectionnant bien vos troupes en fonction de l'ennemi. Vous les équiperez, de A à Z, que ce soit au niveau des canons ou des systèmes de défense. Chaque nouvel élément engendrera son lot de dépendances. Ainsi un laser nécessitera l'ajout de nouveaux membres d'équipage, une nouvelle tourelle défensive vous demandera de l'énergie supplémentaire. Une fois vos vaisseaux parés pour le combat, vous n'avez plus qu'à les disposer sur la carte, définir leurs priorités (posture d'attaque ou de défense, priorité à l'engagement de certains vaisseaux…) avant de lancer la bataille proprement dite, sur

> « Pour remporter la victoire, il va falloir la jouer fin tacticien. »

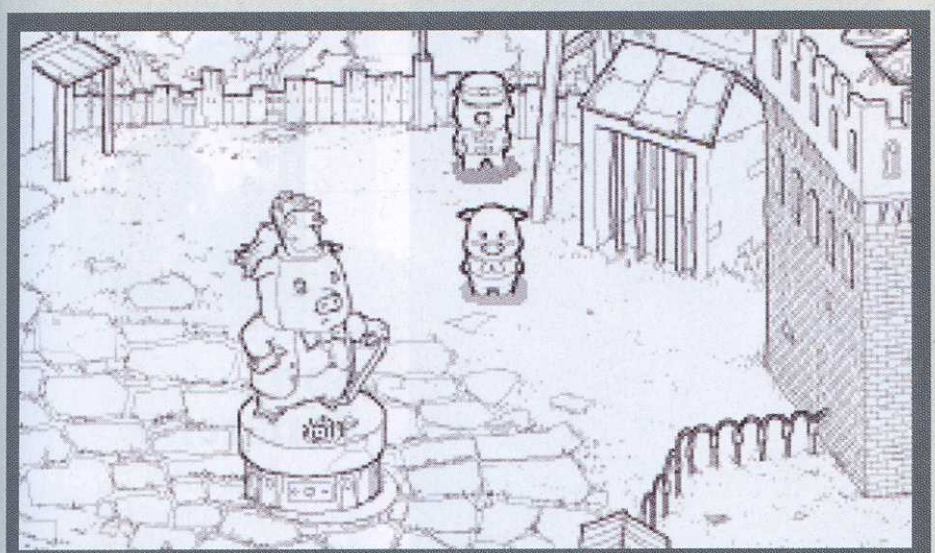
laquelle vous n'aurez plus aucun contrôle. Bien réalisé, plutôt joli, très prenant et ultra-fun, ce Gratuitous Space Battles fait partie de ces incontournables auxquels il faut avoir joué.

Site : www.positech.co.uk/gratuitousspacebattles/index2.html





Rebutante dans un premier temps, l'interface de gestion se révèle vite très efficace.



Inspiration manga oblige, les graphismes sont entièrement en noir et blanc.

ButaVX : Justice Fighter

C'est l'histoire d'un petit cochon qui a perdu son… ballon. Le voilà donc lancé à sa recherche dans un RPG à la japonaise réalisé comme un véritable manga entièrement animé. Comme dans la plupart des jeux du genre, il faudra dialoguer avec la populace locale, chercher des indices, ramener des objets aux habitants et se faire ouvrir des passages normalement inaccessibles. L'histoire est sympa comme tout, la réalisation bluffante et seule la durée de vie – une vingtaine de minutes – risque de décevoir tous ceux qui se seront rapidement attachés à cet antihéros franchement sympathique. C'est gratuit, alors ne boudons pas notre plaisir.

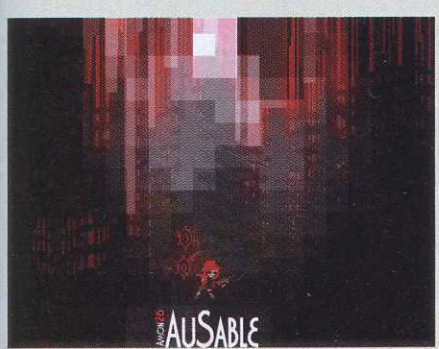
Site : www.nekomuragames.com/games/cute-rpg/butavx.html



Frobot

Miséricorde, les cinq (!) petites amies d'un robot coiffé comme un chanteur des années 70 ont été kidnappées par d'autres machines de son espèce. Voilà donc notre malheureux obligé de partir à leur recherche en traversant de nombreuses salles gardées par ses ennemis. Dans chacune d'entre elles il faudra résoudre une petite énigme afin d'ouvrir l'accès à la suivante. Ambiance déjantée, décors hauts en couleur et musique folk sont au programme d'une production réalisée par de joyeux drilles qui ne s'enfilent visiblement pas que du jus d'orange au petit-déjeuner. Pour l'instant, seule la démo est disponible, le jeu complet sortira dans le courant 2010.

Site : www.frobot-game.com



Au Sable

Ténébreux jeu de plateforme, Au Sable (quel drôle de nom) vous propose un challenge relevé dans un univers particulièrement noir et oppressant. La maniabilité de votre personnage est irréprochable pour peu que vous passiez en mode qwerty (alt + shift si le mode est installé dans votre Windows) et que vous activiez le viseur avec backspace.

Site : http://forums.tigsource.com/index.php?topic=5395.0



Home

Home, c'est l'histoire d'un vieil homme (celui qui a pensé Yann Arthus-Bertrand est prié de prendre la porte) mourant dont il faut assouvir les besoins vitaux avant que sa fatale destinée ne le rattrape. Pas vraiment un jeu, on a plutôt affaire ici à un véritable vecteur d'émotions fortes pour tous ceux qui ont été touchés, de près ou de loin, par la disparition d'un parent.

Site : www.increpare.com/2009/10/home



New Star Soccer 2010

Unique en son genre, le titre de New Star Games nous propose de gérer la vie d'un joueur de football. Du côté sportif mais aussi relationnel. La plupart des clubs et des joueurs réels sont présents, les noms ayant été modifiés en l'absence de licence officielle. À mi-chemin entre le simulateur de vie et le jeu de sport.

Site : www.newstargames.com/nss2010.html



Une ambiance sombre et oppressante, classique mais efficace !

Greed ■ Un nouveau hack & slash pour se faire les dents

L'Allemagne, patrie des bourrins !

Les fans d'action et de RPG vous le diront, il n'y a jamais assez de hack & slash. Ce mois-ci, la surprise pourrait venir d'Allemagne avec Greed (à ne pas confondre avec Greed Corp, chroniqué dans ces mêmes pages). Comme nos amis teutons n'aiment rien faire comme les autres, Greed ne placera pas le joueur dans un univers heroic-fantasy mais dans un futur où l'humanité est, une fois de plus, mise en danger par une menace extraterrestre. Mais, à l'inverse de Torchlight, testé le mois dernier, Greed proposera un mode coopératif qui permettra d'arpenter les différents niveaux du jeu avec deux autres joueurs. La principale innovation de Greed devrait être ses trois classes offrant chacune trois spécialisations. Jusque-là, rien de bien original, me direz-vous !

Mais qu'en sera-t-il quand je vous dirais qu'il est possible de combiner les pouvoirs des différentes classes pour obtenir des effets aussi surprenants que dévastateurs ? Que c'est du déjà-vu… Devant un tel

> « Greed proposera un mode coopératif avec deux autres joueurs. »

manque de bonne volonté, je ne peux que vous laisser admirer cette image du jeu (qui rappelle d'ailleurs Shadow Grounds) et prier pour que ce titre arrive en France, ou alors en anglais, sur toutes les bonnes plates-formes de téléchargement.

MAGASINAGE

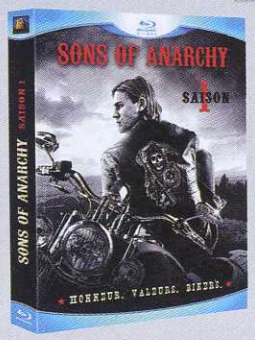
Un Alien dans ta face

Bien que l'Aliens Vs Predator de Sega s'annonce de plus en plus comme un jeu tout à fait dispensable (voir notre bêta un peu plus loin), les films restent une référence de la science-fiction et de l'horreur. Alors, pour vous faire peur tout en douceur, le site ThinkGeek vous propose un Facehugger en peluche. Et comme le dit le site : « Il vous remplira l'estomac d'amour ». Espérons seulement qu'il s'agit bien d'un argument marketing. Car, même en peluche, un Alien qui vous sort du ventre, ça fait mal !

Site : www.thinkgeek.com/geektoys/collectibles/c534/



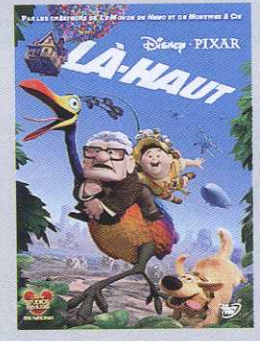
LES DVD DU MOIS



Sons of Arnarchy

Nous aurions pu vous annoncer la sortie de « Les Schtroumpfs font du ski » mais, après avoir fait le test d'Avatar, nous avons eu notre dose de bonhommes bleus. Du coup, nous vous parlons de Sons of Anarchy, la saison 1 en Blue Ray et DVD. Vous y verrez quelques faces bleues mais uniquement parce que les bikers de la série adorent tabasser ceux qui compromettent leur trafic d'armes ou leur « liberté ». C'est violent, c'est trash et, pourtant, loin d'être dénué de sens.

(Ed. 20TH CENTURY FOX)



Là-Haut

Génial, fabuleux… À chaque nouveau film des studios Pixar, c'est la même rengaine. Et il faut bien avouer qu'avec Là-Haut le studio a peut-être réalisé son chef-d'œuvre. Beau, sensible, loufoque et bien écrit, c'est la quintessence du cinéma familial. Le scénario est assez riche pour permettre différents niveaux de lectures. Enfants comme parents y trouveront leur compte et passeront un fantastique moment. Qui a dit que l'équipe de Joystick n'était qu'une bande de brutes assoiffées de sang ?

(Ed. DISNEY HOME VIDEO)

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

P226

❑ **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 ❑ Mlle ❑ Mr Nom(1) : .....
Prénom(1) : .....
Société : .....
Adresse(1) : .....
Code Postal(1) : |_|_|_|_|_| Ville(1) : .....
Adresse email(1) : .....
Tél fixe : .....
Tél portable : .....
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

(1) Champs obligatoires

Ce numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/12/09). **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 31/01/10.** 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.

On n'arrête plus le progrès... les improbables avancées de la science.

Alan Wake ■
Quel humour !

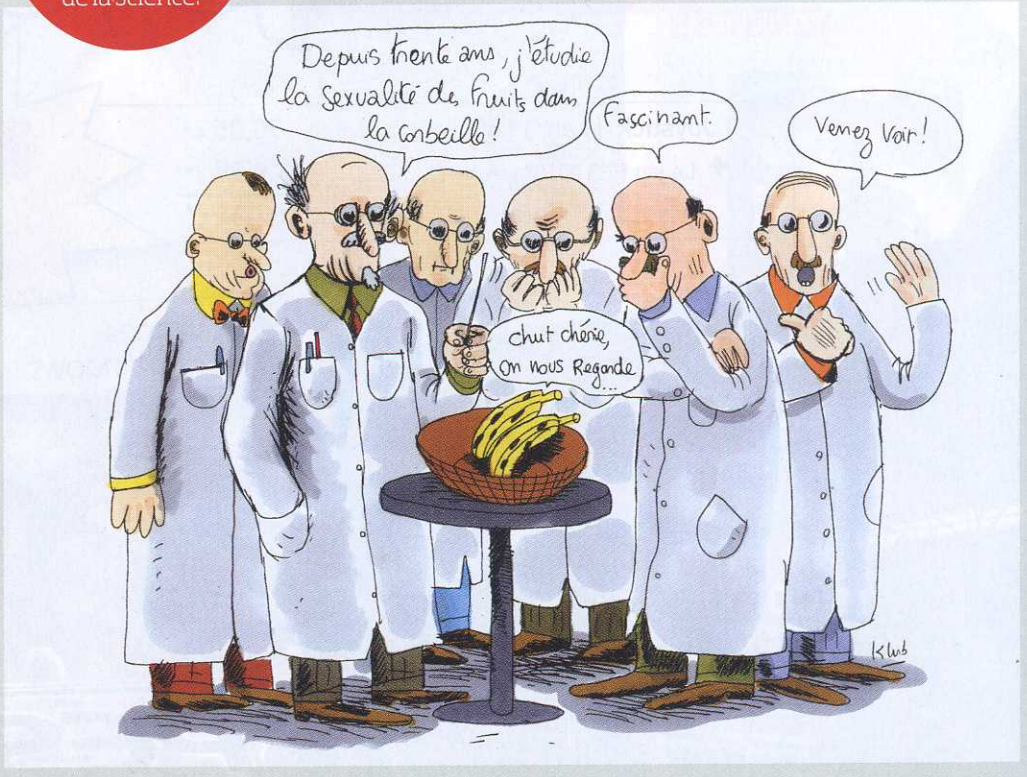
Paranos les développeurs de Remedy Entertainment ? Peut-être, si l'on en croit les propos de Matis Myllrinne, le « managing director » du studio finlandais actuellement au turbin sur le très attendu Alan Wake (dont la date de sortie reste encore inconnue à ce jour). Inquiet, le bougre envisage l'envoi d'une version dépourvue de fin à destination de la presse. Ceci dans le but d'éviter que de facétieux personnages s'amusent à dévoiler la conclusion de l'intrigue au reste du monde. Certes, mais rappelons tout de même à ce bon vieux Myllrinne qu'avant de courir jusqu'à la fin du jeu, on voudrait déjà en voir le début.



Twitter ■
Aïe, ça peek !

On connaissait l'ordinateur de poche uniquement capable d'envoyer des e-mails, le « Peek ». Ses créateurs récidivent avec une machine similaire bridée à l'utilisation du seul réseau Twitter (www.twitter.com) ! Vendu aux États-Unis (et pas ailleurs), le Twitterpeek coûte 200 dollars avec un abonnement « à vie », pas de l'acquéreur mais de la société proposant l'appareil et le service. Honnêtement, j'ai beau retourner le problème dans tous les sens et tenter de trouver une explication rationnelle à l'existence d'un tel engin, il semble évident que ce dernier ne soit en réalité qu'une sorte d'ultime piège à cons.

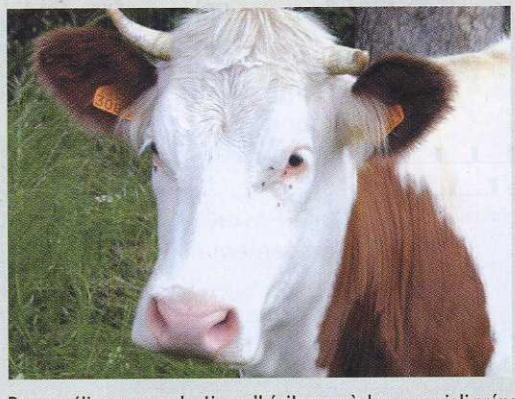




Techno ■ Quand les scientifiques pètent les plombs
LA SCIENCE EN MARCHE

Alors que la planète se réjouit comme il se doit de la nobellisation du président Obama, la très sérieuse Université d'Harvard vient de distribuer dans une certaine indifférence ses Ig Nobel prizes (prononcez « ignobeule ») pour l'année 2009. Ces distinctions, qui existent depuis une vingtaine d'années, récompensent le travail acharné et souvent incompris de quelques scientifiques un peu loufoques. Ainsi, félicitons ces deux chercheurs de l'université de Newcastle qui ont remporté la catégorie médecine vétérinaire pour avoir découvert que les vaches portant un nom produisent plus de lait que leurs congénères anonymes. Ou encore ce chimiste mexicain qui a réussi (nous serions curieux de savoir comment !) à synthétiser des cristaux de diamants à partir de Tequila. La longue liste des lauréats nous rappelle que la science avance à pas de géants, et laisse à Sundin quelques espoirs quant au prochain aboutissement de ses propres recherches : la production d'un FPS qui poutre à partir de Mojito bien frais. Souhaitons-lui bonne chance. La liste est disponible à cette adresse : **Site :** http://improbable.com/ig/

> « Synthétiser des cristaux de diamants à partir de Tequila. »





Pour améliorer sa production, n'hésitez pas à donner un joli prénom à votre vache.

BlazBlue ■ Un jeu de combat hardcore de plus sur PC

Quand l'appât du gain est une bénédiction

Il y a des éditeurs qui ne doutent de rien et ne craignent personne. Ainsi après nous avoir courageusement envoyé la version test de Crash Time III, Trade West Game (anciennement Midway France) vient d'annoncer la sortie prochaine de BlazBlue. Développé par Arc System (déjà responsable des Guilty Gear), BlazBlue est un jeu de combat en 2D particulièrement hardcore. Pour preuve, aucun personnage n'a les mêmes contrôles et le titre propose des combos d'une complexité toute japonaise. Heureusement, différents systèmes d'aide permettront aux n00bs d'épater leurs potes avec seulement quelques touches… Il sera possible de sortir des boules de feu avec deux touches ou d'enchaîner les air-combos en sautant comme une puce. Mais attention, face à de bons joueurs, ces aides ne vous empêcheront pas de mourir en un coup… Quoi qu'il en soit, il est difficile de ne pas se réjouir à l'idée que les développeurs japonais (et les éditeurs occidentaux) commencent à submerger nos machines de titres typiquement nippons et jusque-là réservés aux consoles. Bon, ce n'est pas par pur altruisme mais, après tout, qu'importe leurs motivations, le principal est d'avoir du jeu… et du bon ! Cependant, pour cela, il faudra avoir autre chose à se mettre sous la dent que des vidéos.

> « BlazBlue est un jeu de combat 2D hardcore. »



Graphismes sublimes, animations parfaites pour un jeu au rythme effréné !

LA PHRASE À LA CON

« On a un seul problème dans le jeu vidéo, vraiment majeur, c'est les politiques. »

Jean-Claude Larue, Délégué Général du SELL

Wings of Prey ■

Les ailes de l'enfer

Les simulations aériennes sur la Seconde Guerre mondiale ne courent pas les rues. Grâce à Gaijin Entertainment, nous allons prendre les commandes d'une quarantaine de chasseurs et autres bombardiers (aaah le B-17 !) embarqués dans de longues campagnes meurtrières. Le titre nous est vendu comme réaliste avec un mode arcade pour les plus frileux. On y trouvera du multijoueur (à 4), le support du TrackIR et de tous les joysticks du monde, ainsi que des graphismes soignés mais pas exceptionnels. Pas grave, comme le dit le célèbre dicton : « Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait des balles traçantes plein la carlingue ».

Site : www.gaijinent.com



Free et SFR jouent ■

Une idée révolutionnaire

Les abonnés du fournisseur d'accès à internet Free le savent, ils peuvent désormais jouer sur leur « box » grâce à des émulateurs (Gameboy, Gamegear et Master System), des portages de jeux (Doom, Duke Nukem 3D) ou des créations originales. Leurs camarades abonnés chez SFR, tentés par la résiliation, devraient attendre un peu car l'opérateur compte, lui aussi, se lancer sur le terrain vidéoludique. Le bêta-test débutera mi-décembre et durera 4 longs mois pendant lesquels de pauvres gens vont probablement se farcir des dizaines de jeux de cartes et au moins autant de grilles de sudoku.





JOE KUCAN
est ce que l'on appelle un bon client. Pas langue de bois pour un sou, toujours le premier à lancer une boutade ou à perturber un collègue interviewé, cet homme-là n'a pas son pareil pour mettre l'ambiance lors d'une présentation un peu trop sérieuse...

« JOE KUCAN AIME RACONTER QU'ON L'A OBLIGÉ À JOUER KANE. »

KANE TIRE SA RÉVÉRENCE

Dans la vie de tous les jours, le personnage irascible, historique et emblématique de la licence Command & Conquer, **le terrible Kane,** est Joe Kucan, un homme affable, drôle et disponible... Qui se cache réellement derrière Kane ?

Joe Kucan, de son nom complet Joseph David Kucan, n'a pas la langue dans sa poche, pas plus que les flingues de son personnage qu'il dégaine sans cesse pour épater les fans de la licence, et se marrer un bon coup. Barbiche soigneusement coupée, impeccable crâne rasé et petits yeux cernés (il est sorti tard la nuit dernière), celui qui incarne Kane à l'écran repart aujourd'hui pour une nouvelle tournée mondiale de promotion. Sa dernière dans le costume du personnage qui l'a rendu célèbre, puisque Command & Conquer 4 est le dernier épisode supposé de la série.

« Ma vie est une longue histoire... parce que je suis vieux. »

Joe Kucan a la vanne facile. Et la verve bien affûtée. Il dit avoir 25 ans. Avant de se reprendre : « Non, 40, ou peut-être 44, ou bien 46 en fin de compte ». C'est à Las Vegas, ville près de laquelle il est né et où il habite depuis toujours, qu'il commence l'apprentissage de son métier : le théâtre, aux alentours de dix ans. Joe Kucan intègre une troupe, et crée sa propre compagnie quelques années plus tard (destinée aux jeunes et touche-à-tout), la Rainbow Company. Le monsieur dirige, joue, chorégraphie, conseille et met en scène pendant de nombreuses années, avant de siéger comme directeur pédagogique après un court passage à Los Angeles.

Sa vie de Kane débute en 1994,

par un simple coup de téléphone. Le studio de développement Westwood, un des pères de la stratégie en temps réel, est au bout du fil. « Ils avaient besoin de voix d'acteurs pour leurs personnages. Je ne m'y attendais pas du tout. » Car contre toutes attentes, Joe Kucan n'a jamais été un grand consommateur de jeux vidéo. « Je ne suis pas très techno. Je n'ai aucune console chez moi et j'ai eu mon premier téléphone portable pas plus tôt que l'an dernier ! Je joue un peu à Command & Conquer 4, pour la promo, mais je ne suis franchement pas terrible ! » Une originalité pour quelqu'un qui bosse dans le monde du jeu vidéo depuis maintenant 15 ans. Une décennie et demie dans la peau du messianique Kane, que Joe Kucan dit connaître sur le bout des doigts. Cette longévité, qui lui a valu une place dans le Guinness World Records (dans la catégorie de la plus longue carrière d'acteur en activité dans le jeu vidéo), il l'explique par le plaisir procuré par son métier et son personnage, chez qui il apprécie le caractère lunatique et le mysticisme. « Kane n'est pas foncièrement méchant. Il est juste un peu trop zélé. Il prend les choses trop à coeur. Je prends beaucoup de plaisir à jouer ce type totalement allumé. Jouer de la science-fiction de toute façon, c'est le top ! Il faut sans cesse exagérer, faire du bruit... et puis tu as toujours de jolies nanas et de gros flingues dans les bras ! ». Bref, le rêve de tout geek qui se respecte !

Comment est-il arrivé jusqu'au personnage de Kane ?

Les versions divergent. Elles sont nombreuses, aussi nombreuses que les journalistes qui lui demandent une interview à chacune de ses sorties, aussi nombreuses que ses admirateurs, qui ont aussi largement contribué, insiste-t-il, à ce qu'il ait encore envie de représenter Kane. À certains, Joe Kucan aime raconter qu'on l'a « obligé » à jouer Kane, en guise de « sanction » pour cause de mauvais comportement scolaire. À nous, il a relaté une sombre histoire de « loterie » et de chance incroyable. Joe Kucan est comme ça. Il s'amuse en permanence, exagère, gonfle le torse, sort un énorme bobard puis éclate de rire à gorge déployée. Il cultive sa popularité, il est en perpétuelle représentation. Entre les tours du monde promotionnels, les interviews décalées et les hôtels luxueux des capitales européennes, cet amateur de cartes à jouer se repose à Las Vegas. Forcément. « Quand je ne suis pas en vadrouille, je m'occupe, chez moi. Je fais encore un peu de théâtre, je passe du temps avec mes parents, je bichonne mon chien, je fais du kayak, du camping, et je me balade dans le désert ». Au contraire du personnage qu'il incarne, taraudé par quelque chose que l'on a du mal à saisir (le prochain épisode de la série devrait nous éclairer à ce sujet), Joe Kucan s'estime heureux et se targue de vivre « une vie amusante et sans stress ». La dernière sortie de ce qui sera sans doute le rôle de sa vie l'obsède-t-il ? Il répond par la négative, s'essaie à un timide « il ne faut jamais dire jamais », mais ne peut dissimuler une note de tristesse dans la voix. Joe Kucan est Kane depuis le tout premier Command & Conquer. Il fait partie des « meubles » de la série. Par son jeu exubérant et décalé, il a contribué à son succès. Et il ne l'oubliera jamais, même dans le désert.

SUNDIN

Filmographie

15 ans de cinématiques aussi cultes que ringardes.

1995 : *Command & Conquer.* **Kane est né !**
1999 : *Command & Conquer : Soleil de Tiberium.*
2007 : *Command & Conquer 3 : Les guerres du Tiberium.*
2008 : *Command & Conquer 3 : La fureur de Kane.*
2010 : *Command & Conquer 4 : Tiberian Twilight.*


FREE 2
PLAY

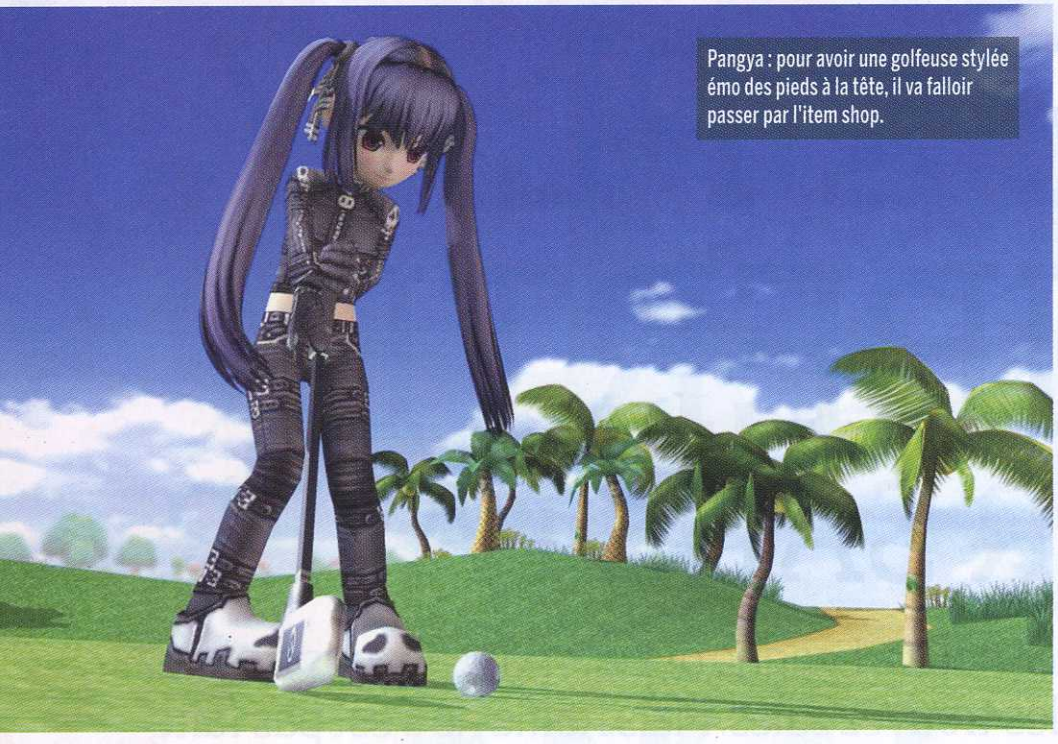
FREE 2 PLAY LA LIBERTÉ DE JOUER SANS PAYER

Vous refusez de jouer avec nous à League of Legends car vous n'aimez pas les Free 2 Play, vous les trouvez sales. Mais Rome ne s'est pas faite en un jour ! **Des jeux gratuits, vous en verrez de plus en plus !**

En l'an -12 avant ma coupe de cheveux, soit en 1997 si vous n'avez pas adopté le nouveau calendrier joystickien, le monde jouait à Ultima Online. Enfin, quand je dis « le monde », j'entends les bourgeois comme Savonfou, car jouer en ligne en ce XX[e] siècle barbare était un luxe. En cette époque reculée, accéder à internet signifiait avoir un abonnement France Telecom et un compte chez un FAI. Même là, la moindre minute se payait encore rubis sur l'ongle. Hélas ! Arracher à son modem la douce mélopée des « Tchi-pong ! Tchi-pong ! » ne suffisait toujours pas. Pour s'adonner au titre de Richard Garriott, vous deviez encore payer votre taxe mensuelle. Pourquoi dilapider l'héritage de mamie dans ce jeu ? Tout simplement parce qu'Ultima était une tuerie sans nom, considérée comme le premier MMORPG moderne (loin des MUD ou autres Meridian 59) et de fait, comme le premier voleur de vie payant. Tout ça pour vous dire, lecteur, qu'en 1998, Crésus lui-même aurait prostitué sa mère pour y jouer. UO marque le début d'une époque où les jeux ne sont plus forcément jetables, et peuvent être joués pendant des années. D'ailleurs, le titre d'Origin Systems fait des émules. En 1999, Verant Interactive sort Everquest, et en 2001 NCsoft code Lineage. L'invasion du MMORPG commence. Si ces jeux rencontrent un succès planétaire, ils marchent fabuleusement bien auprès de nos amis sud-coréens. Pourquoi ? Je ne sais pas trop… Toujours est-il que c'est au Pays du Matin Calme qu'un gars s'est dit : « Quoi ? Ils passent leur vie sur un jeu au lieu de regarder la télévision ? ». Et paf ! Le concept de jeu chaîne-télé incluant de la publicité in game fait son apparition. De là à créer un jeu « téléachat » en vendant directement du contenu virtuel, il n'y avait qu'un pas à franchir. En 2007 sort le premier Free 2 Play doté d'un item shop, et présenté à la presse française comme « gratuit pour toujours » : Pangya, un jeu de golf édité par Goa.

Bien avant Pangya, les Coréens pouvaient jouer sans débourser un sou. S'ils passaient leurs nuits sur un clone gratuit de Counter-Strike, une page de pub se glissait entre deux cartes. Connaissant le diabolique raffinement dont usent les gens d'argent, cette solution n'était pas satisfaisante. Et puis… ce public voulait du MMORPG. Bon, je ne vais pas la jouer mystérieuse, le MMO coréen type était un clone moche de Lineage, quasiment dépourvu de quêtes (économies de game design), où le joueur doit tuer des milliards de monstres à la chaîne pour devenir un Über R0xx0r. C'est long, fastidieux, aussi palpitant qu'un strip-tease de Cauet, mais qu'importe. Dans ce lointain pays, le jeu vidéo est étroitement lié à un esprit de compétition. Donc, après une infinie galère PvE, les MMORPG F2P s'orientent presque tous vers le PvP. Et pour prendre l'avantage, quoi de mieux que d'acheter une épée surpuissante à l'item shop du coin ? Hélas, ce tableau n'avait rien de réjouissant pour Monsieur l'Occidental. Ce dernier préférait encore se payer un jeu « de qualité ». Parce que bon, selon un a priori tenace : un jeu gratuit est forcément mauvais, n'est-il pas ? L'avenir du jeu gratuit en Occident ne s'annonçait pas radieux. Et pourtant… D'après l'étude de Gamesindustry.com de novembre 2009, l'argent dépensé sur les portails F2P en France représenterait aujourd'hui 16 % des dépenses liées au jeu sur PC (5 % avec les consoles). Je vous épargnerais les vieilles explications de type « l'Adsl s'est démocratisé ». En revanche, des titres comme World of Warcraft, Dofus ou Guild Wars ont largement démocratisé le jeu en ligne ; surtout ces deux derniers qui se tiennent à la croisée des softs payant et F2P. Paradoxalement, ces énormes succès ont accéléré l'arrivée massive de titres gratuits. Je m'explique : il est difficile de déloger un joueur de MMO payant de son titre phare. Il ne lorgne généralement que vers les blockbusters du genre ; en gros, il cherche un jeu dont le développement aurait englouti des sommes colossales. Or, pour maximiser ses chances de gagner de l'argent, il faut commencer par ne pas trop en dépenser. Voilà pourquoi les premiers portails Free 2 Play français ont d'abord misé sur des jeux adaptés aux dilettantes. À partir >>>

« Pour maximiser ses chances de gagner de l'argent, il faut commencer par ne pas trop en dépenser. »



Pangya : pour avoir une golfeuse stylée émo des pieds à la tête, il va falloir passer par l'item shop.

>>> de 2005, les Frenchies peuvent golfer en ligne sur Pangya sans gaspiller leur précieux pécule. Après le droit de vote pour les femmes et la minijupe, jouer pour pas un rond devient le nouveau symbole de la liberté moderne. Depuis qu'El Commandante Che Guevara est devenu une marque de T-shirt, je sais que la philanthropie est morte. En secret, les commerciaux posent leurs « pièges ». Dans la boutique in game de Pangya, on trouve en vrac des chapeaux rigolos, des tenues improbables et surtout, des clubs qui boostent les golfeurs. Chaque item s'achète pour quelques euros. Donc le jeu est gratuit, mais le joueur fait face à une tentation constante. Apparaît alors une problématique jusque-là inconnue des grands philosophes : « Évoluer vite ou pas ? Payer ou pas payer ? », telle est la question. Pour vous aider à résoudre ce dilemme, les développeurs se font un devoir de rendre cette progression lente, et vous permettront de payer par SMS si la carte bleue vous fait défaut. Certains titres amassent des fortunes. Du coup, les jeux « vite développés, vite amortis » foisonnent. Tous ou presque visent les adolescents dont les parents refusent de payer un abonnement mensuel. Comme ils sont faciles d'accès, le jeune Brian Lambda serait foutu d'y jouer uniquement pour flirter avec cette camarade de classe dont il est secrètement amoureux. En quelques mois, l'évidence saute aux yeux : les F2P fonctionnent, il est temps de passer à du costaud. Il aura fallu neuf ans pour qu'enfin les développeurs occidentaux s'y mettent. Pendant ce temps, d'échec en semi-succès, nos amis coréens essuient gentiment les plâtres. Archlord est sans doute l'une des plus importantes et improbables victoires du jeu gratuit. Traduit à l'arrache et honteusement onéreux (boîte payante + abo + item shop), le jeu développé à prix d'or pour concurrencer les grands du MMORPG fut un flop d'anthologie. Pour amenuiser un inévitable fiasco, Codemasters et NHN Games décident de l'orienter vers un modèle F2P en fondant tous leurs espoirs sur l'item shop… et ça marche. En effet, s'il était scandaleux de faire payer ce jeu, gratuit, on lui pardonne tout. Encouragés, de nombreux développeurs changent leurs MMORPG boiteux ou en fin de vie en F2P. Battleforge, Dungeons & Dragons Online, The Chronicle of Spellborn… Très vite, la qualité des titres gratuits augmente, et cette nouvelle vague de jeux corrige un « défaut » qui gêne le public occidental : désormais l'item shop ne vend rien qui permette de rendre son personnage plus

« Il aura fallu attendre neuf ans, pour que les développeurs occidentaux s'y mettent enfin. »

CHACUN SON JEU

Il existe des Free 2 Play dans tous les styles de jeu, en voici la preuve :

SPORT
L'un des styles les plus représentés ! On y trouve des titres mâtinés de RPG avec Exalight, Project Torque ou encore Level R qui, pour sa part, mise sur le street racing. Dans un registre plus complet, Empire of Sport propose du ski, du tennis ou encore de l'athlétisme.



SPACE OPERA
Ça n'est pas à proprement parler un genre, mais les jeux Space Opera sont en nombre croissant. L'un des plus populaires se nomme Ace Online, un jeu de guerre spatiale à bord de vaisseaux typés X-Fighters et compagnie.



STRATÉGIE / RTS
Si vous aimez la stratégie fantaisie médiévale, World of Battle ou Savage 2 devraient faire votre bonheur. Mais l'offre la plus large concerne les DotA-like, en ce moment les clones pleuvent (mais nous, on préfère League of Legends).



SHOOTERS
Au niveau des jeux où l'on court armé de gros fusils, il est difficile de passer à côté de Quake Live ou du Battlefield Heroes d'Electronic Arts. Pourtant War Rock, Ennemy Territory Wolfenstein ou F.E.A.R. n'ont pas à rougir. Il y a vraiment d'excellents titres gratuits en FPS.



fort. L'accent est mis sur l'équité. Aujourd'hui, les plus grands noms du jeu tentent leur chance. Si Id Software se contente encore d'un portage de Quake III avec Quake Live (FPS), Electronic Arts ou Ubisoft n'ont pas hésité (façon de parler) à développer des jeux spécialement conçus pour ce marché avec Battlefield Heroes (TPS) ou Heroes of Might & Magic Kingdoms (stratégie). Après, vous savez comment est fait l'impitoyable monde du jeu vidéo : les super-productions éludent souvent les projets plus modestes. Donc, plus la qualité globale des F2P s'élève, plus les jeux moyens peinent à rester rentables. Ainsi, début décembre, le portail GameTribe a dû annoncer sa fermeture définitive. Le même jour, GOA éteignait les serveurs de Warrior Epic. Je ne sais pas ce qu'aurait dit Darwin devant ces flagrants exemples de sélection naturelle, mais reste que les développeurs/éditeurs ne cherchent plus tant à proposer 20 jeux qu'un seul de qualité. Le marché arrivant à maturité, c'est même devenu une nécessité, car finalement, si sur deux jeux gratuits, l'un écrase l'autre sur tous les points, pourquoi le joueur choisirait-il le moins bon ?

Pour le moment, une majorité de joueurs s'accordent à dire que Runes of Magic est le meilleur WoW-like F2P. Mais en sera-t-il encore de même dans quelques mois ? Pour l'heure, Gala Network vient de financer le MMORPG F2P le plus cher de l'histoire. Avec 12 millions de dollars, la firme a pu se payer les services d'Astrum Nival (Heroes of Might & Magic V) pour sortir Allods Online. Le budget ne fait pas tout certes, mais même si leurs finalités divergent un peu (plutôt PvE pour RoM et PvE/PvP pour Allods), sur le papier les deux titres sont concurrents. Ont-ils tous deux leur place ? Difficile à dire, hein ? Quoi qu'il en soit, voilà comment la qualité des jeux augmente, et voilà aussi pourquoi le F2P gagne en notoriété auprès des joueurs. Après, ne vous étonnez pas si, fin 2009, le F2P en France représente une dizaine de portails gratuits et des centaines de titres couvrant tous les styles de jeux possibles du sport au FPS en passant par le MMORPG kikoo et une myriade de nuances intermédiaires. Même les consoles s'y mettent ! Dix ans après Ultima Online donc, Crésus peut désormais jouer à des jeux gratuits qui n'ont plus grand-chose à envier aux payants. C'est sa maman qui va être contente !

LUCKY

LES 5 ADRESSES IMPORTANTES

Site : www.goa.com
Site : www.runesofmagic.com
Site : www.battlefieldheroes.com
Site : http://fr.alaplaya.net
Site : http://fr.gpotato.eu

INTERVIEW

LE GRATUIT, ÇA PAYE !

Si certains développeurs un peu frileux investissent des sommes modérées dans leurs projets Free 2 Play, **Gala Networks Europe n'a pas hésité à sortir le grand jeu pour Allods Online.** Il ne nous en fallait pas plus pour aller trouver Julien Wéra, Responsable Communication de la firme.



JOYSTICK : **Aujourd'hui, Allods Online est le F2P le plus coûteux du marché. Auriez-vous pu lancer un tel jeu quelques années plus tôt ?**
Julien Wéra : Je ne crois pas. L'évolution du marché des jeux Free 2 Play est liée à deux choses : les progrès techniques et l'acceptation du public. Pour que ce genre de jeu marche, il est nécessaire que les connexions internet à haut débit soient largement répandues, ce qui n'était pas nécessairement le cas il y a 5 ou 6 ans. Et puis, il n'y a encore pas si longtemps, nombre de joueurs considéraient les jeux gratuits comme des titres de mauvaise qualité. Beaucoup n'auraient simplement pas voulu en entendre parler. Aujourd'hui, nous pensons qu'Allods sera le titre qui prouvera que des jeux gratuits peuvent être aussi bons, voire meilleurs, que certains jeux payants.

JOYSTICK : **Pourquoi avoir choisi de faire un Free 2 Play plutôt qu'un jeu payant ?**
J.W. : Éditer un jeu sur le modèle gratuit est risqué, mais nous sommes confiants. Nous croyons aux talents des personnes impliquées dans ce projet. D'autres modèles avaient été envisagés, pourtant Allods a été développé dès le début dans le but d'être Free 2 Play. En effet, gPotato, tout comme Astrum Nival, pensent qu'un jeu de cette qualité ne doit pas être coupé de sa communauté par une boîte au coût excessif et/ou un abonnement contraignant. Le succès de Flyff, Rappelz, Street Gears et Dragonica montre que ce modèle fonctionne, nous pensons donc qu'il s'agit du bon choix pour Allods.

JOYSTICK : **Il y a un risque de ne pas récupérer l'argent investi...**
J.W. : Allods est disponible sur la plus grande plateforme de jeu existante, le PC, pour un prix de 0 euros et intégralement localisé en français. Jusque-là, les commentaires des dizaines de milliers de joueurs ayant pu le tester en version bêta sont tout bonnement fantastiques ! Cela nous conforte dans notre idée : Allods est un jeu de grande qualité. Bien sûr il y a toujours des éléments à corriger et à améliorer, mais notre communauté est déjà très active et nous aide à aller dans la bonne direction. Après tout, il ne faut pas oublier que le lancement d'un MMORPG n'est que le début de l'aventure. J'espère que tous les lecteurs sont prêts à la commencer avec nous !

JOYSTICK : **Prévoyez-vous divers business models pour les différents pays ciblés ?**
J.W. : Pas vraiment. Quel que soit le pays où il a été annoncé à ce jour, Allods sera disponible gratuitement et financé par un système de micro-transactions. Donc, au jour de sa sortie, une boutique disponible en jeu ainsi que sur le site web officiel, permettra aux joueurs d'acheter différents objets tels que des potions ou des objets cosmétiques. Néanmoins, une version collector incluant divers bonus sera disponible dans les magasins russes. Rien d'autre n'est prévu.

BÊTA & TESTS

Opinion

PAR SUNDIN

Joyeuse nouvelle formule !

J'aurais bien aimé vous souhaiter un joyeux Noël et une bonne année, mais les mots me sont comptés. Et j'ai beaucoup de choses à vous dire sur la nouvelle organisation de la rubrique, qui comprend désormais les bêta et les tests. Parce que les éditeurs nous envoient les jeux de plus en plus tard, et qu'il y a cet inévitable délai entre le moment où nous testons et celui où vous avez le papier entre les mains (le jeu est souvent déjà dispo dans le commerce), nous avons décidé de concéder plus de poids aux versions bêta, et de vous donner, systématiquement, un premier avis franco (via de jolies petites étoiles). Franco et sans condescendance, nous le serons bien entendu encore et toujours sur les tests, qui seront plus tranchés et si besoin, plus détaillés. Autre changement notable : la fin de la triple note, qui donnait même la migraine à notre peluche fétiche (le poulet de Kracou). La notation est dorénavant sur 20, « et puis c'est tout », comme dit Philippe Lucas. Mais allez, on m'a toujours appris qu'il ne fallait pas en dire trop, donc je me tais, en vous souhaitant une bonne lecture.



BON PLAN DU MOIS

Éditeur DTP Entertainment - **Développeur** Radon Labs - **Prix** 15 euros

DRAKENSANG : L'ŒIL NOIR

Vous êtes trop fauchés pour acheter Dragon Age Origins plein pot. En même temps, vous venez de démissionner et avez une furieuse envie de vous farcir un bon vieux RPG à l'ancienne. O.K., j'ai ce qu'il vous faut. Ne me remerciez pas et ne m'envoyez pas d'argent à l'adresse de la rédaction, c'est bien normal (encore que, si vous insistez...). Donc ça s'appelle Drakensang : L'Œil noir, c'est sorti en début d'année et ça a pris un joli, que dis-je, un superbe 8/10 chez nous. Beau et séduisant en dépit d'un univers vu et revu (heroic fantasy), bien pensé, techniquement sans faille, profond à souhait et doté d'une durée de vie imposante (bien le bonjour à votre femme), Drakensang se place sans conteste sur le podium des meilleurs jeux de rôle 2009, à côté des très réussis Risen et de Dragon Age Origins. Et tout ça pour quoi ? Pour 15 malheureux petits euros. Eh oui, vous m'ôtez le « mais c'est ouf de chez ouf » de la bouche. Vous auriez donc bien tort de vous en priver. J'ai même bien envie de vous dire que ce serait une honte ! Une honte !



DEATH POTE

Nouvelle année, nouvelle formule... tout pour satisfaire un Death Pote en mal de nouveautés. Car côté jeux, c'est un peu Waterloo morne plaine. Heureusement, les prochains mois satisferont les plus difficiles !

JEU DU MOMENT : Left 4 Dead 2
JEU ATTENDU : Splinter Cell Conviction



SUNDIN

Ah Noël ! Que c'est bon ! Les rediffusions du Dîner de Cons sur TF1, la grand-mère insupportable, les mioches qui n'arrêtent pas de brailler avec leurs nouveaux jouets, les crises de foie... Ah Noël ! Que c'est bon !

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Du temps !



LUCKY

Les piqûres de rappel sont à la mode. Si certains ne lisent pas encore l'excellent blog Niou Taiknolog1e sur www.nioutaik il n'est pas trop tard. J'invite les récalcitrants à se noyer dans la baignoire de leur choix.

JEU DU MOMENT : Dragon Age Origins
JEU ATTENDU : Rage



METRO 2033 56
On a joué au First Person Shooter des anciens de S.T.A.L.K.E.R., et on vous dit tout en quatre pages.



MODERN WARFARE 2 68
On attendait beaucoup du nouveau Call of Duty. A-t-il répondu à nos attentes ?



AVATAR 40
De par son univers onirique et ses qualités graphiques, Avatar promettait aussi beaucoup. Sauf que...

les tops du mois

ACTION / SHOOTER
1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
1- League of Legends
2- Warhammer 40,000 : Dawn of War II
3- Empire Total War

JEUX DE RÔLE
1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : L'Œil noir
3- Risen

COURSES
1- Colin McRae DiRT 2
2- rFactor
3- GTR evolution


Left 4 Dead 2


League of Legends


Dragon Age Origins


Colin McRae DiRT 2



YAVIN
Amis coiffeurs, à chaque fois que je viens chez vous, je prends sur moi, tellement l'expérience me déplaît. Mais je le fais, bon gré mal gré. Alors soyez gentils, quand vous me proposez un café, pas du SOLUBLE, merde.

JEU DU MOMENT : Torchlight
JEU ATTENDU : Assassin's Creed 2



SAVONFOU
Ils sont forts chez Infinity Ward ! Je m'étais juré de haïr Modern Warfare 2 de toutes mes forces. Une fusillade dans Bagdad, une mission dans la neige et hop ! Voilà que je me vautrais goulûment dans les plaisirs de beaufs.

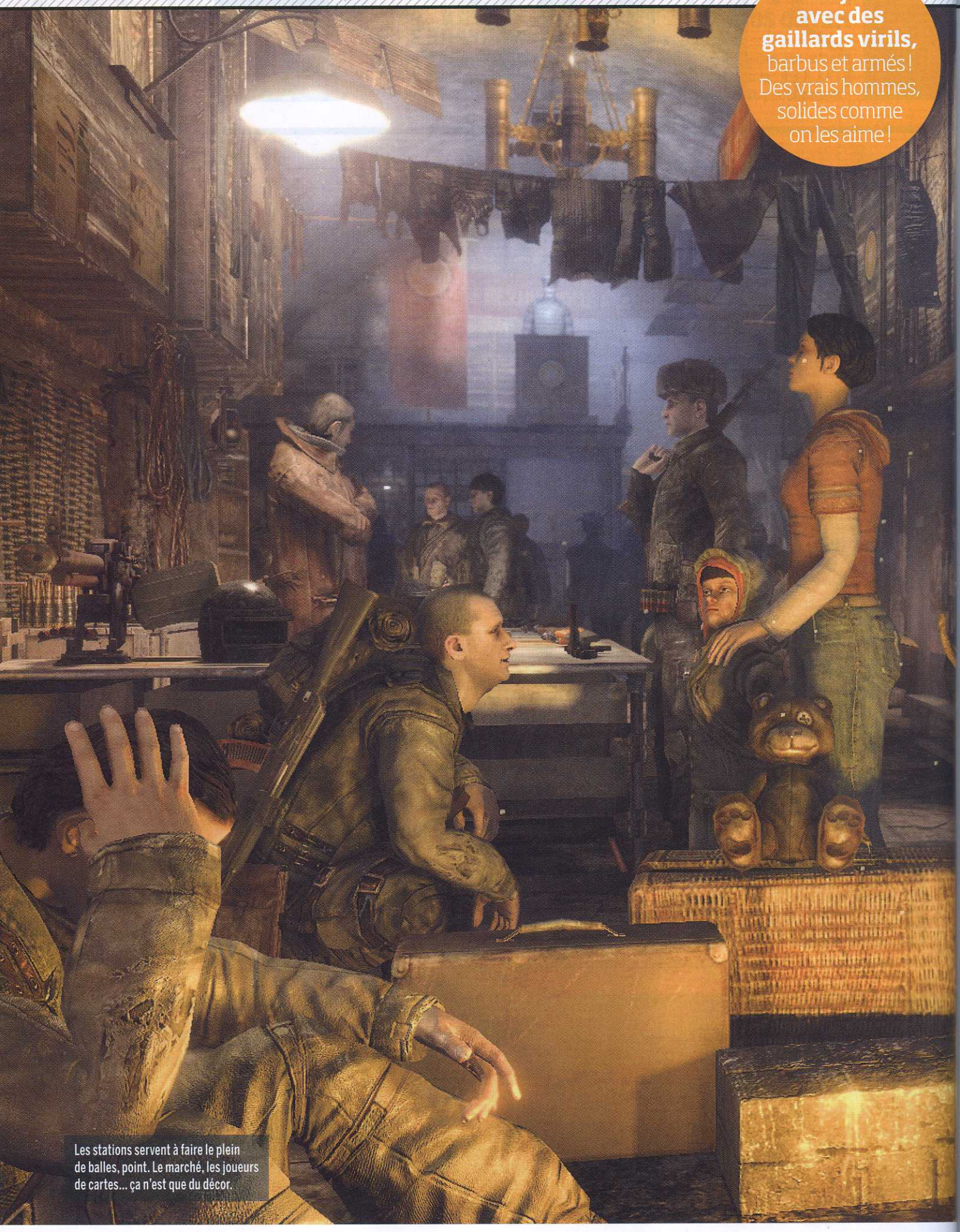
JEU DU MOMENT : Modern Warfare 2
JEU ATTENDU : Napoleon Total War



KRACOUKAS
Après avoir sorti une nouvelle formule juste avant Noël, on était un peu à court de défis. C'est donc avec fierté que je vous l'annonce : Joystick aura SON équipe de pieds cassés au prochain marathon de Paris. La classe !

JEU DU MOMENT : Dragon Age Origins
JEU ATTENDU : Dark Void

Un jeu avec des gaillards virils, barbus et armés ! Des vrais hommes, solides comme on les aime !



Les stations servent à faire le plein de balles, point. Le marché, les joueurs de cartes... ça n'est que du décor.

Genre FPS / **Éditeur** THQ / **Développeur** 4A Games / **Site** www.metro2033game.com/fr / **Sortie** Février 2010

METRO 2033

PRÉAVIS DE GRÈVE LIGNE A

Après avoir joué à Metro 2033, je n'ai jamais plus vu les agents de la RATP comme avant. À la moindre grève, j'avais envie d'attraper mon shotgun pour tirer dans le tas. C'est comme ça qu'on règle les choses à Moscou.

Il y a de ça deux mois, le sympthique Death Pote s'était rendu à Londres pour apercevoir le non moins sympathique Metro 2033. Une démo trop courte et un discours de marketeux sans passion plus tard, notre homme décide qu'il pendrait le jeu d'4A Games dans un papier sanglant. Début novembre, THQ revient à la charge. La sortie de Metro 2033 est prévue pour février 2010, il est plus que temps de convier la presse à déglinguer du mutant moscovite, et tant qu'à faire dans un cadre de prestige. Pour entamer la boucherie, je me suis retrouvé à Moscou par -7° Celsius à 65 mètres sous terre dans LE bunker soviétique, celui où le camarade Staline avait prévu de se planquer en cas de guerre avec « vous-savez-qui ». Le ton est donné.



Joli masque de ski, camarade !

J'VEUX DU POGNON !

Malgré un ardent désir d'arriver neutre de tout a priori à ma session de jeu, j'avoue que la communication autour du soft me laisse sceptique. Depuis le début, je sens bien que tout le monde met du cœur à l'ouvrage pour vendre Metro 2033 aux joueurs, mais le moins qu'on puisse dire, c'est que cette campagne est plutôt maladroite. Après le trailer choc qui se terminait sur un mémorable « Redoutez le future » (faute d'orthographe incluse), THQ a fait venir l'auteur du livre Metro 2033 à Moscou, histoire d'éclaircir les processus de passage du bouquin au jeu et de voir comment ils s'enrichissent l'un l'autre. Sur le papier, l'idée d'une telle rencontre était excellente. Hélas ! L'intervention de Dmitry Glukhovsky (l'auteur donc) est vite devenue un grand moment d'autocongratulation. Si je devais résumer en trois phrases le discours du monsieur, ça donnerait un peu ça : « J'espère que la sortie du jeu m'aidera à vendre des tonnes de livres ! ». Là, évidemment, je vous fais la version courte, car le monsieur n'a pas manqué, d'agrémenter sa soupe de quelques bonnes grosses louches de pathos : « Enfant, il n'y a que dans le métro moscovite que je me sentais en sécurité ». Pourquoi ne s'est-il pas contenté de nous dire tout de suite qu'il rêvait de se faire construire une piscine pour noyer son talent littéraire sous un torrent de champagne et une avalanche de filles aux vertus négociables ? Bon, désormais, je comprends l'agacement de Death Pote et j'en suis sûr : si je veux un avis objectif sur ce jeu, je vais devoir me le forger souris en main.

BÊTA TEST

★★★☆☆

À quelques mois de sa sortie, Metro 2033 est loin d'être le blockbuster FPS promis par THQ. Il est certes très beau, et son ambiance est prenante, mais ses fusillades restent un poil mollassonnes.

« LES COMPARAISONS AVEC S.T.A.L.K.E.R. N'ONT PAS LIEU D'ÊTRE »,
Andrew Prokhorov, directeur créatif

DEUX CENTS PIEDS SOUS TERRE

À deux mois de la mise en rayon du jeu, vous devez déjà savoir tout ça, mais éclaircissons rapidement le scénario de Metro 2033. En 2013, la Russie a subi une lourde attaque nucléaire. Les seuls survivants du carnage sont ceux qui ont eu la bonne idée de se réfugier dans le métro moscovite. Dehors, il ne reste rien et la vie est devenue impossible. Alors très vite, de petites factions armées se sont approprié une station et en ont fait leur territoire. Nous sommes en 2033, Artyom, le héros de notre aventure, n'a vécu que cinq ans à l'extérieur avant de descendre habiter la station Exhibition, et aujourd'hui, il se retrouve pris >>>



À chaque fois que je vois ce genre d'images, je ne peux pas m'empêcher de penser à S.T.A.L.K.E.R..





Exclusif : les hommes qui écoutent parler les briques !

>>> dans une attaque de mutants baptisés Dark Ones. Comme vous pouvez le constater, Metro 2033 est un FPS qui se classe dans la catégorie bon gros post-apo des familles. Dès les premières secondes de jeu, il est impossible de ne pas penser à S.T.A.L.K.E.R.. Réfugiés, feux de camp, guitares, lampes à pétrole, couloirs sombres, kalachnikovs et tôle rouillée... le métro moscovite de 4A Games ressemble fort à une version souterraine de la Zone de GSC Worlds. Mais sur le fond, la comparaison s'arrête là. Les développeurs ont été clairs sur ce point : « Nous ne voulions ni monde ouvert, ni scénario à tiroir. Metro 2033 est un FPS linéaire et immersif qui mise sur l'action et l'ambiance. Les comparaisons avec S.T.A.L.K.E.R. n'ont pas lieu d'être ».

SEMELLES DE PLOMB

Quelques heures plus tard, ma session de jeu m'a laissé des rêves plein la tête. Tantôt je fuis dans un couloir dont le sol s'effondre, tantôt acculé contre une lourde porte blindée, je résiste à une nuée de rats mutants à grands coups de shotgun. Une autre fois encore, je m'affole derrière mon masque à gaz pour trouver un filtre à air sous peine de trépas imminent. La seconde d'après, je fonds sur une gargouille, ouvre le feu, mais dommage, au lieu d'entendre les râles habituels de mon ennemi mourant, le « tic-tic-tic » de mon uzi vient me rappeler que j'aurais dû acheter plus de munitions. De grands moments... Mais je me souviens également m'être demandé : Artyom porte-t-il des bottes en plomb ou se traîne-t-il uniquement pour m'agacer ? Quoi qu'il en soit, un léger boost ne lui ferait pas de mal, car en l'état, les combats sont un peu mous. D'accord, l'absence de HUD, la lenteur d'Artyom, la visée imprécise, les interminables rechargements des guns,

« METRO 2033 M'A LAISSÉ UN SENTIMENT D'UN BON SHOOTER, MAIS SANS PLUS. »



Vu les stalactites qu'il y a sur vos murs, vous devez pas vous ruiner en chauffage...



Cette posture improbable... ça fait photo de mauvais calendrier pour routier gay, non ?

les nombreux temps morts et l'absence de « coups de crosse », participent au sentiment d'oppression (réussi) du soft. Mais ils ternissent aussi salement le plaisir de jeu, et ça, c'est plus que regrettable, car autant je ne doute pas que les divers petits bugs du jeu soient corrigés, autant je vois mal 4A redresser la barre en modifiant si lourdement son gameplay dans un délai si court.

CALL OF METRO

Pourtant aujourd'hui, pour vous figurer Metro, je n'ai rien de mieux à dire qu'imaginez un Call of Duty rouillé sauce S.T.A.L.K.E.R.. Tout comme dans CoD, vous êtes un bleu sous les ordres d'un vétéran. Durant quasiment une heure, pendant que nous tentions de rallier la station Polis pour fuir les Dark Ones, il m'a dit où regarder, qui flinguer ou quelle porte ouvrir. De temps à autre, au détour d'un accident, notre binôme s'est séparé. Là encore pas de panique, le jeu est archi-linéaire, vous foncez tout droit, vous shootez tout ce qui semble vouloir vous bouffer et tout va bien, vous arriverez à destination.
Le gameplay de Metro, à défaut d'être merveilleusement inventif, a largement fait ses preuves au fil des années. Et puis, pour ne rien gâcher en résolution 1920 par 1200 pixels, son moteur m'en a collé plein les mirettes. Vraiment niveau ambiance, 4A Games a accompli un travail remarquable. Pourtant, du fait de sa lenteur, Metro 2033 m'a laissé un sentiment d'un bon shooter, mais sans plus. Eh oui, l'ambiance dans un FPS, ça ne fait pas tout.

QUESTIONS QUI FÂCHENT

Donc, à tout hasard, j'ai demandé aux développeurs s'ils comptaient accélérer l'action du jeu. Et j'ai eu droit à un terriblement fade : « Nous ferons tout ce qu'il faut pour faire de Metro 2033 une référence en matière du FPS immersif ». Mouais, autant dire que cette réponse n'a rien de rassurant. Malgré tout, en guise de dernière bravade, j'ai tenté une dernière question qui fâche. Vous le savez peut-être, Metro est un des jeux porte-étendard de Nvidia car il utilise pleinement le Nvidia PhysX. Que se passera-t-il si on joue sur une carte ATI ? Et là, le néant. Andrew Prokhorov, directeur créatif du jeu, m'a lancé un fantastique : « Euh, je ne crois pas pouvoir vous répondre sur ce point ». Qu'est-ce qui serait le pire selon vous : qu'ils ne répondent pas parce que ça change trop de trucs, ou justement parce que ça ne change rien du tout ? Une seule chose est sûre, personne n'arrive à me faire croire en Metro 2033. Ce sera sans doute un bon jeu, mais certainement pas un must inoubliable.

LUCKY



Le « dehors » est hostile. Prévoyez une AK 47, un masque à gaz et une bonne paire de moufles.



Dimitry ? T'apprendras de nouveaux morceaux un jour ?



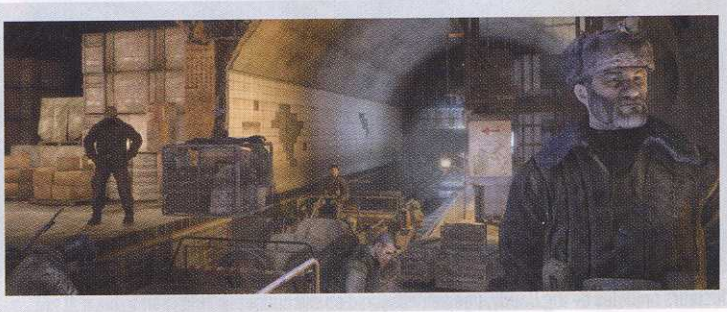
Et après, je l'ai battu à mort avec sa propre guitare !

À RETENIR

À l'origine, Metro 2033 ne devait pas être si éloigné d'un S.T.A.L.K.E.R.. Puis, au fil des années, à force d'accumuler les galères et les idées irréalisables, les Ukrainiens de 4A Games ont pris la décision de faire de leur titre un pur FPS solo. Pour le meilleur ou pour le pire ?

ARTYOM FREEMAN ?

Nous le savons, les accros de la gâchette ont peur du mot RPG. Ne tremblez plus, amis sociopathes ! Artyom n'est pas du genre à aimer la causette. Après un boss de fin de niveau, il lui arrive assez souvent de vagabonder dans un campement pour refaire le plein de balles, de nourriture ou de filtres à air, mais ces phases de commerce sont très anecdotiques. Encore que, si vous les oubliez, vous tomberez vite en rade de munitions, car les cadavres n'en lâchent pas des tonnes.



Genre FPS / **Éditeur** 2K Games / **Développeur** 2K Marin / **Site** www.bioshock2game.com / **Sortie** 9 février 2010

BIOSHOCK 2

LES CLONES, UNE INVENTION DES 50's ?

Outre-Atlantique, les années 50 ont été marquées par une pétillante musique pop, légère comme une bulle de chewing-gum. Heureusement que BioShock a été fait là-bas, parce qu'à l'époque en France, on écoutait chanter Régine. Pour le glamour... vous repasserez !

BÊTA

★★★☆☆

Pour ne pas décevoir, 2K Marin est condamné à l'excellence. BioShock 2 s'annonce réussi mais timide. Il peine à se démarquer de son aîné, et tout paraît encore possible : le meilleur comme le pire.

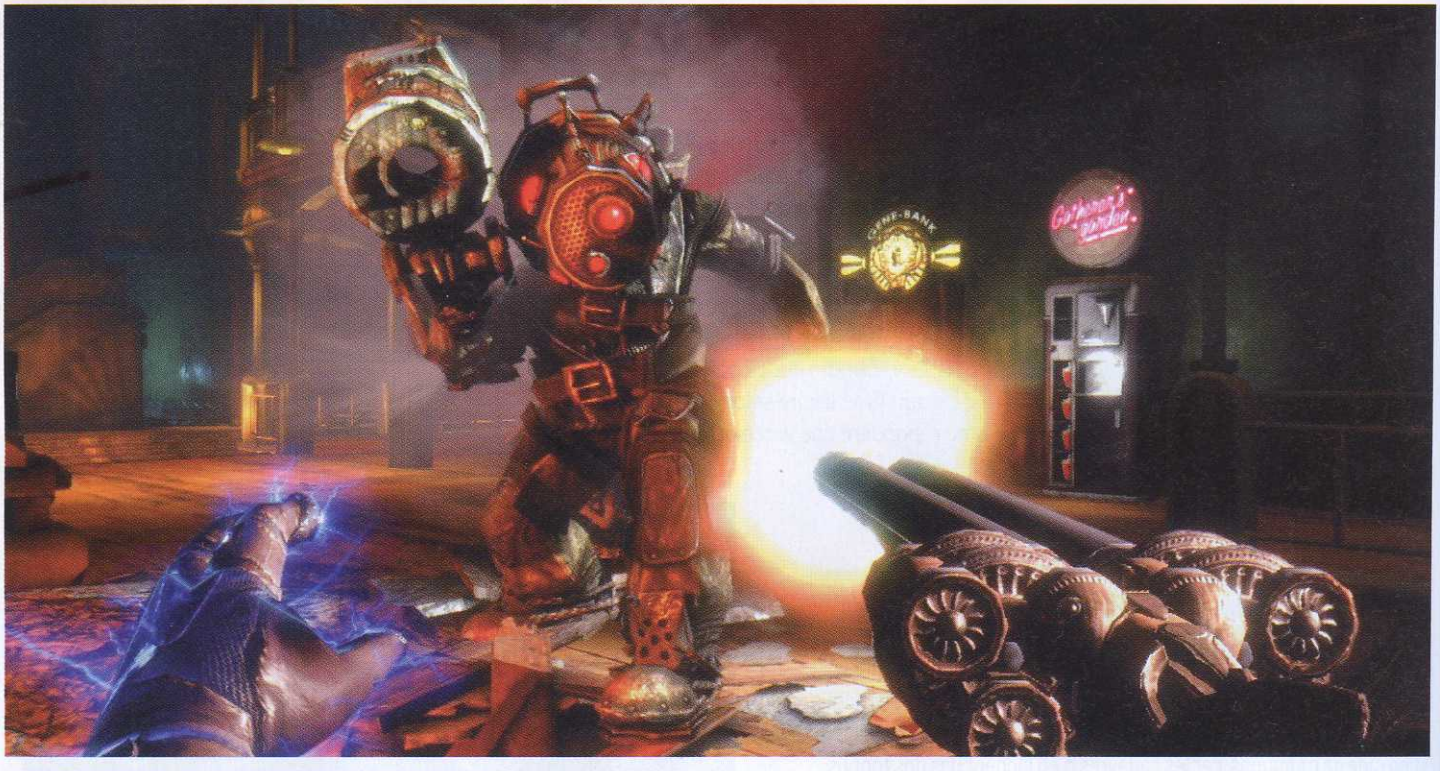
Fin 2007, 2K Boston achevait BioShock. Moment de grâce, j'avais l'impression que l'on m'offrait la lune sur un lit de sucre glace, et Joystick était de mon avis. Faskil « fasciné devant un tel déballage de folie » ne lésine pas sur les adjectifs ronflants, et dégaine le gros 9/10. Le message est clair : ce jeu est unique. Pourtant 2K relève l'impossible (et potentiellement juteux) pari de lui donner une suite. En général, j'oublie beaucoup des jeux auxquels je joue, mais je me souviens avec délice du Pavillon Médical ou de la Forteresse Folâtre. Bonne nouvelle, ce charme décalé, je le retrouve dès mon premier contact avec BioShock 2. Mon avatar, à bord d'un train nommé l'Atlantic Express, se dirige vers une destination inconnue. Soudain, la voie est obstruée par un mur de glace. Me voilà forcé de faire un détour à pied par un parc d'attractions à la gloire de Ryan, fondateur de la cité sous-marine de Rapture. Une horloge brisée, un automate déréglé, un disque rayé qui tourne en boucle... J'ai comme une furieuse impression d'arpenter un Disneyland abandonné, dénonçant les méfaits de l'oppression et de la censure.

HOME SWEET HOME

Hélas ! Je n'ai pu saisir ni le scénario (très attendu) du jeu, ni la totalité de son ambiance, puisque les mémos/magnétophones étaient désactivés sur cette version. Mais visuellement, nous sommes parfaitement dans le ton du premier BioShock. Au hasard de ma balade dans le parc de Ryan, me voilà foulant du pied les luxueux tapis d'un quelconque bar lounge. Une large baie vitrée avec vue sur la mer baigne la pièce d'une douce lumière bleutée, et en fond sonore, Patti Page chante « How much for that doggie in the windows? » comme en 1952. J'ai l'impression de replonger la tête la première dans cet univers si particulier à la fois rétro, cosy et glauque, qui m'avait fait adorer BioShock premier. Pour parfaire le tableau, j'aperçois une adorable Petite Sœur penchée sur un cadavre. Sur ses pas traîne évidemment un Big Daddy. Pas de bol l'ami, je suis aussi un Big Daddy, et pour le bien de ma mission, je dois accomplir mon atroce Petite Sœur-napping.

JE SUIS PAPA !

De son bras-vrille, le monsieur me fait signe de dégager le terrain d'un air de défi. Pas d'hésitation, je tire sur la



Plusieurs modèles de Big Daddy, une seule façon d'en découdre !



Désolé Pascal, je voulais juste te serrer la main... Ça va ? Pas trop brûlé ?





Non abruti, ça va paaaas ! Ça brûûûûle ! Ça brûûûûûûûûûûle !

« J'AI COMME UNE FURIEUSE IMPRESSION D'ARPENTER UN DISNEYLAND ABANDONNÉ, DÉNONÇANT L'OPPRESSION ET LA CENSURE. »

gamine. Sous son scaphandre, Big Daddy devient tout rouge. Il hurle, il piétine le sol comme un taureau furibond, puis charge l'épaule en avant. L'écran tremble et BAM ! Je m'écrase sur le mur. Massifs, bourrins, efficaces... Y a pas à dire, les Big Daddy ont toujours une putain de prestance. Mais attendez ? Moi aussi j'incarne un Big Daddy ! Bigre ! Je veux aussi charger mes ennemis à coup d'épaules... Et puis, je devrais être aussi lourd qu'un char russe ! Non, pourtant. Mon perso a la démarche légère. Il bouge vite, très agréable sous la souris. Bizarre. En fait, mis à part les moments où je dégaine mon bras foreuse, je n'ai pas l'impression de jouer un Big Daddy... De loin en loin, cette preview ressemble à un banal DLC.

LA FAMILLE S'AGRANDIT !

Celle que j'attendais pour me défaire de cette idée, c'était la nouvelle égérie de ce BioShock 2, à savoir, la Big Sister. Ben elle n'a pas tenu ses promesses. Au premier contact, je suis resté bouche bée. Souple et vive, elle sautait au plafond, rebondissait sur un mur, me balançait des fauteuils à la tronche... Son entrée en scène était impressionnante mais..., elle attaquait à peine. Je pensais suer jusqu'aux chaussettes pour ce premier combat (comme ce fut le cas pour le Big Daddy), et en fait, je l'ai tué comme ça, pouf ! J'en attendais peut-être trop, du coup, je suis un peu déçu. En revanche, je m'attendais tant à trouver en BioShock 2 une resucée ratée du premier volet, que cette session de jeu m'a plutôt rassuré. Faut dire qu'à force d'entendre l'ancienne équipe dire que l'univers BioShock était un accident dû à un développement galère, j'avais fini par les croire. Dans le fond, je ne demande pas une seconde fois la lune. Si ce jeu parvient à prolonger l'aventure sans la dénaturer, il sera déjà exceptionnel. Pour l'instant, il n'est pas trop mal parti. Reste à savoir ce qu'il vaudra sur la durée.

LUCKY

À RETENIR

Pour ceux qui auraient raté un épisode, soulignons que l'équipe de BioShock 2 n'est plus vraiment celle de départ. En fait, le gros des développeurs de BioShock s'est fait la malle vers 2K Australia début 2008. Même Ken Levine, heureux papa de la licence, n'est plus de la partie.

LUCKY L'ESPION

Pour la petite histoire, en farfouillant j'ai pu accéder à un second niveau baptisé Red Lights. Son décor était beaucoup moins sexy que dans l'Atlantic Express. Un aspect maison close un poil fade. Mais bon, je gage que ça n'était qu'un niveau test pour les développeurs. Enfin, j'espère.



Un combo instantané plasmide + flingue ? Si, si, c'est possible.



Big D. a autrement plus de classe que ces lopettes de Big Sister.

Genre Action / **Éditeur** Capcom / **Développeur** Airtight games / **Site** www.darkvoidgame.com / **Sortie** 15 janvier 2010

DARK VOID

VOL AU-DESSUS D'UN NID D'ALIENS

Et si le triangle des Bermudes était un passage vers un monde parallèle ? Et si des aliens se préparaient à envahir notre planète, et que vous soyez le seul à pouvoir les en empêcher ? Et si Dark Void était la bonne surprise de cette fin d'année ?

BÊTA

★★★☆☆

Un scénario et un univers original, un gameplay bien pensé centré sur l'utilisation du jet-pack, tout cela fait envie, et laisse à espérer que la finition sera à la hauteur de nos espérances. On compte sur vous, les gars !

Cher Père Noël... Je sais, je sais : une misérable lettre par an, c'est peu. Je devrais t'écrire plus souvent. Cela dit, tu ne fais pas beaucoup plus d'efforts de ton côté, et tes visites à la rédac se résument trop souvent à un court passage au soir du 24 décembre, alors que tout le monde est déjà parti depuis longtemps. Reconnais-le, tu voudrais nous éviter que tu ne t'y prendrais pas autrement. Mais laissons de côté ces frivolités pour parler du sujet qui me préoccupe aujourd'hui... Dark Void, ça te dit quelque chose ? Bon, c'est vrai que tu ne sors pas beaucoup, je te fais donc un rapide cours de rattrapage : c'est le nom du nouveau bébé des studios Airtight Games. Quelques membres de l'équipe ont bossé, entre autres choses, sur l'excellent Crimson Skies. Autant dire que ce ne sont pas des amateurs. Avec Dark Void, ces messieurs se sont lancés dans le jeu d'action à la troisième personne. Et si le cadre de l'aventure paraît plutôt attrayant, proposant un point de vue original sur les mystères qui entourent le fameux triangle des Bermudes, le premier contact laisse l'impression d'une production plutôt quelconque : l'aspect visuel souffle le chaud et le froid, avec des décors qui ne manquent pas de charme, mais qui restent loin des standards actuels, notamment en termes d'animation ou d'interactivité. Quant au level design, il est d'une rigidité cadavérique, et n'offre que peu de place aux éventuelles envies de liberté du joueur. Bref, Dark Void ne semblait pas promis à un avenir reluisant. Pourtant, comme tu le dis souvent, il ne faut jamais vendre la peau du renne avant de l'avoir tué. Une maxime qui va encore se vérifier puisque c'est au bout d'une petite heure de jeu qu'apparaît l'élément qui va changer radicalement l'expérience.

UNE FUSÉE DANS LE C...

Cet élément, c'est le jet-pack. Pour te donner un exemple parlant, c'est un peu comme ton traîneau volant, en moins encombrant. Greffé dans le dos de notre héros, il va donner au joueur la possibilité de voler, d'abord de manière stationnaire ou sur de courtes distances, puis comme un véritable oiseau de proie. Conséquence logique : une notion de verticalité fait son apparition, notion qui va aérer un peu ce level design que l'on trouvait si limité. Certaines zones seront même entièrement dédiées à cette nouvelle dimension. Ainsi, on notera cette séquence où l'on se retrouve suspendu à un navire de guerre, lui-même en



« Ah, les Bermudes... Ses mers chaudes, ses poissons colorés, ses plages magnifiques... Et ses soucoupes volantes ? »





Notre héros en action, en train de chercher des champignons.



Quand l'ennemi se fait pressant, rien ne vaut le réconfort d'une bonne grosse ruine protectrice.

« AU BOUT D'UNE PETITE HEURE DE JEU APPARAÎT L'ÉLÉMENT QUI VA CHANGER L'EXPÉRIENCE DE MANIÈRE RADICALE : LE JET-PACK. »

équilibre précaire le long d'une falaise. Il faudra alors utiliser le jet-pack pour grimper de plateforme en plateforme, sous le feu ennemi, et se mettre à l'abri avant que tout ce joli monde ne se retrouve aplati quelques centaines de mètres plus bas. Autre trouvaille : l'intégration de phases de dogfight. L'action est alors transférée dans les airs, et on pilote notre héros comme on le ferait avec un Messerschmitt, dégommant au passage tout ce que le scénario voudra bien nous envoyer d'adversaires. Inutile d'aller plus loin : tu l'as déjà compris, j'ai été séduit.

DERNIÈRE LIGNE DROITE

Malheureusement, le jeu doit sortir mi-janvier, et techniquement, cette version était complètement à la ramasse : un framerate qui joue aux montagnes russes sur une résolution de 800x600, je n'avais pas vu ça depuis un bail ! Je ne parle même pas des problèmes de synchro ou des plantages à répétition. Or, dans la mesure où le jeu n'est pas exempt de tout défaut sur le fond, la fluidité et la finition seront des éléments déterminants, qui feront la différence entre un titre honnête et un titre que je me verrais obliger de massacrer lors d'un prochain test. Alors si tu pouvais envoyer à cette sympathique équipe quelques elfes en renfort, histoire de les aider à finir le boulot, je t'en serai reconnaissant. Tant que j'y suis, Yavin me souffle qu'il aurait besoin d'un nouveau casque, et c'est vrai que cette odeur persistante de Camembert qui émane de son bureau commence à nous inquiéter. Si tu pouvais aussi faire quelque chose de ce côté-là. Bien festivement. Kracou.

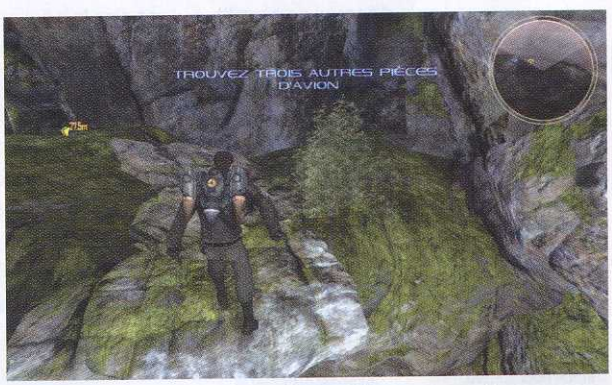
KRACOUKAS

À RETENIR

Vous partagez notre passion pour les univers teintés de mysticisme ? Alors, jetez-vous sur « Prophet », une BD qui a beaucoup en commun avec Dark Void, à commencer par son style graphique post-apocalyptique et la lose invraisemblable de son héros.



Un bel exemple de cette fameuse verticalité... Attention à la marche !



Je crois queeee j'peux voleeeeeer... J'aimerai bieeen ne pas m'écraseeeeeer.



Plus on est de fous, plus on tue ! À deux, vous pourrez tendre toutes sortes de pièges à vos ennemis.

Genre Infiltration/Action / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Montréal / **Site** http://splintercell.us.ubi.com/conviction/ **Sortie** Mars 2010

SPLINTER CELL CONVICTION

TAILLE PATRON

Au diable les multi développés à la va-vite ! À mort les modes sans âme ! Les hommes d'Ubisoft Montréal se sont démenés pour faire de Splinter Cell Conviction un jeu aussi jouissif en multi qu'en solo. Et c'est réussi.

BETA TEST

★★★★☆

Très bonnes premières sensations en compagnie du multi de Conviction. En développant une nouvelle campagne pensée pour le co-op, Ubisoft Montréal montre qu'il a de l'ambition pour son jeu.

Comptez sur vos petites mains le nombre de jeux d'action qui proposent un mode multi tout pourri, pensé en trois secondes et développé en cinq. Vous n'avez pas assez de doigts ? C'est normal, y en a trop. Alors imaginez comme l'on peut être heureux quand on découvre un multi qui respire les heures de brainstorming et les mois de taf. Après cette première session de multi sur Conviction, je suis donc très heureux. Et je mentirais en disant que les Canadiens ont réinventé la roue, je vous assure qu'ils ont fait du très bon boulot.

RUSÉ, TU SERAS

Parce que vous avez été gentil cette année et que c'est bientôt Noël, Conviction proposera deux modes de jeu : un mode « Deniable Ops Mission », qui s'apparente au « Special Ops » de Modern Warfare 2, avec des missions courtes et nerveuses ; et un mode Prologue, qui se veut une vraie seconde campagne, longue de cinq ou six heures, jouable avec un partenaire. Le premier des deux est très classique. Il s'agit de remplir divers objectifs sur des cartes assez petites, seul ou avec un coéquipier, du style « éliminer tous les opposants » ou « défendre un objectif face à des vagues d'ennemis ». Comme vous vous en doutez, c'est plutôt le second qui m'a impressionné. D'abord, le gameplay de Conviction se prête extrêmement bien au jeu en coopération. On perd un peu en mise en scène, forcément sommaire, mais on y gagne énormément en intensité. Ensuite, toutes les mécaniques du solo (Mark & Execute, Last Known Position...) ont été reprises, et vous savez tout le bien que l'on en pense si vous avez lu notre dernier numéro. Rajoutez à ça une atmosphère pesante, un level design inspiré (on peut interagir avec tout ou presque) et des possibilités tactiques multiples pour obtenir un multi qui donne méchamment envie. Autant dire qu'il nous tarde d'être au mois de mars, et pas seulement pour la Saint-Patrick...

SUNDIN

À RETENIR

Le mode Prologue est en réalité une préquelle à la campagne solo. Question scénar, vous et votre partenaire y jouerez un binôme américano-russe (!) devant collaborer pour éviter à notre planète une gentille fin du monde, une de plus !



Les niveaux du Predator sont partis pour ressembler à des couloirs de métro, dommage.





La campagne du Marine soigne la mise en scène.

Genre FPS / **Éditeur** Sega / **Développeur** Rebellions / **Site** www.sega.fr/games/aliens-vs-predator **Sortie** Février 2010

ALIENS VS PREDATOR

PAS MEILLEUR QUE LES FILMS ?

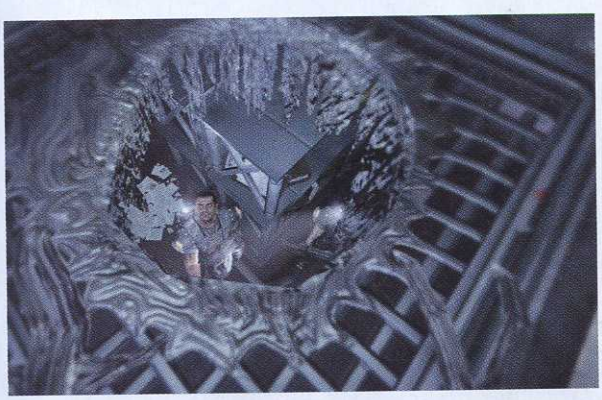
Ça y est, j'ai pu à mon tour poser mes petites mains sur Aliens Vs Predator, Styx s'étant déjà largement étendu sur les graphismes le moi dernier, je concentrerai mon feu nourri et hargneux sur le gameplay, et croyez-moi, des têtes seront piquées sur des pieux avant ce soir !

BETA TEST

★★☆☆☆

Une ambiance bien retranscrite risque de ne pas suffire. Si la campagne du Marine paraît honnête, celle du Predator est bien partie pour être immolée sur l'autel de la console Next Gen.

La formule est désormais bien connue : trois protagonistes, trois gameplays. Celui du Marine, « armes lourdes et détecteur de mouvements », celui du Predator « furtivité et armes exotiques », et celui de l'Alien « Force Brute et adhérence toutes surfaces ». Trois façons de jouer réparties en trois campagnes qui se complètent et s'appuient les unes sur les autres.



Le sang des aliens décapera mieux que la Javel.

C'est cette formule héritée des deux précédents épisodes que Rebellion a tenté de conserver dans Aliens Vs Predator, mais qu'il a saccagée en la rentrant au forceps dans un format console.

LE PREDATOR À LA RAMASSE

Le niveau du Marine ne fut pas le plus raté des deux. Malgré les graphismes un peu datés et l'éclairage dynamique (un point fort du jeu, paraît-il) encore en travaux, l'ambiance poisseuse d'angoisse est bien portée par une mise en scène correctement scriptée. De plus, les Aliens semblent loin d'être stupides, ils contournent les éclairages et fuient dans l'ombre après vous avoir lâchement frappé dans le dos. Le niveau du Predator, en revanche, cristallise toutes nos critiques. Extrêmement linéaire, la progression y est plombée par des mécanismes propres aux consoles et imbitables sur PC. Il est par exemple impossible de se percher sur un arbre ailleurs qu'aux endroits prédéfinis qu'il faut verrouiller avant de sauter. Le niveau prenait ainsi des airs de parcours d'accrobranche, avec ses passages obligés et ses difficultés qui ne se franchissent que d'une seule manière. Tout cela gâche le fait que l'arsenal a été revu à la hausse. Il est, par exemple, possible d'enregistrer la voix d'une proie pour créer un leurre et éloigner un soldat du reste du troupeau. Il ne reste plus qu'à attendre février prochain en priant très fort que la partie dédiée à l'Alien sauve la mise, tandis que des rumeurs de report se font de plus en plus insistantes.

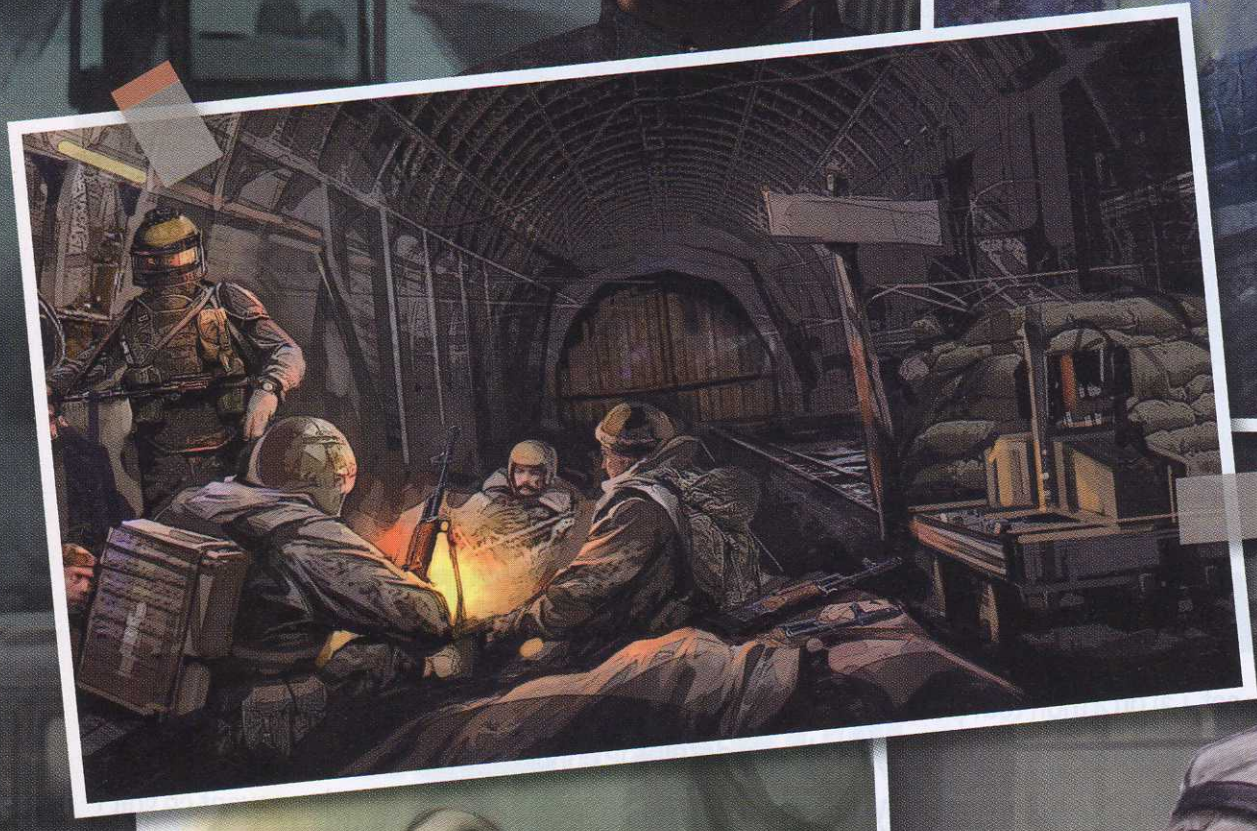
SAVONFOU

À RETENIR

Initiée par Rebellion en 1999, la série Aliens Vs Predator a pris ses lettres de noblesses avec le magistral deuxième épisode sorti en 2002 sous l'égide de Monolith. Pour ce troisième épisode, c'est Rebellion qui reprend les commandes sous la houlette de Sega.

SPLINTER CELL CONVICTION

On les croyait définitivement perdues, mais les lunettes de Sam reviennent dans Conviction.



METRO 2033

La post-apocalypse à la russe, c'est sombre, glauque et franchement attrayant.


DARK VOID
Déjà responsable de Crimson Skies, l'équipe de Dark Void nous propose un nouveau titre Pulp.
BRINK
Entre réalisme et comics, le design de Brink a de quoi séduire les plus difficiles.

Genre FPS
Éditeur Activision
Développeur Infinity Ward
Âge conseillé + 18 ans
Site http://modernwarfare2.infinityward.com
Prix 60 euros
Sortie 10 novembre 2009

C'ÉTAIT TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI

Call of Duty : Modern Warfare 2

La lutte pour le titre d'ennemi public numéro un de l'année 2009 est relancée ! Alors que l'on croyait le virus H1N1 hors d'atteinte, Modern Warfare revient et nous montre que l'extrémiste russe en a encore sous le pied.

EN RÉSUMÉ

On espérait un miracle, et si la campagne solo nous en met effectivement plein la vue, l'orientation plus que douteuse du mode multi nous ramène à la dure réalité d'un jeu qui aurait pu mieux faire.

PLUS
- La campagne solo qui tabasse
- La réalisation de haut vol
- Les environnements variés

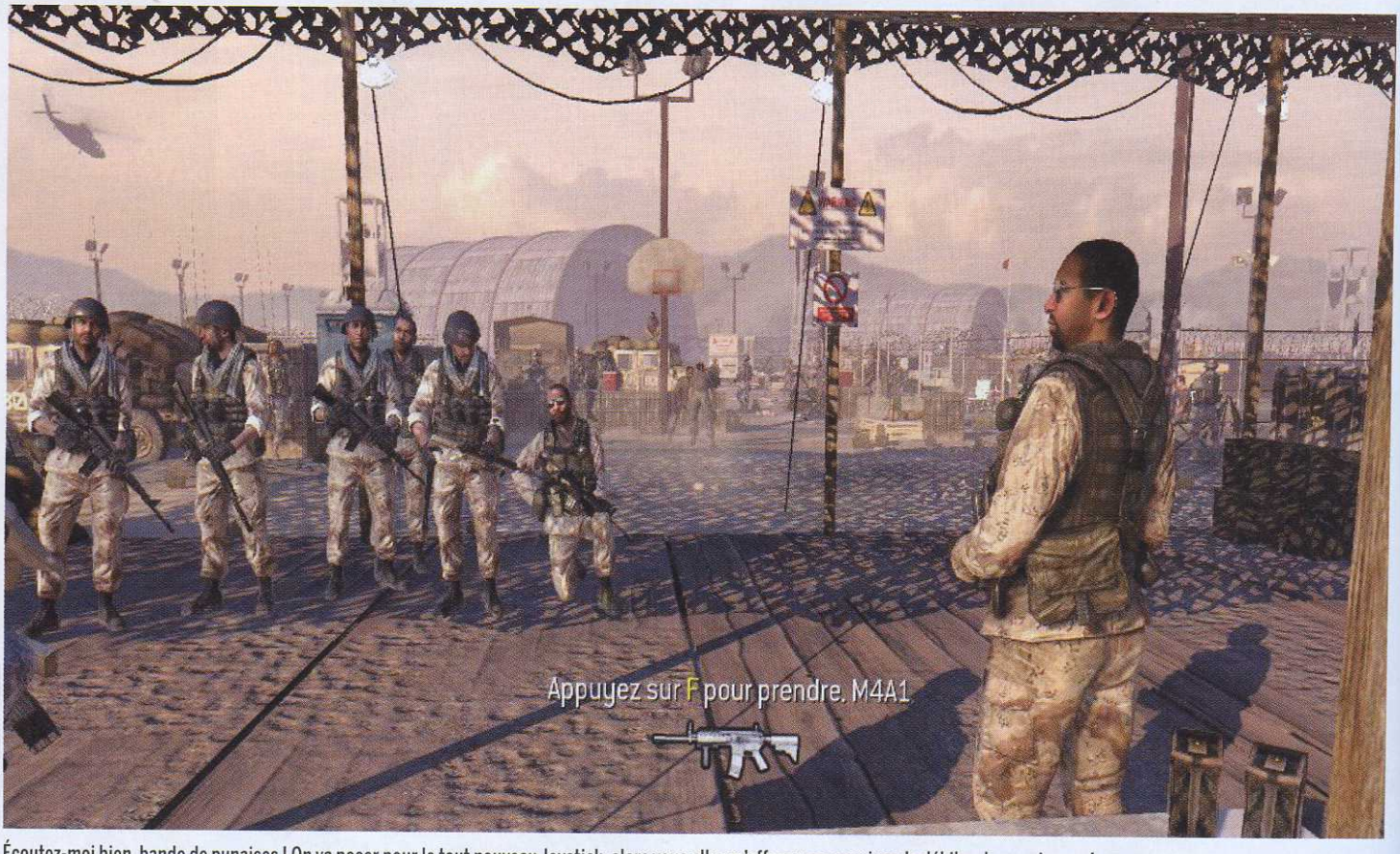
MOINS
- La durée de vie
- Un mode multi mort-né
- Le scénario brouillon

VERDICT 15/20

La chose est assez rare, fort heureusement, mais voilà un test qui m'aura laissé avec la très désagréable impression d'arriver un peu après la bataille... En effet, à l'heure où vous parcourez ces belles pages toutes neuves, le tsunami marketing lancé autour du nouveau titre d'Infinity Ward aura quasiment fini de vous laver le cerveau, et vous aura persuadé que oui : Modern Warfare 2 est beau, grand, et qu'à défaut de ramener un être aimé ou de vous guérir de la grippe A, il vous fera passer un excellent moment de détente. Deux cas de figure vont donc se présenter à moi. Cas n°1 : vous n'avez pas su résister aux sirènes de votre revendeur préféré, et je ne peux malheureusement plus rien pour vous. Vous méritez ce qui vous arrive. Cas n°2 : en lecteur fidèle, ou fauché, ou les deux, vous attendiez un signe du destin, ou mieux, un test dans Joystick. Eh bien, bravo ! Installez-vous confortablement, et prévoyez un paquet de mouchoirs hypoallergéniques et une camomille, parce que la phrase qui arrive va piquer un peu le fan de FPS qui sommeille en vous : non, Modern Warfare 2 n'est finalement pas le messie tant attendu. Pire que ça : il se paie le luxe de vous montrer, le temps d'une (très) courte campagne solo, qu'il aurait pu être génialissime avant de se casser comme un prince en vous faisant un beau bras d'honneur. Oui, c'est frustrant, et c'est véritablement l'impression qui restera de cette version PC du FPS le plus attendu de l'année.

Le solo ne fait pas le multi

Car du potentiel, cette séquelle de la série Call of Duty en avait à revendre. Infinity Ward, fidèle à son image de grand spécialiste du jeu d'action qui tache, a une fois de plus mis les petits plats dans les grands pour nous coller à nos souris. On retrouve ainsi tous les classiques qui ont fait le succès du premier Modern Warfare : une réalisation et une mise en scène à couper le souf-



Écoutez-moi bien, bande de punaises ! On va poser pour le tout nouveau Joystick, alors vous allez m'effacer ses sourires de débiles de vos visages !



Non, attends, le mousqueton !!! (On a beau être des tueurs sanguinaires, on en a pas moins un excellent sens de l'humour)





Notre fameux bar chilien a encore fait des victimes.

fle, des scripts aux petits oignons, et des adversaires en très grand nombre. Ainsi, on prendra un réel plaisir à s'enfoncer dans les ruelles exigües et pleines de surprises des favelas de Rio, à sniper au milieu des grands espaces enneigés de la Sibérie, espérant que ce déluge de sang et de plomb réussira à stopper l'infâme Makharov dans sa quête du chaos absolu. On pourra toujours rechigner devant un scénario plutôt confus, et qui aurait gagné en relief avec quelques temps morts supplémentaires, mais il faut se rendre à l'évidence : cette campagne solo d'une petite demi-douzaine d'heures remplit avec une efficacité redoutable sa mission, qui est de vous donner une énorme envie d'aller en découdre avec vos petits camarades sur le net. Et c'est précisément là que les choses vont un peu (beaucoup !) partir en vrille !

Saloperie de console de m...

Car c'est bien la triste vérité : Infinity Ward n'a pas hésité à sacrifier le joueur PC dans sa course folle vers les plus hauts sommets des ventes de galettes en plastique. Comment ? En opérant un formidable nivellement vers le bas de son mode multi, et en le calquant sur celui des consoles de salon. Certes, on pourra toujours arguer la présence de quelques nouveautés, comme ce mode Opérations spéciales, jouable en coopération, et qui proposera de revivre, sous forme de défis, certaines parties de la campagne : soutenir des vagues d'assaillants, ou se livrer à des courses en motoneige musclées. Mais la consolation reste bien maigre lorsqu'on met dans la balance tout ce que l'on a perdu en retour, en particulier les serveurs dédiés. On trouve maintenant des affrontements limités à 9 contre 9, des cartes réduites en conséquence, et un système hermétique qui risque de limiter l'émergence de nouveaux mods. Bien sûr, les choses peuvent changer, et il est difficile de préjuger du succès d'un mode multi quelques jours après son démarrage. Mais gageons que ce Modern Warfare ne part pas avec les meilleurs atouts, et avec un contenu solo aussi réduit, et un prix aussi élevé, on reste très loin des attentes des joueurs PC.

KRACOUKAS

« Infinity Ward n'a pas hésité à sacrifier le joueur PC en opérant un formidable nivellement vers le bas de son mode multi. »



L'AVIS DE DEATH POTE

Je ne vais pas vous parler que de la campagne solo. Je ne m'étendrai même pas sur la durée de cette campagne mais sur son manque d'intérêt. Oui, c'est beau ! Oui, c'est spectaculaire ! Mais, au final, je me suis fait chier ! Car, après tout, qu'attendre de plus d'un jeu qui lorgne clairement du côté des blockbusters à l'américaine ? Michael Bay sort de ce jeu !



Euuuh... J'avais juste appelé pour des bruits de voisinage.



Voir Washington DC, et crevez sous un tapis de bombes...



Pas sûr que Christine Boutin apprécie cette scène de massacre.



Moment d'émotion : la première voiture de Colin McRae.

Genre Course
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Âge conseillé 12 +
Site www.dirt2game.com
Prix Environ 50 euros
Sortie disponible

POUR TOUJOURS DANS NOS CŒURS

Colin McRae DiRT 2

On savait les petits gars de Codemasters plutôt doués pour pondre des jeux de bagnoles de très grande qualité, mais il semblait impossible qu'ils nous surprennent une fois de plus. On se trompait.

EN RÉSUMÉ

Impressionnant à tous points de vue, Colin McRae DiRT 2 s'impose en tant que jeu de bagnoles incontournable pour tous ceux qui aiment les titres à la prise en main immédiate.

PLUS
- Visuellement incroyable
- Une ambiance phénoménale
- La durée de vie

MOINS
- Un peu trop américanisé
- Pas assez de rallye pur et dur
- Modèles trop semblables

VERDICT 18/20

Virtuose du volant trop tôt disparu dans un tragique accident d'hélicoptère, Colin McRae savait, mieux que quiconque, offrir du grand spectacle à ses fans. Du coup, pour lui rendre un vibrant hommage, il fallait forcément sortir de très gros, que dis-je, de gigantesques moyens afin de proposer l'expérience la plus magistrale possible. Le pari est-il remporté ? Regardons ça de plus près. Pour commencer, me voici prêt à écumer, en compagnie d'une joyeuse troupe de Yankees plus ou moins connus en Europe (Ken Block, Dave Mirra, Katie Justice...), un nombre de tracés tout bonnement hallucinant. Des pistes sablées du Maroc ou du Mexique en passant par la moiteur de la jungle de Malaisie sans oublier les petites routes glissantes de Chine, les canyons de l'Utah ou les courses sur circuit à Londres, Los Angeles ou au Japon, tout un monde s'offre à moi ! Et parce qu'une myriade de véhicules évite toute lassitude, on me file les clés de voitures de rallye, buggys, des bolides surpuissants et autres 4x4 musclés.

C'est Noël ou quoi ?

Côté épreuves, la variété sera aussi de mise avec les spéciales de rallye, les courses, un mode dans lequel il faut gagner tous les secteurs chronométrés du circuit, un autre dans lequel on me demande de franchir des « portes » en polystyrène ou encore des sessions à élimination directe. Bref, la totale. Un contenu riche c'est bien, mais sans un bel écrin pour l'entourer, je serai un peu déçu. Les développeurs ont donc décidé de m'ensevelir sous une tonne de décors et d'effets visuels d'une qualité hallucinante. Non seulement les tracés se révèlent magnifiques, mais tous sont agrémentés de petits plus qui font la différence. En Malaisie, le pare-brise sera régulièrement noyé sous l'eau projetée par le passage dans les nombreuses flaques présentes sur la piste. Lors de mes vertigineuses descentes en Chine, ma voiture traverse de petites couches nuageuses... En Utah, je peux voir le sable virevolter au gré du vent alors



L'interface tout en 3D a beau être magnifique, elle saoule un peu, à la longue.



Les variations d'intensité lumineuse à l'intérieur de l'habitacle, du grand art !

qu'à Londres je suis à deux doigts de finir carbonisé sous le feu des projecteurs pendant que le ciel s'illumine d'un incroyable feu d'artifice ! Face à une telle débauche d'effets, je m'attends presque à voir apparaître des strip-teaseuses habillées en soubrettes prêtes à danser le french cancan sur mon capot... Et que dire de l'ambiance sonore quasi-parfaite, dans les menus ou encore pendant les courses, dont certaines poussent le vice jusqu'à laisser entendre, au loin, le speaker du circuit commenter l'épreuve pour le public.

Pour tous les goûts

Le pilotage ? Il est très arcade sans pour autant permettre de faire n'importe quoi. Certes, je n'enfonce pas souvent la pédale de frein. Malgré cela, le jeu parvient tout de même à donner des sensations de pilotage à peu près crédibles. Et si par malheur je sors de la route, il m'est toujours possible de remonter le temps grâce aux flash-backs (on appuie sur une touche et, hop, on revient quelques secondes en arrière), heureusement de moins en moins nombreux selon le mode de difficulté choisi (carrément absents en mode hardcore). Tout au plus pourrais-je reprocher une certaine similitude entre les différentes surfaces (terre, asphalte, sable...), qui n'offrent pas des sensations très diversifiées. Il en va d'ailleurs un peu de même du côté des véhicules aux modèles physiques assez proches. Rien de rédhibitoire dans le sens où DiRT 2 se présente avant tout comme un jeu monstrueusement fun dont le seul objectif est de me faire vivre une expérience extrêmement riche en sensations. Conçu pour plaire au plus grand nombre, le titre se paie le luxe d'offrir une bonne douzaine d'heures de jeu aux joueurs les plus frileux (mode facile) et pas loin du double pour ceux qui tenteraient de se la péter en mode hardcore. Sans parler du multijoueur, inaccessible dans notre version test. Si, comme moi, vous aimez la course automobile, le grand spectacle et les sensations extrêmes, ce jeu est fait pour vous.

YAVIN

« DiRT 2 se présente avant tout comme un jeu monstrueusement fun. »



L'AVIS DE DEATH POTE

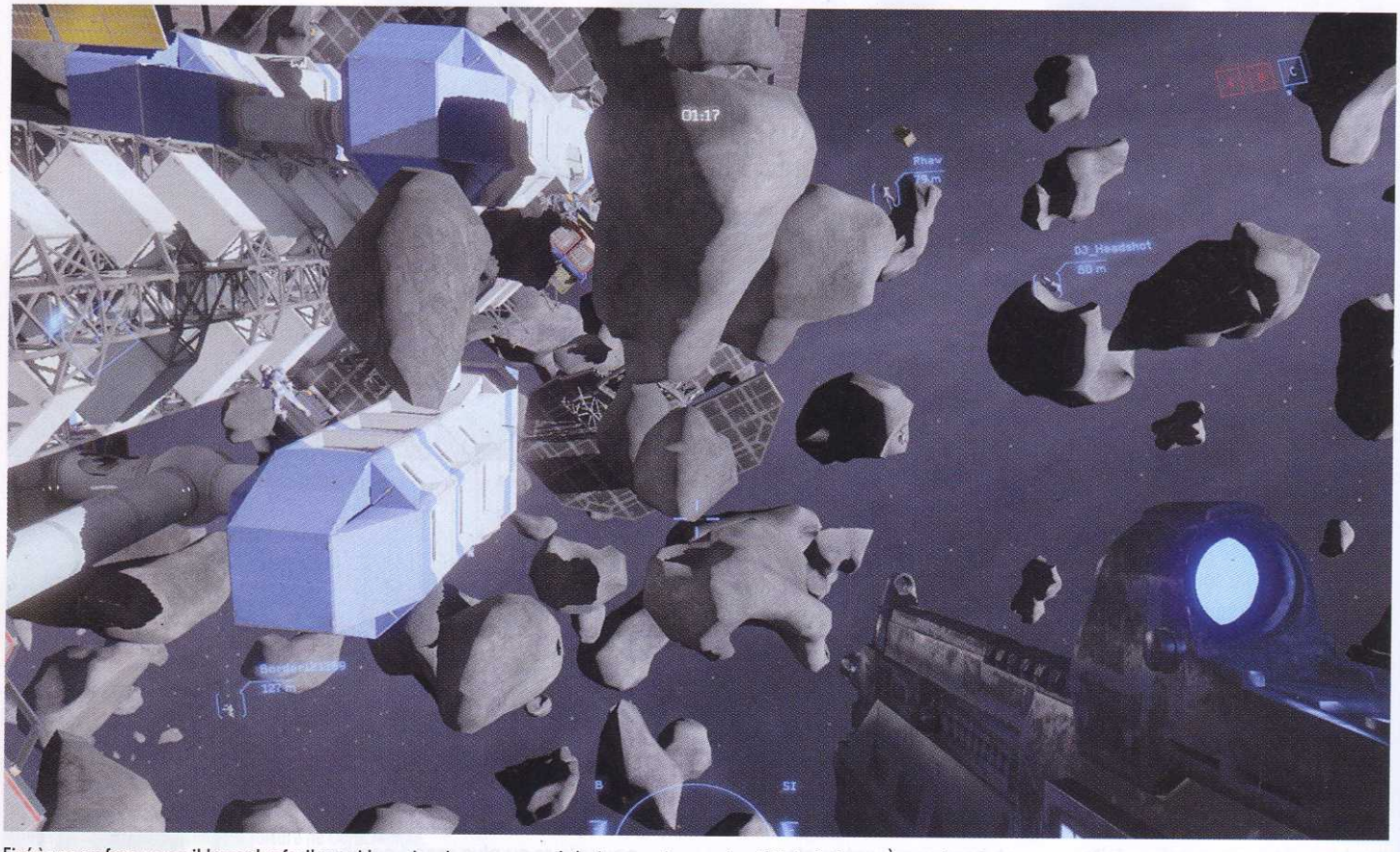
Dirt 2 est fantastique. En revanche, ce qui l'est moins c'est le support de DirectX 11. Alors que le jeu était censé tourné aussi bien (voire mieux), c'est loin d'être le cas. Du coup, il faut un monstre de chez ATI pour profiter d'effets un peu plus poussés. Pour l'instant, c'est franchement dispensable !







Les masochistes pourront activer la gestion des dégâts et supprimer la possibilité de remonter le temps.



Fixé à une surface, vous ciblerez plus facilement les autres joueurs... en vol c'est vous qui serez plus difficile à aligner. À vous de voir.

Genre FPS multijoueur
Éditeur Futuremark
Développeur Games Studios
Âge conseillé 16 +
Site www.shatteredhorizon.com
Prix 20 euros
Sortie disponible

UN JEU PAS SI NASA QUE ÇA

Shattered Horizon

Allo la NASA ? Vous en faites rien de votre supercalculateur, là ? C'est juste pour faire tourner un jeu. Comment, 2 000 dollars de l'heure ? Vous prenez la Visa ?

EN RÉSUMÉ

Avec ses agréables duels en apesanteur, Shattered Horizon jouit d'une jouabilité originale, mais souffre d'un manque de cartes, d'armes et de modes de jeu. Configuration prolétarienne s'abstenir.

PLUS
- Combats intenses et fluides
- L'impression de liberté
- Cartes immenses...

MOINS
- ...Mais au nombre de quatre
- DirectX 10 et 11 only
- Goinfre technique

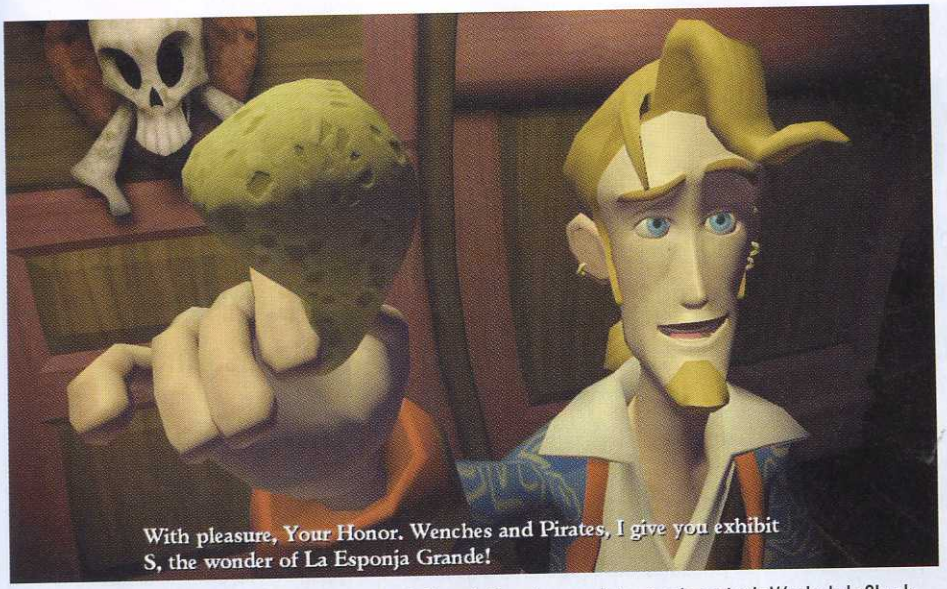
VERDICT 11/20

Au milieu des morceaux de notre bonne vieille Lune, deux équipes de soldats en combinaisons spatiales se savatent dans le vide et en apesanteur. Le FPS multi de Futuremark se distingue par ses dogfights à la Moonraker. Il est en effet possible de voler dans tous les sens et de marcher sur n'importe quelle surface, telles des mouches magnétiques. Comme on est dans l'espace, l'inertie des mouvements est énorme, le moindre coup de fusée vers l'avant vous propulse jusqu'au prochain mur, ou vous pousse en sens inverse. Du coup, il faut un certain temps pour maîtriser les mouvements de son Spationaute (et oui, je suis Européen) tout en tirant sur les ennemis. Un apprentissage qui s'avère payant puisque, une fois à l'aise, l'expérience se relève nerveuse et jouissive. Les combats de Shattered Horizon le sauvent en partie car au final l'ensemble est un peu court sur pattes.

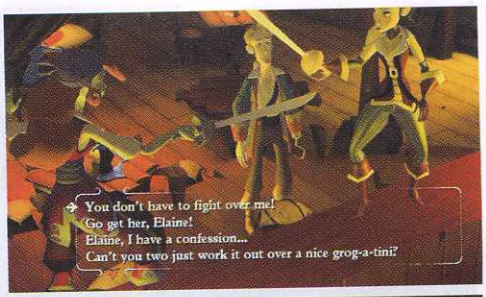
Un soft vraiment goinfre

Peu varié (tout le monde a le même équipement), privé de mode solo, le soft accuse également un faible nombre de cartes (quatre, en attendant l'extension gratuite « Moonrise ») et ne propose que les classiques Deathmatch et Capture the point. En outre, si certains jeux sont techniquement gourmands, Shattered Horizon, lui, est carrément boulimique et ne supporte que DirectX 10 et 11. Interrogé par nos soins, le responsable du marketing de Futuremark nous affirme « ne pas craindre un effet négatif de cette restriction, car selon nos données et celles de la veille technologique de Steam, la moitié des joueurs PC seront bientôt équipés en Windows Vista et 7 ». Des propos amusants, certes, mais pas autant que le résultat de notre petit benchmark. Il a fallu un véritable déferlement de violence (AMD Phenom X3 + GeForce 9800 GT) pour pouvoir mettre les options à fond tout en dépassant les 20 images par seconde. Tout ça pour obtenir des graphismes et des textures somme toute assez sommaires, c'était bien la peine d'investir, tiens.

SAVONFOU



Une fois votre image blanchie, il vous faudra faire de la Esponja Grande un remède miracle contre la Vérole de LeChuck.





Un juge qui manque d'instruction...

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 10 +
Site www.telltalegames.com
Prix 34,95 dollars (à peu près 25,50 euros) pour la saison complète
Sortie disponible

PIRATES PARTOUT, JUSTICE NULLE PART

Tales of Monkey Island Chapter 4

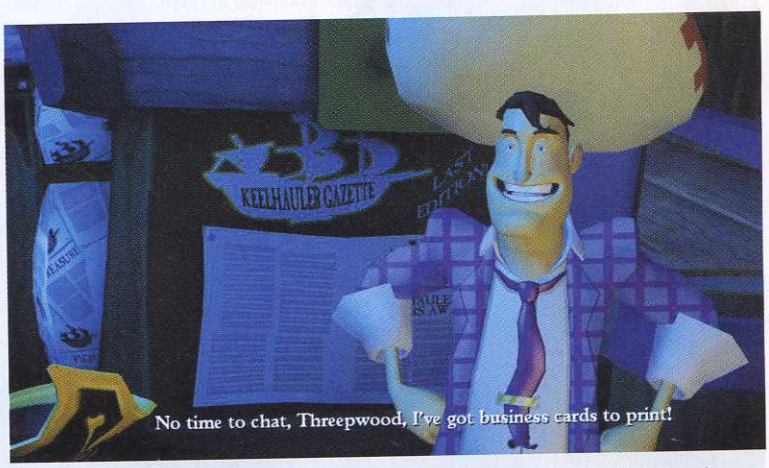
Guybrush Threepwood a été tour à tour trahi, naufragé puis gobé par une sorte de Guy Carlier des mers. En a-t-il assez ? Je vous laisse deviner...

Dans ce quatrième et avant-dernier volet des Tales of Monkey Island, le Mighty Pirate™ est dans de sales draps. La chasseresse de pirates Morgan Le Flay le livre pieds et poings liés au Marquis De Singe, un obscur savant fou du siècle des Lumières. Le sinistre nobliau n'a pas le temps de mettre la main sur notre héros qu'une foule de flibustiers vérolés et en colère vient le secourir... pour le jeter devant un tribunal. Guybrush échappe donc au scalpel pour risquer la pendaison. Cruauté animale, attentat à la sauce nacho, falsification de figurine de Ninja, les chefs d'inculpation sont aussi loufoques que nombreux, et sa défense s'annonce bien difficile tant l'absurdité de la situation va de paire avec la mauvaise foi des plaignants... Alors que le procès débute, on découvre avec délices que le procureur n'est autre que Stan. Eh oui, les fans ont bien lu, Stan est de retour dans The Trial and Execution of Guybrush Threepwood. Pour ceux qui ne le connaissent pas, il s'agit d'une espèce de baratineur, gesticuleur, vendeur de « bateaux neufs d'occasion » et de cercueil à la manque. Le genre de gars que l'on n'imagine pas se faire engager ailleurs que dans un cirque de dernière catégorie.

Casus Bellissimo

Votre première tâche consiste donc à échapper aux ongles sales de la justice. Dans la grande tradition des jeux d'aventure, il faudra assembler des éléments a priori peu destinés à se rencontrer pour forger des preuves dans le but de confondre les témoins à charge. Les scènes et les dialogues sont d'intenses moments de bouffonnerie que n'auraient pas reniés les Monty Python. Telltale réussit encore une fois à déterrer des trésors d'humour qui font oublier ce maudit manque de difficulté, source inépuisable de grincement de dents chez les puristes et à la rédaction.

SAVONFOU



Le sage conseil du jour de Stan : téléchargez cet épisode directement sur le site de Telltale, ce sera moins cher que sur les sites français.

EN RÉSUMÉ

Comme les précédents épisodes, The Trial and Execution of Guybrush Threepwood est trop facile. Il constitue tout de même une nouvelle étape drôlissime des Tales of Monkey Island.

PLUS
- Humour et citations absurdes
- Le retour de cet escroc de Stan
- Les dialogues

MOINS
- Manque de difficulté...
- ... surtout pour la scène finale
- Bon niveau d'anglais requis

VERDICT 14/20

Genre Action
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft
Âge conseillé 12 +
Site http://avatargame.fr.ubi.com
Prix 60 euros
Sortie disponible

ÉPIQUE FAIL

Avatar : The Game

Avatar est un peu comme ces belles blondes que je croise le soir à Saint-Germain : une plastique irréprochable, un regard provocateur mais une discussion terriblement limitée. Et vous savez ce que j'en pense de ces blondes, moi ?

EN RÉSUMÉ

L'univers et le rendu graphique sont impressionnants, mais avec une narration aussi confuse, un rythme aussi mou et des combats aussi peu intenses, le titre ne pouvait pas espérer grand-chose.

PLUS
- Décors saisissants
- Durée de vie conséquente
- Deux points de vue

MOINS
- Ennuyeux
- Narration décousue
- Peu intense

VERDICT 10/20

Vous avez vu les bandes-annonces, vous en avez parlé avec votre voisine, le Avatar du 7e Art s'annonce comme un truc énorme. Mais là, vous, moi, nous (c'est le goût), on est ici pour parler du jeu vidéo éponyme. Et une adaptation de blockbuster, ça nous fiche toujours les chocottes. Si nos premières impressions avaient été bonnes (voir le dernier Joy), avouons que nous ne l'attendions pas comme le messie pouvant nous sauver de la cirrhose (car quand on joue, on ne boit pas). Inspiré du film de James Cameron, le Avatar de Ubisoft est lui un jeu Action/Aventure extrêmement classique dans ses mécaniques.
Notre aventure se déroule sur la planète Pandora, lieu paradisiaque richissime en ressources naturelles. La végétation y est dense, luxuriante, « vivante ».
Les autochtones, les Na'vis Tipanis, habitent en paix, heureux, et passent leurs journées à jouer à la belote et à ramasser des baies pour préparer de la confiture.
Du moins, on l'imagine comme ça, vu qu'Ubisoft s'est fait plus que discret pour raconter le pourquoi et le comment de la chose...
Toujours est-il que comme souvent en pareille situation, les méchants humains débarquent et mettent en danger la pérennité de cet inestimable écosystème.

C'est mon choix

Une histoire bien caricaturale comme on les aime donc, heureusement rattrapée par un rendu graphique impressionnant. Les décors, les textures, les modèles, certaines animations aussi, sont un vrai bonheur pour les yeux.
Mais revenons à nos moutons, avec notre entrée en scène. On incarne Ryder, un (ou une, selon son envie) spécialiste en décryptage de signaux (ce qui dans le langage militaire veut dire qu'il sait lire). Après un rapide tour du propriétaire dans les installations humaines, on découvre son « avatar », une enveloppe charnelle semblable à celles des autochtones. D'où sortent ces avatars ? Pourquoi en avons-nous besoin ? Quel est leur rôle ? *vide intersidéral...* Et c'est là une des grosses critiques que l'on peut adresser à Avatar : un scénar si décousu que l'on en vient à se demander si certaines explications n'ont pas été coupées au montage !
Bref, sans trop comprendre, on se retrouve quelques minutes plus



Avatar utilise une version modifiée du moteur de Far Cry 2, et c'est coooool !





Le look des Na'vis est pour le moins original.



Les Na'vis peuvent monter sur des monstres volants et accessoirement, vous donner la nausée.

tard en pleine nature, à enchaîner deux ou trois quêtes pour prendre le jeu en main. Ceci jusqu'au moment fooooortt, jusqu'au dilemmmme corrrnéééliеen qui se dresse sur notre route : le choix de son camp, celui des humains ou celui des Na'vis. Deux aventures pour deux points de vue, en théorie aux antipodes. Malheureusement, la façon d'aborder les événements, et en particulier les combats, diffère peu d'une faction à l'autre : ultra-bourrine avec les humains, juste bourrine avec les Na'vis. Pour se consoler, on dira que la durée de vie est conséquente...

C'est tout mou !

Quoique non, on ne se consolera pas avec ça. Une bonne durée de vie c'est bien, à condition de ne pas mourir d'ennui avant d'en voir le bout. Et c'est ce qu'il risque d'arriver si vous ne nous écoutez pas, cher lecteur ! Outre le grave problème de narration dont je parlais plus haut, Avatar souffre de combats mous au possible. Pour un jeu d'action, c'est problématique. Entre deux allers-retours interminables pour aller rendre trois brins de camomille à un PNJ, vous aurez donc droit à quatre ou cinq ennemis différents à peine (de surcroît atteints de la Farcryite aiguë, qui les fait respawner toutes les 30 secondes), à des armes imprécises et peu nombreuses, ou encore à une intelligence artificielle plus que médiocre. Au-delà de ça, Avatar manque aussi et surtout de moments épiques, ceux qui font qu'on se souvient d'un jeu après y avoir joué... Je ne veux pas paraître (trop) désagréable, mais cette adaptation donne la fâcheuse impression qu'Ubi n'a pas trop mouillé la chemise sur ce coup-là. Soyons honnêtes, le principal atout du titre, à savoir son superbe univers, on le doit avant tout à James Cameron et à ses équipes... Pour le reste...

SUNDIN

« Une histoire bien caricaturale comme on les aime, heureusement relevée par un rendu graphique impressionnant. »

À savoir

LÉGER, LE RPG

Comme dans un jeu de rôle, notre personnage évolue au rythme de ses exploits. Il peut apprendre des sorts (invoquer un chien de combat, devenir invisible, se soigner, déchaîner les éléments...), s'équiper de nouvelles armes et armures. Cet aspect reste malheureusement très limité : il n'y a que huit sorts par faction (qui sont sensiblement les mêmes) et les armes se comptent sur les doigts d'une main.



Les humains possèdent des méchas et des buggies (entre autres), que les Na'vis découperont à la double lame ou cribleront de balles de mitraillettes.



Stantz est dans les vapes, à croire qu'il aime se faire slimer comme un noob.

Genre Action
Éditeur Atari
Développeur Terminal Reality
Âge conseillé 12 +
Site www.ghostbustersgame.com
Prix 40 euros
Sortie disponible

EN RÉSUMÉ

GhostBusters n'est pas un revival dénué de charme, mais ses mécaniques de jeu répétitives conjuguées à son optimisation scabreuse sont autant de freins à la nostalgie. Dommage.

PLUS
- Fidèle à l'esprit des films
- Pas vilain graphiquement
- Prise en main immédiate

MOINS
- Action répétitive
- Optimisation bâclée
- Où est le multijoueur ?

VERDICT 9/20

ECTOPLASMIQUE !

GhostBusters : The Video Game

Avec GhostBusters, Terminal Reality remet au goût du jour un véritable mythe des Eighties. L'intention est louable, le résultat beaucoup moins...

Deux choses illustrent bien les années 80 : Desireless et GhostBusters. Et comme, Dieu merci, aucun jeu vidéo n'est prévu pour résumer la carrière de la première, laissez-moi vous parler du revival de S.O.S. Fantômes. Un jeu vidéo qui nous arrive comme un ectoplasme sur la soupe, avec six mois de retard sur la mouture initiale. Ils étaient même tellement à la bourre, nos chasseurs de spectres, qu'ils ont dû lâcher du lest à l'heure de l'optimisation. J'en veux aussi pour preuve la disparition pure et simple des modes multijoueurs, présents sur PS3. Plus tard, je vous dirai que le jeu rame méchamment dans la semoule. Mais pour l'instant, j'ai juste envie de me dandiner et de chanter du Ray Parker Jr. « If there's something strange in the neighborhood, who you gonna call ? ».

La pêche au mou

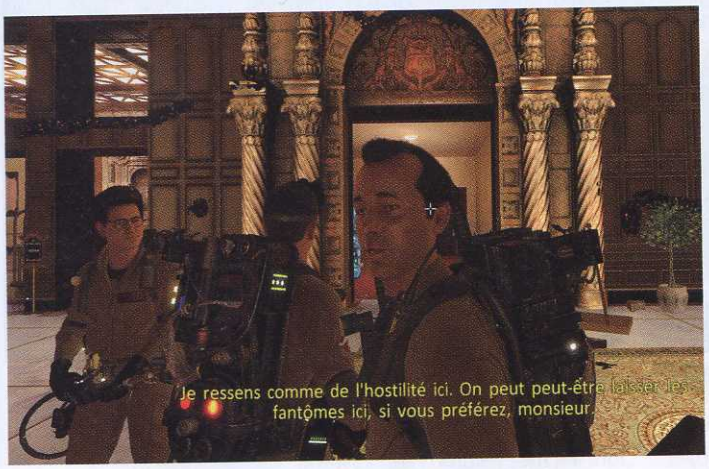
C'est que la saga GhostBusters a beau avoir débuté il y a 25 ans, elle fait toujours son petit effet. Egon, Stantz et Venkman sont là, tous bien modélisés et doublés par leurs acteurs respectifs. L'action se situe en 1992, soit quelques années après les péripéties du second long-métrage. La menace fantôme n'a pas été totalement éradiquée dans la Grosse Pomme. La preuve, les GhostBusters sont contraints de recruter un nouveau membre : moi, le Rookie grassouillet. Si le scénario se révèle sans surprise, il a le mérite de surfer à fond sur la vague nostalgique. Aussi, on retrouvera avec un certain plaisir l'Hôtel Sedgewick, le bibendum Chamallow ou encore Bill Murray en dragueur invétéré. Tout l'esprit des films a été conservé dans une aventure longue – ou plutôt courte – d'une demi-douzaine d'heures. Mais en dehors des fans invétérés qui s'endorment



À la pêche aux monstres, monstres, monstres, je n'veux plus y aller, maman.



Analyser les spectres permet de trouver leurs points faibles.



Les acteurs se sont investis : script, motion-capture et modélisation.



L'utilisation du « psychotensiomètre » permet de localiser les points faibles des ennemis.

tous les soirs avec un bouffe-tout en peluche, qui peut vraiment s'enthousiasmer devant un tel titre ? Concrètement, GhostBusters est une grosse bourrinade à la troisième personne. On passe son temps à déverser son effluve sans réfléchir sur tous les ectoplasmes qu'on croise. Les plus récalcitrants doivent être enfermés dans les fameux pièges à fantômes. Pour les capturer, une partie de pêche invraisemblable s'engage où le Rookie doit ferrer sa proie, la fatiguer et l'assommer pour mieux l'attirer dans sa cage. Amusant au début, ce mini-jeu se répète ad nauseam et finit par ennuyer au plus haut point. On a beau upgrader son proton-pack, lui coller des attaques spéciales ou ralentir le temps façon Dead Space, les bastons se résument à du blastage mou et redondant. Et on ne peut même pas compter sur l'aspect coopératif (jusqu'à quatre joueurs), comme sur consoles.

FrameBusters

Le multijoueur s'étant volatilisé, on est forcés de vivre l'aventure en compagnie des autres chasseurs de fantômes contrôlés par l'intelligence artificielle. Et là, l'horreur. Akroyd et ses potes se font massacrer toutes les deux secondes. Ils gémissent au sol en attendant qu'on vienne les relever comme de vulgaires bots de Left 4 Dead. Affreux.

Sur le fond, GhostBusters peine à proposer autre chose que du fan-service. Mais que dire alors de la forme sous laquelle se présente cette version PC ? Des temps de chargement à rallonge aux scripts qui ne se déclenchent pas, le jeu a bien du mal à tenir la distance au niveau du framerate. Tout juste stable lors des phases de répit, GhostBusters accuse de violentes saccades dès lors que l'action s'emballe et que les spectres pullulent à l'écran. C'est d'autant plus regrettable que le jeu est convenable graphiquement, avec des décors détaillés et partiellement destructibles. Mais ces qualités visuelles pèsent trop peu dans la balance pour nous épargner un verdict implacable : GhostBusters PC est un jeu moyen doublé d'une optimisation bâclée. Une grosse déception donc, qui laissera forcément sur le carreau tous les non-fans de la saga.

DEEZ

« Les bastons se résument à du blastage mou et redondant, entre des temps de chargement qui n'en finissent pas. »



L'AVIS DE SUNDIN

Je plussoie aux arguments de ce cher Deez. En dépit de dialogues inspirés (c'est plutôt rare dans le jeu vidéo), le titre de Terminal Reality peine à convaincre.
Les temps de chargement sont affreusement longs, le framerate ne dépasse pas les 30 images/seconde et les décors sentent bon le factice. Bref, économisez vos 40 euros !

Pandemic expose à nouveau son goût pour les héros reaganiens et les histoires simplistes.



Chaque bâtiment allemand détruit rapporte des points de contrebande à troquer contre du matos.

Genre GTA-like
Éditeur Electronic Arts
Développeur Pandemic Studios
Âge conseillé + 18 ans
Site www.pandemicstudios.com/thesaboteur/node
Prix 49,99 euros
Sortie Disponible

PARIS BRÛLE-T-IL ?

The Saboteur

Ultime soubresaut d'un studio en pleine phase terminale d'assimilation par sa maison mère, The Saboteur ne fera pas une épitaphe flatteuse.

EN RÉSUMÉ

La partie infiltration du jeu est soignée, mais elle est rendue obsolète face à la simple force brute. Le jeu en souffre, mais il pâtit davantage encore des graphismes cubiques.

PLUS
- La jauge de suspicion
- Les passages en noir et blanc
- Heuuuu... y'a des boobz ?

MOINS
- Graphismes globalement laids
- Sean l'invisible
- Voitures indestructibles

VERDICT 11/20

Eh toi ! Tu ne portes pas les Allemands dans ton cœur ? Allez, viens, on va leur botter le cul ! Cette simple phrase assénée par un résistant exalté dans un bar bondé de SS a suffi à me convaincre de rejoindre la résistance. Au programme : sabotage, assassinat, sauvetage et marché noir. The Saboteur est un GTA-like qui prend place dans un Paris occupé... qui sent bon le factice. Bâtiments pseudo-haussmanniens cubiques, bases allemandes interchangeables, passants tenant des discussions ineptes, on n'y croit pas des caisses. Heureusement, les développeurs ont eu la bonne idée de peindre la capitale française en noir, blanc et rouge à la Sin City. Ce parti pris graphique aurait pu cacher la misère. Hélas, ils ont eu une autre idée, mauvaise celle-là, de faire basculer dans la couleur les quartiers libérés par les actions de notre saboteur. Les carences graphiques nous pètent alors à la figure et le joueur n'a plus qu'une hâte : foncer dans une zone encore en pleine grisaille. Au moins cela nous pousse-t-il à progresser.

Discrétion bourrine

L'infiltration est censée jouer un grand rôle, avec sa jauge de suspicion et les multiples paramètres susceptibles de la faire baisser ou monter. Si l'on nous surprend en train de fixer des bâtons de dynamite à un dépôt de carburant, ou de nous promener une arme à la main, l'alarme est donnée. Il faut alors semer tout ce beau monde. Une tâche loin d'être facile vu le nombre de patrouilles en ville. Vous pourrez ceci dit attendre que ça se tasse dans une des cachettes disséminées sur la carte, qu'il vaut d'ailleurs mieux repérer avant d'aller faire un coup.

Si bien des missions peuvent se faire en douceur, régler le compte de l'envahisseur teuton façon Inglorious Basterds s'avère toujours plus simple (et j'aime cette approche). En effet, si les Allemands se battent mal, Sean, le héros, est lui quasi indestructible, et la moindre carriole qui passe entre ses mains semble plus blindée qu'un Char Tigre.

SAVONFOU



Les environnements fourmillent de détails... gores !



En haut de l'écran, le jeu m'indique la direction à prendre pour rejoindre les survivants.

Genre Action
Éditeur Steam
Développeur Exor Studios
Âge conseillé N.C.
Site www.zombiedriver.com
Prix Environ 9 euros
Sortie Disponible

PERMIS D'ÉCONDUIRE

Zombie Driver

Cocos, nazillons et terroristes sont tellement démodés... En 2009, on dézingue de bons vieux zombies. Mieux, on leur roule sur la tête.

Le pitch de Zombie Driver part d'un constat qui a désormais fait ses preuves : les zombies sont partout, l'humanité est dans la merde jusqu'au cou. Pour s'en sortir, une seule solution, faire appel à l'éternel pigeon du coin, le seul assez idiot pour accepter des missions suicides : vous ! Enfin moi en l'occurrence ici, mais je suis payé pour ça. Eh bien, autant vous le dire tout de suite, ce n'est pas joli joli ! À peine arrivé, voilà qu'on me jette au visage les clés d'un vieux taxi en m'intimant l'ordre d'aller récupérer de pauvres types enfermés dans une bâtisse cernée par des dizaines de morts-vivants. J'y fonce à toute allure, rencontre des hordes de streums que j'écrabouille consciencieusement (quelle fantastique invention, la marche arrière) et me dirige en sifflotant vers le lieu indiqué afin de sauver la veuve et l'orphelin.

Boucher des vanités

Deux heures plus tard et dix missions plus loin (sur 17), je fais toujours un peu la même chose. En tapant parfois du poing sur mon clavier vu que ma guimbarde se fait régulièrement démonter par des meutes de zombards en furie. Au fil des niveaux, je gagne armes (mitrailleuse, lance-flammes, roquette...) et nouveaux véhicules (écraser 50 zombies avec un autobus, what else ?). Hélas, je dois aussi m'y reprendre à plusieurs fois en mémorisant l'unique map du jeu. Bon, il paraît que la difficulté et d'autres petites choses ne sont pas finalisées sur ma version de test. Reste qu'une petite carte façon GTA aurait été bien utile... Heureusement, cela ne m'a pas empêché de m'éclater et de me faire happer par la délicieuse ambiance de fin du monde qui se dégage du titre ! Et puis, à ce prix, franchement, pourquoi se priver...?

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Avec son concept simple et sympathique, une ambiance bon enfant et sa jouabilité old school, Zombie Driver séduit malgré de petits défauts pas vraiment rédhibitoires compte tenu du prix.

PLUS
- Très joli
- L'action, frénétique
- Rouler sur des zombies

MOINS
- Au clavier uniquement
- Un brin répétitif
- Pas de multijoueur

VERDICT 14/20



Une fois arrivé sur la zone, il reste à éliminer une ribambelle d'ordures.



Chérie, t'as encore foutu du rouge à lèvres partout !



Atmosphère pesante et mystérieuse sur fond de fin du monde, Specs Ops promet beaucoup.

SPEC OPS : THE LINE

ROI DU DÉSERT

Je suis à Berlin, il caille, j'ai plus une thune et la femme de ma vie m'obsède au point de me rendre fou. Avec tout ça, je suis censé vous introduire un tout nouveau **shooter de malade**. Excusez-moi, ce n'est pas le bon jour !



En atterrissant à Berlin – et sa température avoisinant les -300° – j'ai immédiatement téléphoné à ma mère pour lui dire « Ich bin ein Berliner ». J'en ai toujours rêvé. Et puis, je lui ai dit que j'allais voir Spec Ops, un shooter militaire, époque moderne, vue à la troisième personne, bien nerveux, prenant pour cadre la prodigieuse ville de Dubaï. Elle a rien compris, mais tant pis pour elle. Elle ne sait pas ce qu'elle rate, les superbes décors de Spec Ops, par exemple. Ses voitures de luxe, son architecture ahurissante, ses touristes pleins aux as, ses rumeurs de faillite qui effraient le monde entier… Sur le papier, Dubaï est une ville incroyable. Du moins, avant que le studio berlinois Yager n'ait décidé de prendre la cité des Émirats arabes unis comme terrain de jeu, et d'y balancer une méchante catastrophe naturelle. Le Dubaï de Yager, il a donc plus le goût de l'apocalypse que celui du paradis, la faute à une tempête de sable version Double Whopper. Atroce et appétissant à la fois. Et puis y a aussi ces dizaines de types armés jusqu'au cou, à chercher on ne sait quoi, et cet ancien héros de guerre qu'il nous a été sommé de retrouver…

Le studio berlinois a été fondé il y a dix ans par cinq passionnés de jeux vidéo, originaires de l'Allemagne de l'Est. Un studio discret, dont les faits d'armes se limitent au jeu d'action Yager, sorti en 2003 sur PC et sur Xbox, plutôt bien accueilli par la critique. Depuis ces temps immémoriaux où on écoutait encore les Poetic Lovers, le studio a grandi. Il compte maintenant cent personnes pour quinze nationalités. Américains, Espagnols, Chinois, Croates et Polonais travaillent sur Spec Ops, dont le développement a commencé en 2007. « Un mix enthousiaste, une ambiance super, et des gens de grand talent dans leur domaine respectif », nous précise notre compatriote François Coulon, Producteur Exécutif sur Spec Ops. Spec Ops, c'est l'histoire du Capitaine Walker, membre d'une unité militaire spéciale dépêchée pour retrouver un ancien collègue renégat : Conrad. Figurez-vous que cet ancien

> « Spec Ops est un shooter à la mode, qui utilise des mécaniques huilées et appréciées des joueurs. »

soldat a désobéi à ses supérieurs pour aider les Dubaïotes à ne pas terminer la bouche dans le sable. Mais c'est mal de désobéir. Et comme il paraît qu'il a survécu au cataclysme, pourquoi ne pas dépenser quelques millions de dollars pour le ramener dans le droit chemin ? Quoi ? C'est un peu exagéré, vous dites ? Disons que c'est américain. Toujours est-il que vous êtes là, vous, Walker, dans ce Dubaï en décrépitude, alors autant vous la coller, la mission. Surtout que François Coulon le promet, il y a une vraie ambition narrative derrière Spec Ops, une vraie volonté de proposer au joueur une histoire, et pas seulement une succession de fusillades. Une histoire comme dans Modern Warfare 2 ? « Non, nous avons une autre approche. » Ouf. En fait, Conrad sert de prétexte. Un prétexte pour nous faire vivre un parcours initiatique, celui de Walker. Entre cette tendre et douce introspection, il y aura du shoot. Le cœur du titre. Spec Ops est, de la bouche de ses géniteurs, un TPS nerveux et viscéral. Aux moments calmes, où le joueur peut admirer sans pression cet univers saisissant, succèdent de bons gros crescendos à base de rixes gearsofwaresques. Le tout sur du rock bien pêchu. Lors des quelques bastons auxquelles nous avons assisté, Walker devait venir à bout d'une vingtaine – voire plus, pas eu le temps de compter – de combattants ennemis, dans un périmètre et un laps de temps minimes. On a connu moins viscéral. Et plus original aussi, avouons-le. Spec Ops s'inscrit dans quelque chose de très familier et ne déroge en rien aux règles du genre : importance du couvert, environnement interactif avec lequel il faut composer pour gagner en efficacité (tirer dans un baril d'essence, ce genre de choses). Classique. Pour remplir sa mission, Walker aura à ses côtés deux collègues, que l'on va appeler Pierre et Paul parce que je ne me souviens plus de leur vrai nom. Paul est un as du snipe alors que Pierre >>>

MANNEQUIN

Plastique avantageuse

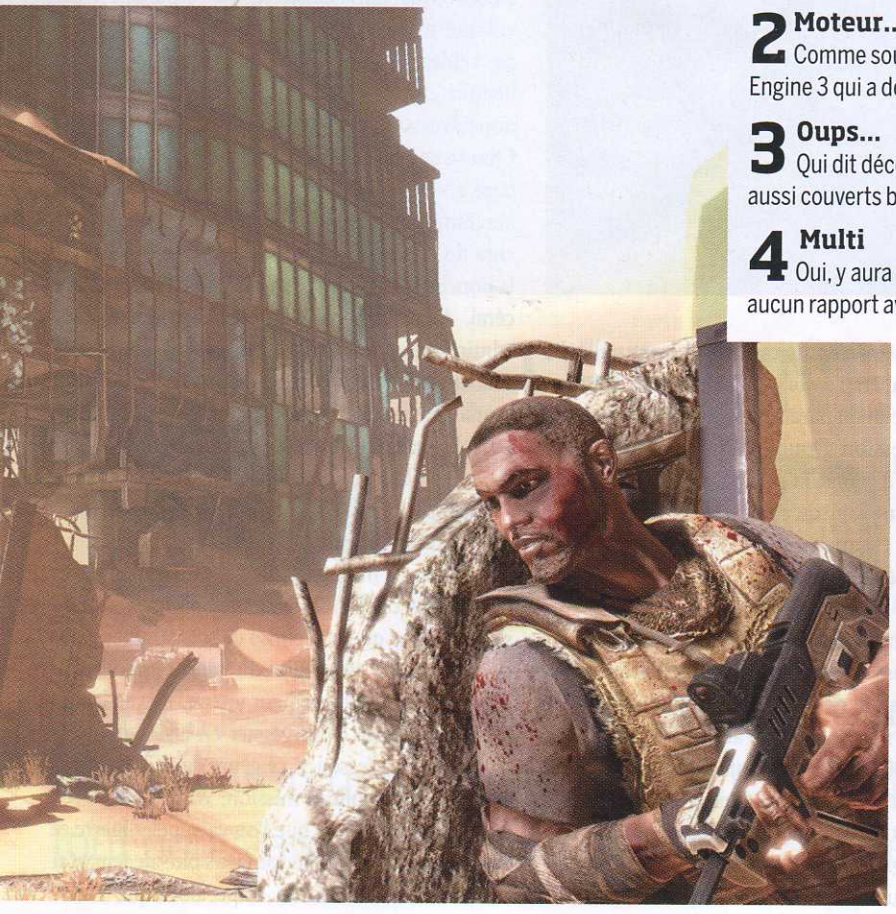
1 Réalisation O.K.
Graphismes soignés, décors inspirés, Spec Ops assure.

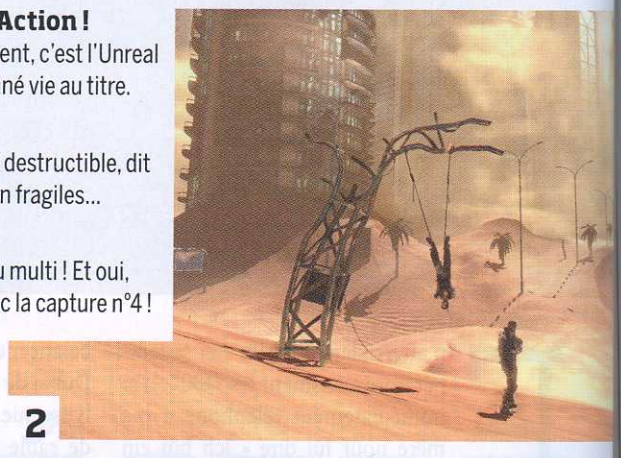
2 Moteur... Action !
Comme souvent, c'est l'Unreal Engine 3 qui a donné vie au titre.

3 Oups...
Qui dit décor destructible, dit aussi couverts bien fragiles...

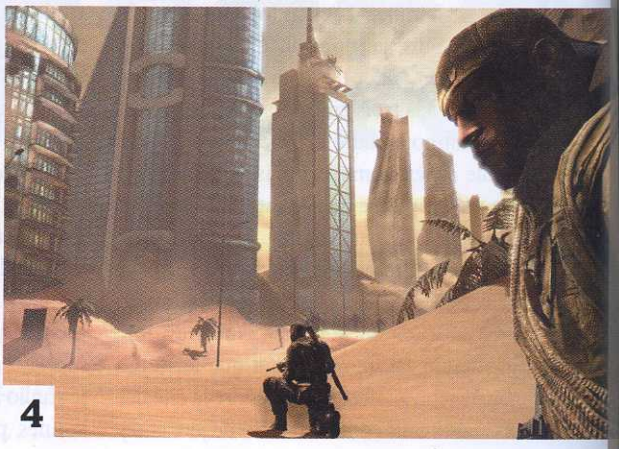
4 Multi
Oui, y aura du multi ! Et oui, aucun rapport avec la capture n°4 !







2



4

» excelle dans les combats rapprochés. Pourquoi nous avoir collé deux acolytes? Deux raisons. La première, pour des raisons « narratives »; à travers les interactions entre nos trois hommes, le joueur va en apprendre plus sur le pourquoi du comment. La seconde, pour donner un « outil de gameplay » supplémentaire, puisque de manière assez simple, vous allez pouvoir leur lancer des ordres et leur assigner des priorités. Par exemple, désignez un sniper ennemi au loin, et dites à Paul de s'en charger fissa. Très léger donc, et totalement dispensable pour progresser. Yager assume et ne s'en cache pas.

Spec Ops est donc un shooter à la mode, qui utilise ou réutilise des mécaniques huilées et appréciées des joueurs. Au niveau des fonctionnalités, rien pour le moment n'a de quoi émoustiller le pro-gamer. Mais il y a cet univers, ce Dubaï déchiré par la tempête, avec toutes les incidences que cela peut avoir sur votre façon d'appréhender les situations. Pour François Coulon, le sable est même un personnage à part entière. Par son omniprésence visuelle d'abord, mais aussi par les possibilités de gameplay qu'il va créer. Par exemple, vous allez pouvoir déclencher des avalanches pour ensevelir vos ennemis, ou pour vous frayer un chemin (ça a l'air assez linéaire de ce côté-là). Mieux encore: ponctuellement, des tempêtes de sable balayeront la cité, et réduiront drastiquement votre champ de vision. Rien de révolutionnaire, comprenons-nous bien, mais il n'est précisé nulle part qu'une bonne production doit innover à

« Aux moments calmes succèdent de bons gros crescendos à base de rixes gearsofwaresques. »

tout prix non plus. De surcroît, il semble que les level designers se soient éclatés avec le setting de Dubaï. Les intérieurs, souvent exigus, fourmillent de petits détails. L'atmosphère y est fraîche, presque sécurisante. Rien à voir avec les grandes étendues extérieures, irrespirables. Pour la petite anecdote, les équipes de Yager sont parties à Dubaï « s'imprégner du terrain ». Pendant la visite du studio, Matthias Wiese, le Directeur Artistique, nous montre des photos de lui dans le désert, en train de se couvrir la tête de sable, « pour comprendre notre personnage », plaisante-t-il. C'est ce goût du détail qui nous a plu. Espérons juste que Yager en a gardé sous le coude et saura (au moins un peu) nous étonner. La sortie est calée pour l'automne prochain.

SUNDIN

INTERVIEW

FRANÇOIS COULON

Producteur Exécutif sur *Spec Ops : The Line*

« On a réellement une ambition narrative pour Spec Ops. »



JOYSTICK : **Parle-nous un peu de toi François, comment en es-tu arrivé là ?**
François Coulon : Ça fait 14 ou 15 ans que je suis dans l'industrie du jeu vidéo. J'ai travaillé chez Ubisoft, à Paris d'abord, puis à New York et à Montréal. J'ai notamment été Directeur Créatif sur le premier Splinter Cell. Ensuite je suis revenu en France, dans le publishing cette fois. Puis je suis parti en Espagne, à Madrid, chez Pyro, où j'étais Directeur du développement. Et me voilà maintenant chez 2K et Yager pour Spec Ops.

JOYSTICK : **Pourquoi avoir choisi une ville comme Dubaï ?**
F.C. : Parce que c'est une ville hallucinante ! C'est une utopie, un Las Vegas 2.0. Et puis c'est une ville connue mais en même temps peu utilisée dans le jeu vidéo jusqu'à aujourd'hui. C'est dommage car c'est intéressant de travailler avec ce setting. Dans Spec Ops, il y a en plus ce paradoxe entre l'opulence de la ville et la puissance de la nature, qui reprend le dessus sur tout le reste. Ça me fait un peu penser à Je suis une légende (de Francis Lawrence). C'est une vraie mine d'or pour nos level designers. Sans parler de ce qu'on peut faire au niveau du gameplay, en jouant sur la verticalité des buildings et les propriétés du sable.

JOYSTICK : **On a l'habitude des développeurs qui nous disent que leur scénar va tout casser. C'est aussi ce que tu nous as dit. Allez, sérieusement, ce scénar ?**
F.C. : (rires) Non, non, on a réellement une ambition narrative pour le jeu. En fait, on s'est inspiré du bouquin Au Cœur des ténèbres de Joseph Conrad – d'où le nom du soldat renégat – qui retrace le voyage initiatique d'un jeune marin. C'est d'ailleurs ce livre qui a inspiré Francis Ford Coppola pour Apocalypse Now. Le joueur va accompagner le personnage principal dans son parcours, il va le voir changer, et va voir aussi changer ses coéquipiers, notamment à travers leurs visages et leurs répliques.

JOYSTICK : **Le côté gestion de coéquipiers, ça sort d'où ? C'est assez léger, d'après ce que j'ai pu en voir...**
F.C. : C'est léger mais dans le sens positif du terme. Tu peux très bien jouer sans donner d'ordre à tes deux acolytes. Dans ce cas-là, ils te suivront et feront le boulot, mais intelligemment. J'insiste sur le mot. C'est à la fois un outil de gameplay, qui va nous servir à donner plus de possibilités tactiques au joueur, et aussi un moyen narratif. Ce sont les discussions entre Walker et ses partenaires qui vont conférer de la profondeur à l'histoire et aux personnages.

JOYSTICK : **Il y a un truc qui me chagrine quand même. Pourquoi avoir choisi une vue à la troisième personne ? Ce n'est pas un peu console, ça ?**
F.C. : Je pense que là où il y a une ambition narrative, tu as besoin de voir ton personnage, de faire le lien avec lui. Une vue à la première personne nous a paru beaucoup plus anonyme. C'est un choix que l'on a fait pour notre expérience de jeu.

NEWS 86
Epic Games a mis le SDK d'Unreal Tournament 3 à disposition des joueurs. Premières réactions.

Édito

PAR LUCKY

Boycooott !

Lecteurs, lectrices, je vous ai compris ! Vous ne voulez plus de World of Warcraft ici, soit ! Mais malgré tout, ce mois-ci, je n'ai pas résisté à vous en faire une petite double page pour la route. Parce que bon, nous ne sommes pas en démocratie, je fais encore ce que je veux. Mais effectivement, WoW ne viendra plus systématiquement squatter les pages rézo. Là, voyez, si elles avaient disparu tout d'un coup, certains auraient pleuré. Je sais bien comment vous êtes ! Je sais que parmi vous se cachent des âmes pleines de contradictions. Avouez... Combien d'entre vous se sont inscrits dans un de ces groupes de boycott pour Left 4 Dead 2 ou Modern Warfare 2, et ont finalement acheté le jeu qu'ils diffamaient sur tout l'internet ? C'est bien ce que je pensais... Vous vous étonnez après que les médias ne prennent pas les joueurs au sérieux ? Bon, je suis clément, je veux bien passer l'éponge. Mais chaque coupable va me faire le plaisir de se clouer le pied sur une cheminée. Ah, et au passage, bonnes fêtes !





Aion ■ Le vent en pou(l)pe (je suis drôle, non ?)

Monsieur Propre

Avant la sortie d'Aion, je revois encore NCsoft, allongé sur son lit d'hôpital sous respirateur artificiel, quémandant la cigarette du condamné. Aujourd'hui, le développeur coréen a retrouvé une forme plus qu'athlétique. C'est simple, il est sur tous les fronts à la fois. Tel notre cher petit Président, le papa de Guild Wars s'affaire au four, au moulin, à l'abattoir, au bal musette et peut-être même auprès de votre douce et tendre. Pourtant, nous avons tous un ami qui s'est passionné des semaines sur Aion, puis qui s'en est lassé ; la faute sans doute, au peu « d'à côté » offert par le soft, en dehors du PvP ou du PvE haut niveau. Eh bien, tout ça va changer. J'en veux pour preuve la vidéo Aion 3.0 qui fait sensation sur le web. Ce que NCsoft s'apprête à rajouter sur son jeu est simplement dément ; au sens propre. Le studio oriental nous prépare une refonte graphique bluffante d'un jeu déjà réputé pour sa beauté, et s'apprête à permettre aux joueurs de nager ou de monter des dragons ou des hamsters géants... Mais surtout le housing va faire son entrée sur Aion. Kevin, 12 ans, pourra enfin se payer une maison virtuelle pour inviter ses copains à boire du Champony dans un cadre style Renaissance « tro bôô lol ». Je ne vous fais pas tout le détail, mais les développeurs semblent avoir bossé comme des dingues. Et pour donner plus d'impact à cette miraculeuse vidéo, la veille de son lancement, les développeurs ont fermé les serveurs européens et US sans prévenir, et tels des ninjas, ont banni quelque 16 000 comptes de farmers. Une opération nettoyage à faire rougir de honte Monsieur Propre. Considérez un peu toutes ces infos, et vous conviendrez qu'il y a largement de quoi clouer les mauvaises langues qui prédisaient à Aion une mort imminente. En un an, le MMORPG a multiplié par dix les bénéfices de NCsoft. Qu'on se le dise, le Coréen ne lâchera pas facilement l'affaire, et nous non plus d'ailleurs !

> Ce que NCsoft s'apprête à rajouter dans son jeu est simplement dément.

Site : http://video.aol.co.uk/video-detail/aion-30-futur-daion-en-video/2007527122



MODS 89
Parce qu'on ne se lasse jamais des shooters, voici pour vous du gros, du très gros mod FPS. Aux armes !



TRY AGAIN 90
Savonfou renfile ses collants pour refaire un tour sur Millenium City. Du neuf sur Champions Online ?



AU SECOURS 92
Sundin est allé à la rencontre de sYs, l'actuel meilleur clan européen de League of Legends pour leur soutirer des conseils.

Guild Wars 2 ■ Lettre de Lucky aux Corinthiens

Ne priez plus !

N'écoutant que sa grande générosité (et l'appel d'un retentissant coup de pub gratuit), ArenaNet vient d'accomplir un petit miracle. En effet, son site officiel nous apprend qu'une jeune fille atteinte d'une lourde maladie cardiaque et répondant au nom d'Emily, aurait non seulement joué à Guild Wars 2, mais aurait également « designé une quête ». O.K., cette phrase fait un peu mauvais article Paris Match, mais bref ! Cette joueuse de Guild Wars a demandé à l'association Make-A-Wish de lui organiser une visite chez ArenaNet pour rencontrer le staff et tester le jeu. D'après sa maman, la jeune fille était aux anges. Évidemment, je salue la démarche, mais tel un corbeau insensible, j'espérais palper de l'info sur le prochain MMORPG de NCsoft. En vain ! Rien ou presque n'a filtré sur sa session de jeu. Me voilà donc jaloux, et quand je suis jaloux, je trolle : dites, Messieurs d'ArenaNet, votre jeu est attendu pour 2011, vous y bossez depuis 4 ans, et il faut encore qu'une gamine vienne bénévolement vous aider à le terminer ? Ça va la glande, les gars ? Pas trop dur ?

Site : www.emilysatrium.org/2009/10/arenanet-wish.html



Elle a joué à ça ? Mais c'est une image ! Vous vous êtes pas un peu payé sa tête ?

Warhammer Online ■ Vire de bord

Mythic dans la tourmente

À moins que vous n'ayez fait vœu de vivre avec des boules Quiès et un masque de ski, la nouvelle a dû vous parvenir : d'ici un an, 1500 employés d'Electronic Arts devront plier bagages. Chez Mythic Entertainment, 80 personnes travaillant sur Warhammer Online seraient concernées. Si Jeff Hickman ne s'est pas exprimé sur ses possibles renvois, il a assuré que cela n'influerait pas sur le jeu (et il vaudrait mieux, il est déjà en sévère perte de vitesse). On y croit fort.



BRÈVES

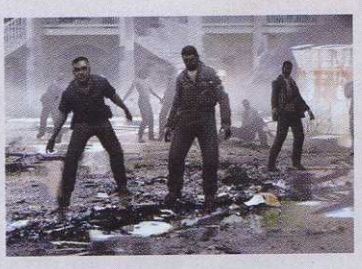
Ça sent encore le sapin

Après avoir perdu 34 millions l'an passé, Funcom vient de perdre à nouveau 9,6 millions ce trimestre. Le studio accuse à demi-mots les méchants Aion et Champions Online de lui piquer ses maigres joueurs. Avant l'arrivée de l'extension Rise of the Godslayer pour Age of Conan, la nouvelle est plutôt funeste.



Mytho 4 dead

Un entarteur de clowns en cavale aurait confié à mon boucher mythomane qu'un Left 4 Dead 3 serait en préparation. Sa source on ne peut plus inconnue (le site e4g.info) tirerait elle-même l'info d'un anonyme. Autant dire que l'on tient là une rumeur de premier choix. À quand les précommandes ?



We need you !

Vous êtes moddeur, dév' indé, guild master ou autre ! Votre talent crève les yeux mais personne ne le voit ? Vos chefs-d'œuvre n'impressionnent plus ni votre voisine, ni votre chien ? Il vous faut un public de connaisseurs ! Alors, si vous voulez qu'on parle de votre mod, de vos event RP, contactez-nous via

Site : courrierjoystick@yellowmedia.fr

Unreal Tournament 3 ■ Epic-moi, je rêve !

UN CADEAU EPIC À UN MILLION DE DOLLARS

Depuis le 5 novembre, Epic Games offre le kit de développement d'Unreal Tournament 3. C'est presque Noël avant l'heure, et partout dans le monde, les développeurs indépendants, main dans la main, font la farandole.

Début novembre, Epic a décidé de rendre l'Unreal Developement Kit (UDK) gratuit pour les studios amateurs. Les apprentis codeurs qui devaient se contenter de moteurs de seconde zone, peuvent désormais bidouiller le SDK qui a servi à la création de titres prestigieux, comme Batman Arkham Asylum, Bioshock, Gears of Wars 1 & 2, et bien entendu Unreal Tournament 3.

Quel bonheur !

Précisons un détail quand même. Vous vous en doutez, Epic n'offre pas son UDK par pure bonté. Si vous voulez vendre votre jeu, le studio américain compte vous demander des sous (voir notre encadré).
Mais pour simplifier, disons que l'accès à l'UDK est gratuit alors qu'il pouvait se monnayer plusieurs centaines de milliers d'euros ! Les plus concernés par cette nouvelle sont bien entendu les moddeurs d'UT3. D'un coup de baguette magique, leurs mods peuvent devenir des jeux à part entière. Et si leur public se bornait aux possesseurs d'UT3, désormais chaque être humain en possession d'un PC peut apprécier leur travail, sous forme de jeu indé. À la rédac, nous nous attendions à une avalanche de titres...

L'artefact maudit

Une semaine d'attente. Deux, et toujours rien. Si nous étions dans un RPG, la description de cet UDK serait : « Artefact de développement, +20 en philanthropie sur les personnages d'alignement neutre/bon, +100 en cupidité sur les personnages mauvais ». Si la créatrice du mod Prometheus s'est empressée de diffuser son jeu sur la toile, cet UDK semble corrompre les âmes les plus charitables. Ainsi des moddeurs qui, hier encore, travaillaient pour l'amour de l'Art, gardent aujourd'hui jalousement leur chaudron d'or tels des leprechauns irlandais, alcooliques et cupides. Naïfs, nous attendions les sorties indés des mods The Haunted ou The Ball, mais leurs développeurs n'ont pour l'instant sorti que des démos de leurs productions, en vue de commercialiser un jeu complet en 2010. Sarcasmes mis à part, je ne jette la pierre à personne.

Un bon outil pour se faire les dents

Il serait douteux de blâmer des gens voulant vivre de leur passion. Et malgré tout, la mise à disposition de ce SDK permet à toute la

Unreal Development Kit Ce qu'il faut retenir

Vous avez la flemme de lire ce texte ? Même après avoir payé le magazine ? Soit, voilà ce qu'il faut en retenir :

1 / 

L'Unreal Development Kit (UDK) est l'outil qui a donné vie à quasiment tous les jeux Next-Gen sur PC et consoles (Xbox 360 et PS3). L'UDK est un donc un outil de professionnel à la portée du simple joueur.

2 / 
L'UDK est accessible gratuitement. Vous pouvez télécharger le kit qui pèse 562 MB sur PC, non ça ne marche pas sur Mac ! Vous pouvez à présent vous essayer à la création de jeu.

3 / Un minimum de connaissances est nécessaire mais il existe de nombreux tutos sur le net pour se familiariser avec l'outil. Jetez un œil sur ce site idéal pour débuter.
Site : www.hourences.com

4 / 
Ne vous méprenez pas, l'UDK ne se limite pas à la création de shooter, tous les types de jeux sont possibles, de la plateforme à la course. Maintenant, vous n'avez aucune excuse pour vous tourner les pouces !

5 / 
Vous souhaitez vendre votre jeu ? Il faudra dans un premier temps verser 99 euros à Epic. Ce dernier récupère 25 % des recettes si votre titre génère plus de 5 000 euros de bénéfice.

scène mod actuelle, et donc aux développeurs pros de demain, de se faire les dents sur un outil professionnel haut de gamme. Un bon investissement pour l'avenir. Mais le phénomène est quand même étrange, non ? Au moment où la plateforme de développement de ces gens-là devient gratuite, leurs mods deviennent payants.

Personnellement, tout ça me rappelle Damnation, mod très populaire pour Unreal Tournament 2004, qui a fait un mémorable flop lors de sa sortie sur l'Unreal Engine 3. Moi, oiseau de mauvais augure ? Noooooon ! Seulement, un bon mod ne fait pas toujours un bon jeu. Vous voyez la nuance ?

LUCKY



Tous ces gens-là, c'est vous, et ils bougent tous à la fois. Ça part dans tous les sens, on se croirait dans la tête de Savon.

Prometheus ■ Gratuit, donc pas cher

Le premier homme à coder l'UDK est une femme

Contrariant la tendance décrite par Lucky une page plus tôt, Rachel Cordone ne compte pas profiter de la gratuité de l'UDK pour vendre une version stand alone de Prometheus. La créatrice de 31 ans a bien plus de classe que cela. Maman d'un des mods les plus réussis pour Unreal Tournament 3 (vainqueur de la prestigieuse compétition Make Something Unreal 2009), il ne lui a fallu que quelques jours pour le convertir en un stand alone gratuit et téléchargeable. Voici donc la version 4 de Prometheus, petit rubis de 14 carats pour tous les amateurs de puzzle game. Le jeu repose sur un principe à la fois simple et vertigineux. Le joueur incarne un agent chargé, à chaque niveau, d'infiltrer un bâtiment. Pour cela il a le pouvoir de programmer un nombre limité de clones dont les actions concertées lui permettront de progresser.

On s'est pas déjà vu ?

Alors là, soyez attentifs, car c'est l'heure de l'exemple ! Mettons que vous commenciez dans une pièce où se trouvent uniquement un interrupteur et une porte fermée. Mettons que la porte ne s'ouvre qu'à condition de marcher sur l'interrupteur. Vous suivez ? Vous marchez donc sur l'interrupteur, puis, votre clone peut franchir la porte et affronter un nouveau défi. Le challenge de Prometheus repose sur votre capacité à « programmer » des clones quantiques. Ça peut paraître simple, mais dès les premiers niveaux, parvenir à coordonner les trajectoires de ses cinq doubles est un essoreur à méninges. Après la moitié du jeu, la complexité s'accélère puisqu'il devient nécessaire, de reprogrammer les clones. Casse-tête devant l'Eternel, Prometheus se paye en plus le luxe de bénéficier d'une histoire bien perturbante. Pour faire court, les gars qui vous clonent ne sont pas du genre à sauver ni la veuve, ni l'orphelin, ni même les pandas albinos d'Australie. Et vous au milieu de tout ça, vous devenez une sorte d'agent double, à moins que vous ne soyez le double de votre agent... Un truc du genre ! Pour avoir le fin mot de l'histoire : JOUEZ-Y !

SAVONFOU

PLUS D'INFOS

Tutorial

Au cas où vous prendrait l'envie de créer un jeu « from the ground », je vous conseille vivement de jeter un œil sur le projet Whizzle. Ce programme n'est pas vraiment un jeu, mais plutôt une démo technique/tuto réalisée par le studio Psyonix, partenaire de longue date d'Epic Games. Et histoire de vous mettre le pied à l'étrier, le code source du jeu est dispo sur le site officiel de l'UDK.
Site : www.udk.com.



Money !

À l'inverse de Prometheus, la plupart des jeux primés au concours Make Something Unreal, organisé par Epic Games, ont décidé de tenter une sortie en magasin. Ainsi, The Ball, The Haunted ou encore Cobra, pour ne citer qu'eux, ne seront bientôt plus des mods. Les projets vont encore évoluer, mais pour en apprécier le résultat final, il faudra payer. Les démos de ces jeux sont d'ores et déjà disponibles sur le net.



C'est déjà un succès

Telle une meute de chiens se disputant un os après un banquet, 50 000 personnes se sont empressées de télécharger l'UDK après sa mise à disposition. Doit-on en attendre 50 000 jeux ? Pas sûr. Pour ma part, j'avoue avoir mis ma grosse main poilue sur ce code miracle, mais je peux vous certifier qu'il ne servira à rien, sinon à briller en société avec un : « Tiens, j'ai regardé l'UDK. Du beau boulot ! ». C'est fou ce qu'un geek peut être attiré par l'inutile.

FREE 2 PLAY

Je comptais faire une intro toute mignonne d'**orphelins affamés et joyeux toutous jappant,** mais il me reste moult pages à écrire, et Death Pote va remonter de sa pause clope... Donc sans transition, la page Free 2 Play ! **PAR LUCKY**



Voilà un champignon qui aurait mieux fait de ne pas avoir d'yeux... ou alors d'avoir aussi des bras !

ALLODS ONLINE

Nous débutons cette page F2P avec un invité de choix ! Pour ceux qui n'auraient pas lu notre dernier numéro et qui n'en seraient pas morts de honte (au sens propre), refaisons les présentations. Lecteurs, je vous présente Allods Online, modeste MMORPG russe, connu pour être le Free 2 Play le plus coûteux de l'Histoire. En effet, le portail gPotato a déboursé quelque 12 millions de dollars pour financer le développement d'un jeu qui, au final, a tout d'un MMO à abonnement. Même si j'imagine qu'une partie de ce budget pharaonique a dû partir en frais de taverne, Astrum Nival s'est fendu d'un soft bien parti pour concurrencer, voire détrôner, Runes of Magic dans le domaine du F2P. En deux mots, Allods propose une flopée de quêtes destinées à accompagner le joueur dans sa phase levelling. Puis le gameplay s'ouvre sur un mélange de PvE / PvP un peu à l'instar de ce que propose Aion. En outre, vous y trouverez tous les attributs indispensables du genre comme des Hôtels de vente ou autres mini-jeux PvP. Au jour de sa sortie, l'item shop intégré au jeu ne devrait vendre que des objets cosmétiques sans influence sur le gameplay... Enfin, libre à vous de vérifier tout ça, car mon petit doigt me dit qu'à l'instant où vous lirez ces lignes, grâce à une magnifique distorsion temporelle, le MMORPG Allods Online devrait être disponible sur le portail gPotato.

Site : http://fr.allods.gpotato.eu/

Alliance of Valiant Arms

Malgré le cœur que mettent Steven Seagal et de Chuck Norris à pourfendre le terrorisme à grands coups de taloches, cette engeance prolifère. Fort heureusement d'ailleurs, car tant que l'aveugle justice aura besoin d'armes à feu, de preux développeurs nous concocteront du FPS, comme, au hasard, Alliance of Valiant Arms. Si l'on parvient à passer outre un item shop un brin envahissant, ce F2P a de bonnes choses à offrir. Il est somme toute classique mais propose une vingtaine de cartes, et des modes deathmatch, capture the flag, domination, escorte ou survie. À défaut de réinventer la roue, A.V.A. a le mérite d'être à la fois très complet et très gratuit.

Site : http://ava.ijji.com/





Torchlight Online

Dans deux ans, ceux qui auront survécu à la lecture à voix haute de cette phrase qui s'annonce très longue, devraient pouvoir installer sur leurs machines l'adaptation MMO du Torchlight de Runic Games, dont nous vous parlions encore le mois dernier en termes élogieux, et qui s'est vu décerné à la fois un joli 8/10 et un prestigieux Megastar.

Au contraire du jeu solo, le monde de la version persistante du soft sera... persistant. Pas de donjons ni de cartes aléatoires donc, mais de nouvelles classes et un gameplay fortement inspiré du multi de Diablo II. Petit à petit ce MMO devient ce qu'aurait dû être Mythos, avant qu'il ne soit annulé suite à la disparition de Flagship Studio. À la bonne heure !

MODS

Votre fortune personnelle ne dépasse pas **le budget coiffure de Mad Max ?** Pas de panique, les mods restent et resteront un excellent moyen de recycler vos anciens jeux. Ce mois-ci, voici de quoi rentabiliser vos FPS. **PAR LUCKY**



Out of Hell

Il y a des jours comme ça où un événement inattendu vient vous coller une baffe magistrale. À chaque fois que Savon me téléphone et me noie sous son dévastateur raz-de-marée de futilités, il me laisse K.O., surpris comme au premier jour. Ce matin, je suis tombé béat d'admiration devant le titanesque travail du Canadien Chiken+Ribs_Combo, qui vient de sortir l'excellent mod Out of Hell pour Unreal Tournament 2004 après sept longues années de travail. D'après la rumeur, notre homme ne connaissait rien au modding avant de se lancer et pourtant, ce premier essai est un coup de maître ! Je ne sais pas ce qu'il a tripatouillé dans ce vieillissant moteur, mais en plus d'avoir la bonne ambiance glauque qui va bien, son survival horror a vraiment de la gueule. Bon, a priori il serait question d'une éventuelle version stand alone dans les semaines à venir, mais le plus sûr moyen de jouer reste encore d'installer UT2k4 sur votre machine et de vous rendre sur le site ci-dessous :

Site : www.outofhell.net.

Tourne sur : Unreal Tournament 2004

DÉVELOPPEMENT **100%**





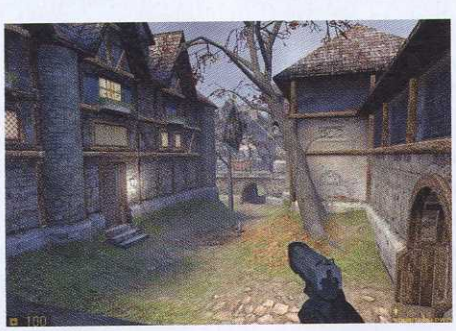
CSS-SCIFI3

Votre belle-mère n'aime pas les jeux bêtes et violents ? Vous n'aimez pas votre belle-mère ? Parfait ! Donc le mod qu'il vous faut se nomme CSS-SCIFI3 : Hardwired. Cette totale conversion pour Counter-Strike Source reprend pas moins de 42 cartes développées par Valve, pour en faire autant de défis solos. Oui, vous avez bien lu « défis ». Donc amateurs de scénarios alambiqués (ou même de scénarios tout court), passez votre route, Hardwired est un mod destiné à ceux qui, comme Bruce Willis, considèrent qu'une mission réussie est une mission où tout le monde crève sauf le héros. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à expliquer à votre chère belle-maman que : « Voyez, j'ai des munitions presque infinies, et faut que j'déglingue cette énorme masse de gens qui fonce sur moi sans même lui dire pardon. Regardez... Ouh ! J'ai eu l'œil gauche ! Quelle chance ! Vous avez vu comme ça saigne ? Ben... belle-maman, vous allez où ? ». Elle ne reviendra pas de sitôt et en plus vous améliorerez votre skill. Mais que demande le peuple ?

Site : amphibian.myzen.co.uk/css_sci_fi/

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **100%**





Suicide Blitz

J'attire votre attention sur une « petite » campagne Left 4 Dead, poétiquement baptisée Suicide Blitz. Ce nom charmant cache un travail de malade. D'accord, la campagne en elle-même ne déborde pas d'originalité (loin s'en faut), mais le level design a fait l'objet d'un soin tout particulier. Amis moddeurs, prenez-en de la graine.

Site : www.suicideblitz.info/

Tourne sur : Left 4 Dead

DÉVELOPPEMENT **100%**

Black Mesa

La nouvelle est tombée comme un couperet : finalement Black Mesa ne sortira pas en 2009. Pour mémoire, ce mod est un remake d'Half-Life codé sur le Source Engine d'Half-Life 2. En plus d'offrir une cure de jouvence à l'un des hits fondateurs du FPS moderne, les dév' prévoient un mode coop. Vous comprenez maintenant pourquoi Black Masa est plus attendu à la rédac' que le retour de Jésus, le prochain album du King, ou la légalisation de l'alcool au travail. Patience !

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **85%**



Croiser un homme en slip dans la rue, ça fait toujours rire. Mais au bout d'un moment, ça ne suffit plus !

Champions Online ■ Cryptic tente laborieuseument d'équilibrer son MMO

LES EXPLOITS DE CAPTAIN PATCH

Champions Online, certains tueraient pour lui, d'autres y sont morts d'ennui... Après l'avalanche de patchs sortis des studios Cryptic, je me suis dit qu'il était temps de faire le point.

En septembre dernier, Champions Online sortait et Joystick lui accordait un accueil assez froid. Trois mois plus tard, le public du MMORPG super-héroïque de Cryptic s'est un peu clairsemé. Premier constat, nous sommes passés de plusieurs centaines de zones instanciées (chaque portion du monde est sur un serveur à part), à quelques dizaines seulement. Faut-il en conclure que la réduction des temps de chargement est due à un dépeuplement et non aux efforts des développeurs ? Seule une vilaine langue dans mon genre s'y risquerait.

Colmatages de fuites

Au moment de sa sortie, la progression en PvE était un vrai chemin de croix. Bien souvent, le niveau de mon avatar était trop élevé pour sa zone actuelle, et trop faible pour la suivante. J'avais l'impression de faire face à un choix absurde : terrasser des chiots en boucle pour gagner une misère d'XP, ou affronter des Superman par lots de douze et mourir à chaque coin de rue. Conscient du problème, Cryptic a relevé ses manches pour créer de nombreuses quêtes intermédiaires. Désormais, niveau PvE, tout va bien sur Champions Online, et mieux encore puisque même le PvP rapporte de l'XP. En revanche, ce dernier aspect du jeu est toujours déséquilibré. Vu que les persos n'ont aucune restriction dans le choix de leurs capacités, certains n'hésitent pas à cumuler tout ce qui se fait de plus bourrin en ce moment. Ceux qui se sont pris des Mini-mines, et n'ont pas pu les bloquer à cause d'une Flèche Taser envoyée par un kikoolol savent de quoi je parle (ndLucky : ils ont de la chance). Les développeurs tentent de corriger le tir à la volée, et patch après patch, les divers pouvoirs sont nerfés les uns après les autres. Mais pour Cryptic, la course à l'équilibrage PvP comme PvE est une lutte perdue d'avance. Les combinaisons sont trop nombreuses pour que les correctifs parviennent à suivre le rythme imposé par une population d'optimisateurs retors. Pire, ces patchs à la chaîne posent même problème à la communauté des joueurs « normaux », qui sont obligés de refaçonner les pouvoirs de leurs personnages alors qu'ils ne demandaient rien.

Vic...time... de la mode

Chaque jour, on assiste donc à des défilés de personnages aux pouvoirs identiques, arborant tous le dernier template en vogue. Cela dit, il est possible de s'en sortir très honorablement en PvE jusqu'aux quêtes de haut niveau en se la jouant « RP ». Si Pascal Pantoufle a décidé que son Fireman ne peut pas utiliser de pouvoir de glace, il pourra tout de même s'en tirer. Ne riez pas, les joueurs roleplay existent encore, et heureusement d'ailleurs, car cette agaçante course au template qui tue est révélatrice d'une communauté un brin immature (ndLucky : comme dans Wow en fait). Ça fait tache dans le paysage. Pourtant le studio se démène. Par exemple, nous avons eu un très bon event pour Halloween. Dans un avenir proche, Champions Online devrait bientôt compter une toute nouvelle zone pour repousser l'end-game au-delà du level 40. Ce sera l'occasion de voir si quelque chose de bon émerge de cette turbulente jeunesse, parce que pour le moment, tout cela reste encore un peu faiblard. Cryptic a paré au plus pressé en comblant ses grossières lacunes PvE, mais s'il y a du mieux, le bon se fait attendre.

SAVONFOU

L'équilibrage des personnages, en PvP comme en PvE, est pour Cryptic un combat perdu d'avance.

L'amour avec des baffes

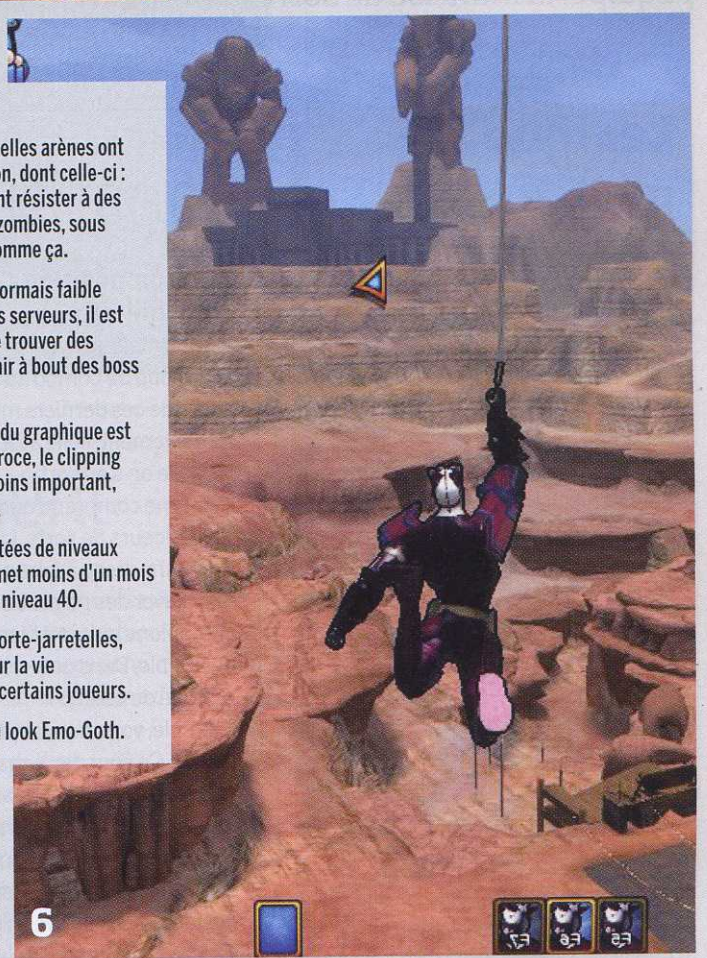
Présenté comme un argument massue pour vendre le jeu, le système des Némésis s'est avéré sympa mais inutile. Depuis le patch « Affrontement Némésis » du 24 novembre dernier, des groupes de joueurs peuvent affronter une autre équipe formée de leurs ennemis jurés respectifs. Si d'un point de vue gameplay, cette instance n'a rien de révolutionnaire (vos adversaires dépendent de vos alliés), d'un point de vue social, le jeu y gagne pas mal, puisque l'on peut désormais troller sur le design atroce des Némésis conçus par ses camarades de raid.











1 - Miaou.

2 & 3 - De nouvelles arènes ont fait leur apparition, dont celle-ci : les joueurs doivent résister à des déferlements de zombies, sous peine de finir... comme ça.

4 - Malgré la désormais faible population sur les serveurs, il est toujours facile de trouver des acolytes pour venir à bout des boss délicats.

5 & 6 -Si le rendu graphique est toujours aussi atroce, le clipping est désormais moins important, c'est toujours ça.

7 - Avec ses montées de niveaux très rapides, on met moins d'un mois pour atteindre le niveau 40.

8 - Minijupe et porte-jarretelles, je m'inquiète pour la vie sentimentale de certains joueurs.

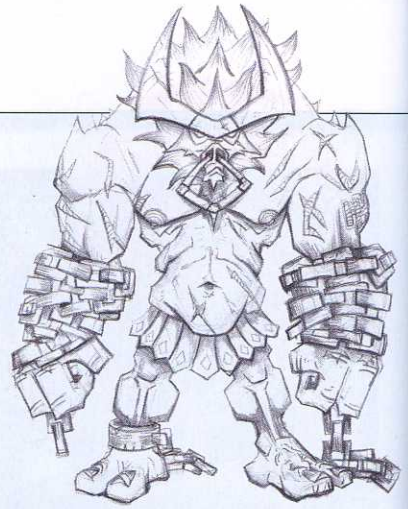
9 - Mon nouveau look Emo-Goth.











League of Legends

MANGEZ DU NOOB, C'EST BON !

Passer des nuits entières à s'entraîner à League of Legends est une noble occupation. Mais ce n'est pas avec ça que vous allez gagner votre vie ou trouver une copine. Pour avoir un bon niveau et préserver votre vie sociale, nous avons demandé à la meilleure équipe d'Europe, **les Frenchies du clan sYs,** de vous prodiguer leurs plus précieux conseils. Au programme : les quatre grands aspects qui régissent une victoire : la composition de l'équipe, la maîtrise de son environnement, le choix des items et celui des sorts. **PAR SUNDIN**

Lexique

Rangez vos dicos, ouvrez grands vos yeux !

Être un bon joueur, c'est d'abord connaître le vocabulaire en vigueur, pour pouvoir réagir rapidement et de manière appropriée. La liste est non exhaustive, mais cela vous sera certainement très utile.

B, back : repliieezzz-vousss !

Bot (bottom) : désigne le chemin de droite (si vous commencez en bas) ou celui de gauche (si vous commencez en haut). La ligne opposée est appelée Top.

Bp, ou blue pilling : expression employée pour dire que vous revenez à la base. Elle est parfois suivie d'un « tu ne crèves pas pendant ce temps, compris ? ».

Feeder : se dit d'un joueur qui « nourrit » l'ennemi en se faisant tuer toutes les 3 secondes. Les bons joueurs les détestent !

Miss ou Mia : se dit quand un champion adverse disparaît de sa ligne. Généralement, ce dernier s'est mis en tête d'aller taper un copain à vous, donc prévenez-le ! Et VIIITE !

Pusher : attaquer les tours adverses. À plusieurs de préférence.

Tp : téléportation.

Pseudo : Fantazm / **Champion préféré :** Morgana

Constituer un line-up cohérent

Une composition harmonieuse



Nous avons essayé beaucoup de compo au cours de ces derniers mois. Actuellement, celle avec laquelle on s'en sort le mieux ne comprend que des lanceurs de sorts. La première chose à faire est de trouver des paires de champions qui vont bien ensemble. Dans une optique de push par exemple, vous pouvez prendre Soraka et Alistar. Ce sont deux champions qui tankent très bien en début de partie, grâce à leurs sorts de soins. Si vous voulez au contraire mater les champions adverses, un Shaco et une Katarina sont d'excellents assassins. On peut citer également Annie avec Nasus, ou Annie avec Teemo. Maintenant, il n'y a pas de vérité à ce sujet, l'efficacité d'une équipe dépend surtout de la coopération entre ses membres.

La ligne du milieu

En général, c'est moi qui m'y colle, avec Morgana. Je prends les sorts Teleport et Flash. L'idée est d'atteindre très vite le niveau 6, puis de partir aider mes coéquipiers sur les autres lignes. On fait ça avec Morgana car c'est un excellent assassin. Avec ses sorts Sombre Dessein et Chaînes Spirituelles, on ne rate jamais notre cible. Teemo, car il sait très bien contrôler la map, ou Corki et Annie, parce que ce sont de très bons tueurs de minions, peuvent également être des choix judicieux.

Le push

Il n'y a pas de moment précis pour pusher. L'occasion fait le larron, comme on dit. En général, on garde 1 ou 2 sorts de Fortification pour se laisser le temps de pusher, ça nous évite de devoir revenir en arrière. On est vraiment sensibles à la bataille des tours, il faut toujours en avoir une ou deux d'avance au moins sur ses adversaires. Autrement, on essaie d'alterner entre des gros pushs à 5 et deux petits pushs à 3 + 2 sur les lignes opposées.

Pseudo : Aexs / **Champion préféré :** Anivia

Acheter les bons items

Le premier item

Ne vous fiez pas systématiquement aux items conseillés, qui ne sont pas toujours les plus adaptés. Le premier item dépend du héros que l'on a choisi. Pour un Mage comme Annie, je conseille de prendre Anneau de Doran. Pour Anivia, en revanche, qui est un champion qui exige beaucoup de mana, prenez un Pendentif Meki, que vous améliorerez ensuite en Calice d'Harmonie. Si vous jouez un champion de corps à corps et qu'il y a beaucoup de Mages / tireurs à distance chez les adversaires, privilégiez un bouclier de Doran ou un Pendentif de réjuvénation.

Les bottes

Les bottes s'achètent quand vous retournez pour la première fois dans votre base. Pour un Mage, je conseille les Chaussures de Sorcier pour leur bonus de puissance. Pour un Tank, les Tabi Ninja (+11 % en esquive) si les DPS adverses sont des corps à corps, et les Sandales de Mercure (résistance magique) si leurs DPS sont des Mages. Pour les corps à corps, les Jambières du berzerker, et pour les soutiens, les Bottes de célérité s'avèrent un bon choix.



Les items ultimes

Le Voile de la Banshee, qui bloque un sort néfaste toutes les 30 secondes, est indispensable. Après, comme d'habitude, cela dépend du profil. Pour un Mage, le Bâton Séculaire est très bon. Si vous êtes soutien, achetez un Cœur gelé ou une Dent de Nashor, qui réduisent les temps de rechargement des sorts. Pour les DPS physiques comme Twitch, Jax ou Ashe, je préconise une Lame d'infini, et pour les Tanks, une ou plusieurs Cape solaire.

Faut-il acheter des potions ?

Oui, en début de partie. Elles permettent de mieux maîtriser la période entre le premier niveau et le niveau 6. Les débuts de partie sont parfois très serrés et c'est là que les potions sont utiles. S'il vous reste des PO après l'achat de votre premier item, prenez-en.

Pseudos : Nalyah et Alanare / **Champions préférés :** Annie et Janna

Maîtriser son environnement

Faut-il s'attaquer aux héros en début de partie ou rester coller sur les minions ?

Je déconseille de se focaliser sur les champions ennemis. Vous perdrez trop de temps et de PO. Frappez quand cela est possible, mais gardez à l'esprit qu'il faut tuer des sbires pour engranger argent et expérience.

La jungle en début de partie, ça le fait ?

Dans le sens où ça permet un gain d'expérience et de PO pour l'équipe, oui, mais en même temps, cela oblige un joueur à se battre en deux contre un, ce qui est parfois impossible contre certains types de champions (un couple DPS/Lanceur de sorts par exemple). Contre une très bonne équipe, c'est trop compliqué. De plus, seuls deux champions peuvent « jungle » dès le niveau 1 : Warwick et Fiddlesticks.

Et tout au long de la partie ?

Là, oui. Les bonus du Golem et du Lézard sont très puissants. Il faut donc aller les combattre dès que possible et à chaque fois que possible, puisqu'ils réapparaissent toutes les cinq minutes.

Le Dragon

Les nouvelles techniques circulent assez vite dans le jeu, et beaucoup d'équipes partent tuer le Dragon en début de partie. Pour le moment donc, c'est plutôt une mauvaise idée car si l'équipe adverse vous tombe dessus, c'est fini...

L'Hydre

Si un ou deux champions de l'équipe adverse sont morts et qu'il est impossible de pusher, ça peut être une alternative, mais seulement dans ce cas-là. Le push doit rester la priorité absolue.



Pseudo : F3shz
Champion préféré : Fiddlesticks

CHOISIR SES SORTS POUR L'ÉQUIPE

Les sorts

Les Soins sont une valeur sûre. De même, la Fortification permet de maîtriser un push adverse quand personne n'est disponible pour défendre. Mais le must-have du sort d'invocateur est sans aucun doute le Téléport, qui est indispensable.

Les maîtrises

De manière générale, il n'y a pas une spécialisation de prédilection. Comme souvent, cela dépend du type de héros que vous jouez : de la défense pour un Tank, de l'attaque pour un Assassin et un mix attaque/défense/utilitaire pour les Mages ou les soutiens.

Les runes

Il est nécessaire de se poser les bonnes questions avant de positionner les runes, à savoir « pour quel champion et quelle philosophie de jeu ? ». Un conseil qui s'applique à tous néanmoins : privilégiez les runes offrant un rendement croissant des caractéristiques jusqu'au dernier niveau (celles de type +X par niveau).



Le clan sYs

Considérée comme la meilleure équipe européenne depuis qu'elle a remporté le premier tournoi de League of Legends, la team sYs est composée de dix membres. Sept joueurs (Alanare, Fr3shz, Fantazm, Predator Kick, Nalyah, Mfunn, et Aexs), un designer (Keys), un webmaster (Skouare) et un manager (Tdk-).
Site : www.team-sys.fr

World of Warcraft ■ Patch 3.3

LA CARTE DE LA CITADELLE

La sortie du patch 3.3 de World of Warcraft a été célébrée à grands coups de : « Arthas je vais te faire manger tes pieds ! », ou autres « et ta mère ? ». Pas si vite, jeunes padawans. Jetons un œil sur les boss de la Citadelle, vous voulez bien ? LUCKY



1 - Seigneur Gargamoelle
Aperçu : A priori, le portier de la Citadelle ne devrait être qu'une formalité. Ouvrez les yeux, évitez les traits de flammes bleues au sol et ça devrait passer. Attention tout de même, Gargamoelle ne lésine pas sur les attaques de zones. Amis healers, soyez réactifs.

2 - Dame Murmemort
Aperçu : Vous vous souvenez de Kel'Thuzad ? Ben ici c'est un peu la même tisane. Phase 1, Dame Murmemort est intouchable et vous balance des vagues de mobs. Phase 2, vous devrez achever les adds et attaquer le boss. Timer avant enrage : 10 minutes !

3 - Combat aérien en canonnière
Aperçu : Cette bataille navale n'est ni plus ni moins qu'un abordage. Une bonne grosse bataille de masse, bien bordélique comme on les aime, avec un boss à tanker et des adds à gérer. Séparer le raid sur les deux navires et faites bon usage de vos canons.

4- Porte-mort Saurcroc
Aperçu : Voilà le premier « wipe boss » de l'instance et accessoirement, le chevalier de la mort le plus puissant d'Arthas. Si un gros tank + heal + dps suffit à maîtriser Saurcroc, gérer les bêtes qu'il invoque tout au long du combat sera plus difficile. Un seul mot : AoE. Enfin... Il a été peu testé, et rarement sans bugs, donc prenez ces infos avec des pincettes géantes.

Bonjour, voyageur ! N'essayez pas de régler votre ordinateur ! Ce que vous allez voir est la vérité. Vous venez d'entrer dans la version 3.3 de World of Warcraft. Si les prévisions de notre illustre oracle TBF sont exactes (et elles le sont toujours, d'ailleurs Kevin, inutile de bûcher tes maths : tu auras 0 au contrôle de mardi), tandis que vous lisez ces lignes, seuls les quatre premiers boss de la Citadelle devraient être accessibles. Rappelons les faits : pour éviter au Roi Liche de se faire écraser comme un poussin sous une mêlée du Stade Français, le raid se débloquera aile par aile pendant quelques semaines. Comble de tout, pour faire durer l'affaire, le nombre d'essais sur les boss finaux sera limité. Comptez 15 tentatives pour nettoyer l'instance complète. Certes il y a bien des boss sur qui vous pouvez mourir en boucle sans souci, mais à chaque wipe devant Putricide, Lana'thel, Sindragosa ou Arthas, vous perdez une tentative. Nous sommes d'accord, ce système est honteux, mais il faut faire avec. Aussi, pour vous préparer au mieux, voici un aperçu des premières astuces utilisées sur les Royaumes de Test. Bons wipes !

ICECROWN CITADEL

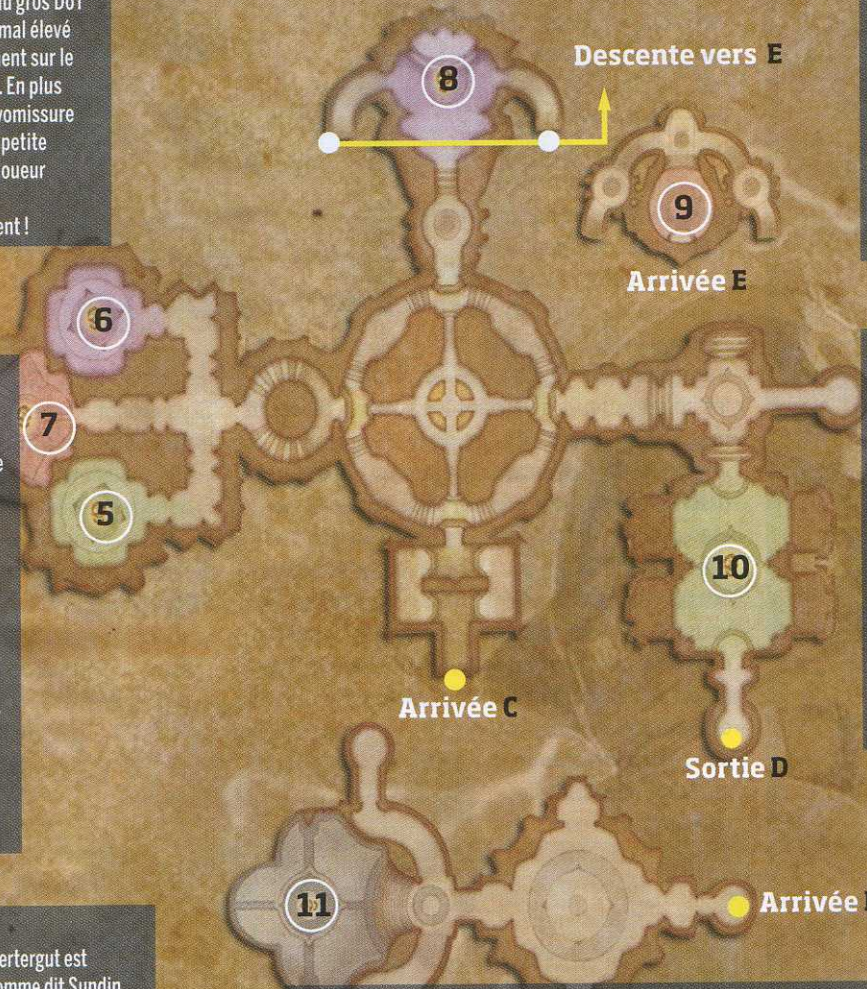


12 – Roi-Liche
Aperçu : Pour d'évidentes raisons, le monsieur n'a pas été testé ! Cette dernière rencontre de l'extension Wrath of the Lich King est donc sujette à toutes les spéculations. Cela dit, il y peu de chance qu'elle se règle au scrabble. Et accessoirement, Blizzard n'a pas terminé le combat.

8 – Conseil des princes de sang
Aperçu : Yeeeepeeeee ! Trois adversaires pour le prix d'un ! Mais attention, vous n'affrontez qu'un Prince à la fois, et en tuer un revient à les tuer tous. Comme au catch, ces petits farceurs se relaient aléatoirement en cours de combat. Du coup, l'affrontement est très aléatoire. L'un joue avec le feu, un autre avec l'ombre, et le dernier avec une magie des arcanes.

9 - La Reine de sang Lana'thel
Aperçu : Lana'thel garde la troisième aile de la Citadelle. Là vous allez vous amuser ! La belle mord un joueur, et lui confère ainsi un bonus de dommage et de soin. Mais si la cible ne mord pas un autre joueur, de temps à autre, il restera contrôlé par Lana'thel ! À d'autres moments, trois joueurs seront « liés » par un faisceau rouge. Ils doivent se rejoindre au plus vite pour éviter de mourir. La fin du combat, a priori aérienne, est encore un mystère. Je rapporte juste l'info hein, je ne fais pas de divination !

6 - Trognepus
Aperçu : Vous allez manger du gros DoT de poison ! En effet, ce gros mal élevé de Rotface vomit copieusement sur le raid pendant tout le combat. En plus d'infliger des dégâts, cette vomissure mutante fait apparaître une petite gelée agressive sur chaque joueur contaminé. Si ces gelées se rassemblent, elles grossissent !



7 - Professeur Putricide
Aperçu : Le Professeur Putricide a été testé plus ou moins par erreur à cause d'une porte mal fermée sur le Royaume de Test. Rien n'est donc sûr. Mais a priori, tout au long de l'affrontement, son repaire se remplit de poison où il ne fait bon s'éterniser, et les joueurs devront y boire diverses potions pour se métamorphoser en Abomination afin de booster leur puissance. Prenez tout ça au conditionnel.

10 - Valithria Marcherêve
Aperçu : À force de déglinguer 20 dragons par semaine, ça devait arriver : ils sont en voie de disparition ! Pourtant Valithria ne finira pas en paire de bottes ! Vos healers devront même le soigner, tandis que le raid contient des vagues incessantes d'ennemis. Un combat très original où pour une fois, le boss ne meurt pas (à moins que vous ne soyez nuls).

5 - Pulentraille
Aperçu : Le combat contre Fertergut est relativement stable, mais comme dit Sundin, niveau DPS, il va falloir envoyer le bois, la cheminée et la maison avec ! Placez le boss au centre de la pièce, répartissez-vous autour de lui, et sortez-vous les doigts du fondement pour envoyer de gros dégâts. Pensez juste à vous regrouper près des joueurs affectés de spores.

11 - Sindragosa
Aperçu : Cette bestiole, vous la voyez à chaque lancement du jeu. Nous sommes en présence d'un dragon de givre de type Sapphiron. En clair, parfois le boss s'envole, gèle quatre joueurs puis envoie des Boules de givre au sol. Le raid s'arrange pour toujours avoir un joueur gelé entre les boules et lui. Dernier détail : son AoE de glace vous coûtera 35 000 points de vie...

MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

Une avalanche de nouveautés

La bûche des fêtes de fin d'année n'est plus qu'un lointain souvenir et vous comptez inlassablement les étrennes qu'un généreux Père Noël a déposées sous le sapin ? Prenez d'emblée la première bonne résolution de l'année : économisez-les ! Avec l'avalanche de nouveautés et l'apparition de nouvelles technologies en 2010, votre portefeuille a tout intérêt à regorger de liasses de billets. L'année s'est fermée sur la victoire d'AMD sur le marché des cartes graphiques de joueurs : la récente déclinaison HD 5970 des Radeon incarne le summum des modèles DirectX 11 et les premiers rejetons de la famille présentent des tarifs attractifs. Patientez encore quelques semaines, le temps que Nvidia affûte sa riposte et que des pilotes dignes de ce nom apparaissent. En attendant, passez en revue votre configuration et jetez un dernier œil aux vieilles machines ; moyennant une centaine d'euros, vous troquez leur ancestrale carte graphique contre des modèles rutilants, de la trempe des HD 5750 et GeForce GT 240. De quoi les intégrer à une LAN-Party et reporter leur retraite à la prochaine bûche de Noël !



USB 3 ■ La norme SuperSpeed se profile à l'horizon

Le stockage amovible à toute berzingue

Alors que le marché des processeurs connaît actuellement une relative accalmie, seules les cartes graphiques semblent tenir le joueur passionné en haleine : le catalogue d'AMD s'enrichit de nouvelles déclinaisons compatibles DirectX 11 (reportez-vous au test de la Radeon HD 5970, page suivante) et Nvidia gâte les joueurs peu fortunés avec les dernières GeForce GT. Si vous avez décidé de remettre votre investissement à plus tard, une autre révolution ne risque pas de vous épargner : l'arrivée de l'USB 3.0 et la promesse de débits toujours plus ébouriffants. Tous les constructeurs sont dans les starting-blocks et préparent l'arrivée de cette nouvelle norme, à grands renforts d'annonces et de sorties de produits. Il faut dire que nos habitudes pourraient bien évoluer du tout au tout grâce à un débit théorique de 5 Gbit/s, soit 625 Mo par seconde, contre 480 Mbit/s pour l'USB 2. Ces chiffres vous interpellent aussi peu que le dernier point'n click d'un obscur studio allemand ? Détrompez-vous : votre configuration évoluera en conséquence et s'articulera très robablement autour d'une nouvelle carte mère au cours de l'année 2010. Tous les sockets sont concernés, y compris les cartes AM3 pour les processeurs AMD. Gigabyte est le premier constructeur à franchir ce pas sur cette plate-forme, à travers la GA-790FXTA-UD5 prévue pour les prochaines semaines. Grâce à de nouvelles puces signées Marvell et NEC, cette carte mère supportera pleinement cette technologie : vous pouvez transférer 20 Go de données en moins de trois minutes vers un support externe. À ce titre, de premiers prototypes de disques SSD exploitant la norme USB 3.0 sortent des usines d'OCZ et garantissent des accès quasi-immédiats tout en réduisant considérablement la consommation électrique. Une révolution qui pourrait toucher un large public de joueurs et d'adeptes de loisirs numériques. Si vous souhaitez en profiter d'emblée sans changer de carte mère pour autant, reportez-vous sur la carte d'extension de Sharkoon, en PCI-Express. Proposée à moins de 40 euros, elle équipe votre PC de deux ports USB 3. De quoi suivre les dernières sorties à moindres frais.

> L'USB 3.0 offre des débits dix fois supérieurs à la génération précédente et atteint un taux de transfert de 625 Mo/s.

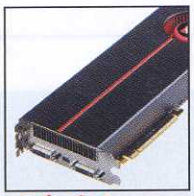
Site : www.ocztechnology.com



Se déclinant des disques externes SSD à l'ensemble des périphériques du marché, l'USB 3 devrait progressivement s'imposer au cours de l'année 2010.



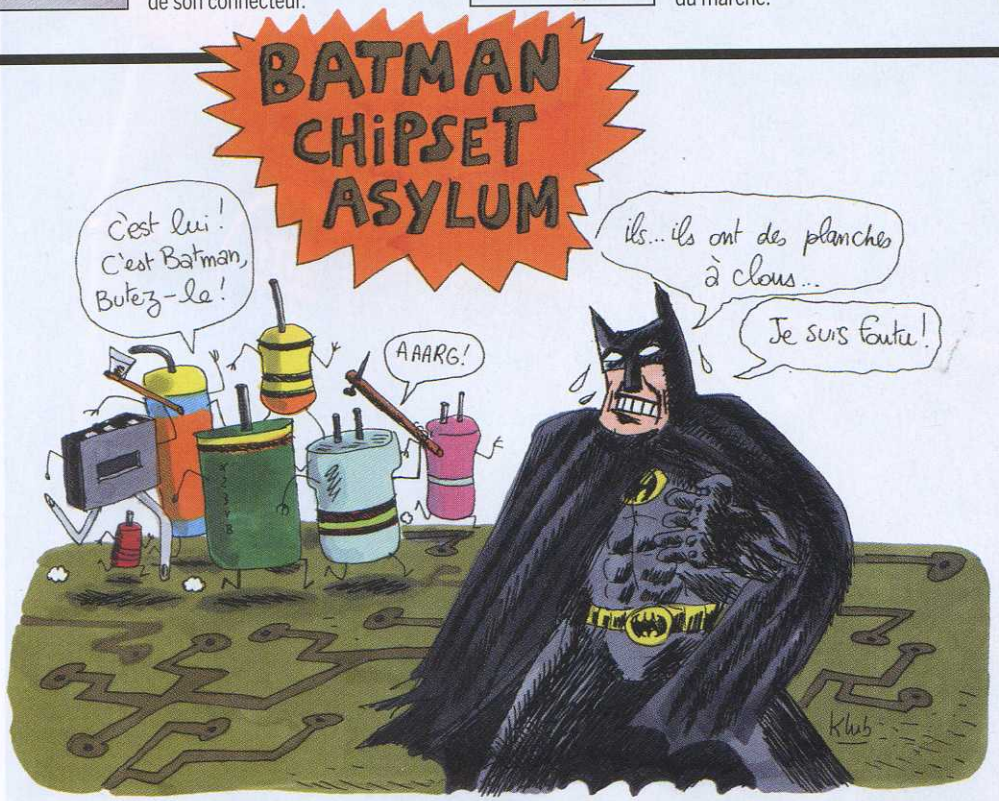
ACTUALITÉS 96
AMD et Nvidia se livrent une guerre sans merci, et l'USB 3 pointe le bout de son connecteur.



TESTS 98
Gros plan sur la Radeon HD 5970, la carte DirectX 11 la plus puissante du marché.



PRATIQUE 100
Faites gagner de la puissance à votre processeur : l'overclocking à la portée de tous !



Nvidia Fermi ■ Le caméléon crée sa prochaine génération de cartes graphiques

Le théorème de Fermi risque-t-il un giga-flop ?

Nvidia et AMD ne sont pas prêts à enterrer la hache de guerre, à en juger par les dernières nouvelles concernant Fermi, la future génération des processeurs graphiques de Nvidia. Alors qu'il manque encore cruellement des modèles compatibles DirectX 11 à son catalogue, Nvidia lève le voile sur ses prochains modèles en mettant l'accent sur leurs déclinaisons professionnelles. Les rôles se sont inversés entre les deux constructeurs et AMD paraît désormais le refuge idéal des joueurs les plus exigeants. Réunissant 3 milliards de transistors et gravées en 40 nm, les premières cartes Fermi annoncent des performances tutoyant « seulement » celles des Radeon HD 5900 d'AMD. Face au marché des joueurs, Nvidia justifie son relatif retard dans le support de DirectX 11 par sa plus large compatibilité avec des moteurs de rendu physiques et des standards ouverts, déjà exploités dans des titres récents comme Batman Arkham Asylum. Vous avez dit PhysX et le calcul parallèle avec CUDA ? Comparaison avec les solutions d'AMD dès le prochain numéro, avec un test complet de ces premières déclinaisons !

Site : www.nvidia.com

SHOOPING

Le HDMI ne vous accable plus

C'est l'une des tendances de l'année 2010 : nos équipements numériques communiqueront en toute liberté, en s'affranchissant des câbles ! Le kit sans fil AT-HDAiR d'Atlona se compose d'un émetteur à brancher dans un port USB de votre PC et d'un récepteur doté de connecteurs HDMI, VGA et audio. Dans un rayon de quelques mètres, vous diffusez ainsi vos jeux préférés sur le téléviseur du salon ou vous profitez de votre audiothèque en toute liberté. Ce kit est commercialisé 145 euros sur le site officiel. **Site : www.atlona.com**



BRÈVES

Asus G51J 3D

Figurant parmi les PC portables les plus puissants du marché, le G51J d'Asus dispose d'un processeur Intel Core i7 et d'une GeForce GTX 260M. Dans cette nouvelle déclinaison, il intègre désormais la technologie 3D Vision de Nvidia : livré avec une paire de lunettes 3D, il vous immerge dans vos jeux préférés. Comptez tout de même 1 700 euros pour cette belle bête.



Azza Orion 201

Si vous avez claqué tout votre budget dans une carte graphique flambant neuve, ne lésinez pas sur la qualité de votre boîtier pour autant. L'Orion 201 d'Azza est un solide châssis accueillant les cartes mères ATX et Micro-ATX. Il dispose de cinq baies 5,25 pouces et six emplacements 3,5 pouces, tout en réunissant quatre ventilateurs, pour moins de 34 euros. Une aubaine pour dissiper la chaleur !



Noctua NH-U9B

Le spécialiste autrichien du refroidissement pour PC remet à jour sa gamme de ventirads NH-U9B. Cette nouvelle édition présente toujours des dimensions raisonnables afin de s'adapter à chaque boîtier mais dispose désormais d'un second ventilateur de 92 mm. Particulièrement efficace et silencieuse, cette solution de dissipation thermique s'adapte à l'ensemble des sockets du marché.



La Radeon HD 5970 s'apparente à un Crossfire de HD 5870, cadencé à la fréquence des 5850.

Constructeur AMD/ATI
Consommation idle 150 W
Nuisance sonore 40 dB
Longueur 31 cm
Site amd.com
Prix 559 euros
Sortie prévue fin 2009

ATI Radeon HD 5970 ■ Un monstre de puissance pour nous, les joueurs

L'arme ultime de destruction

Remettant sa gamme entière au goût du jour en à peine deux mois, AMD lance la cinquième déclinaison de sa famille de cartes DirectX 11 avec la HD 5970. Nous sommes ici bien loin des tarifs abordables des HD 5750 et 5770 présentées le mois dernier : comptez près de 560 euros pour ce véritable mastodonte de 31 cm et de 1,2 kg ! Certains boîtiers céderont devant de telles dimensions ; vous profitez heureusement de connecteurs d'alimentation disposés sur la tranche de la carte pour la faire tenir dans votre châssis. Dotée de deux GPU, la HD 5970 s'inscrit dans la grande tradition des HD 4870 X2 : elle reprend ici les unités de calcul de la 5870 en les cadençant à la fréquence de la 5850. Le résultat ? Des performances extrêmement solides dans les titres les plus gourmands, comprises entre celles d'un Crossfire des deux Radeon HD 5850 et 5870. La carte contrebalance son fort encombrement par un système de dissipation thermique dernier cri. En contrepartie, elle sacrifie un connecteur vidéo et comprend deux sorties DVI et une sortie mini-Display Port, tout en supportant la technologie Eyefinity permettant la gestion de trois écrans. Dernier point positif : le constructeur encourage vivement l'overclocking d'un tel foudre de guerre, notamment grâce à sa nouvelle application ATI Overvoltage Utility. Mais à un tel tarif, le jeu n'en vaut pas la chandelle. Vous avez tout intérêt à patienter encore quelques mois, le temps que les prix baissent et que des pilotes exploitant le plein potentiel de cette carte signent leur entrée. D'ici là, les joueurs extrêmes se satisferont d'un Crossfire de Radeon HD 5850 dont le prix est inférieur.

> « Des performances très solides au prix d'un fort encombrement et d'un tarif très élevé. »

EN RÉSUMÉ

Si la Radeon HD 5970 est bien un foudre de guerre, elle se laisse dépasser d'un poil par un Crossfire de 5870, tout en présentant un prix totalement prohibitif. Patience, patience !

PLUS
- Les performances brutes
- La qualité de la finition
- La consommation

MOINS
- Le prix
- La fréquence d'une 5850
- Le fort encombrement

VERDICT 15/20

Constructeur Ozone
Précision 12 000 FPS
Boutons 7+2
Molette 4 directions
Macro 5 modes
Site www.ozonegaming.com
Prix 49 euros
Sortie prévue fin 2009



EN RÉSUMÉ

Soignée jusque dans son moindre détail, l'Ozone Smog est bien une arme de précision pour tous les joueurs. On regrettera seulement son look tape-à-l'œil, malgré une excellente réactivité.

PLUS
- Des déplacements précis
- Bonne prise en main
- Personnalisation de profils

MOINS
- Finition un peu agressive
- Pour droitiers uniquement
- Pas pour la bureautique

VERDICT 14/20

Ozone Smog ■ Une souris à emporter en LAN-Party

Sortez du brouillard

Vous connaissez la rengaine : conscients du marché que représentent les hardcore gamers, les constructeurs vantent les mérites de périphériques qui leur sont totalement dédiés et qui s'avèrent de bien piètres compagnons au final. L'Ozone Smog relève enfin de telles promesses ; le capteur très rapide offre une excellente réactivité et le grip de la souris est idéal. Un afficheur à LED sur la face avant indique le type de profil et la sensibilité choisis. Seul son design aux lignes agressives pourra réfréner l'envie de certains joueurs mais à 49 euros, elle affiche un excellent rapport qualité/prix.

Constructeur Nvidia / Zotac
Gravure 40 nm
Fréquence 550 MHz
Mémoire vidéo 1024 Mo
Interface mémoire 128 bits
Site www.zotac.com
Prix 79 euros
Sortie prévue fin 2009



EN RÉSUMÉ

La GT 240 s'adresse aux utilisateurs avec un budget serré. Les performances sont dans la bonne moyenne, même elle est vieillissante avec une compatibilité DirectX 10.1

PLUS
- Un prix riquiqui
- Une carte polyvalente
- Ravive une ancienne configuration

MOINS
- Des performances réduites
- Radeon HD 4870 à 50 euros de plus
- Carte DirectX 10.1

VERDICT 14/20

Zotac GeForce GT 240 Amp ! ■ Moderne et pas cher

Performances et prix serrés

Si vous disposez d'une ancienne machine dont la configuration mérite d'être rééquilibrée et si votre budget est très limité, la nouvelle déclinaison GT 240 de Nvidia est pour vous. Disponible à moins de 80 euros, cette carte DirectX 10.1 s'inscrit dans l'héritage de la 9800GT. Si vous ne prétendez pas à des performances démentielles, vous offrez une seconde jeunesse à une machine vieillissante afin de l'inscrire dans un réseau de joueurs. Un petit prix avec une consommation électrique et des nuisances sonores réduites à peau de chagrin !

UTILITAIRES

GPU-Z

Les nouvelles cartes graphiques se bousculent au portillon, et l'utilitaire de référence pour les superviser profite d'une mise à jour significative. La version 0.3.7 de GPU-Z supporte désormais les Radeon HD 5970 et GeForce GT 240 et prend en compte les ventilateurs déconnectés des dernières cartes.

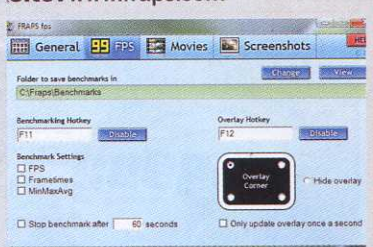
Site : www.techpowerup.com



FRAPS

Vous rêvez de diffuser votre propre machinima à partir de vos séquences de jeux préférées ? Improvisez-vous réalisateur en mettant en scène des séquences à travers les derniers jeux du marché grâce à l'utilitaire de capture vidéo FRAPS. Sa dernière version est pleinement compatible avec Windows 7.

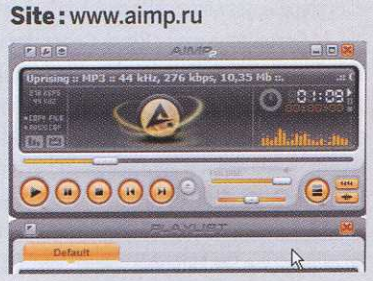
Site : www.fraps.com



AIMP

Léger et complet, AIMP rappellera d'agréables souvenirs à tous les nostalgiques de Winamp. Le lecteur multimédia supporte la quasi-totalité des codecs du marché et gère même la conversion et l'enregistrement de sources audio.

Site : www.aimp.ru



Overclockez votre processeur

Pour doper les performances de votre configuration sans investir dans du matériel flambant neuf, une seule solution : overclockez le processeur de votre PC.

DURÉE
30 minutes
NIVEAU
✓ Intermédiaire
MATÉRIEL
✓ Ventirad CPU
✓ Logiciel HWiNFO32
✓ Logiciel SpeedFan
✓ Logiciel OCCT

À peine sorti d'usine, le processeur central de votre machine est déjà bridé. Le constructeur a ralenti sa fréquence et limité sa puissance. Inutile de crier au scandale : le fabricant s'assure ainsi une « marge » d'erreurs sur ses produits et s'évite un trop grand nombre de retours en service après-vente. L'overclocking consiste à passer outre les limitations imposées par les constructeurs. Vous dopez ainsi de manière significative les performances de votre PC et un Core 2 Duo à 2 GHz peut tutoyer les 3,5 GHz. Mais n'oubliez jamais de prendre en compte la chaleur dégagée par ce type de pratique : prévoyez un système de refroidis-sement efficace, en investissant quelques dizaines d'euros dans un ventirad de bonne qualité. Vérifiez d'abord que vous disposez de la dernière version du BIOS de votre carte mère, car c'est là que vous devrez opérer. Vous avez un doute sur son modèle ? Téléchargez le logiciel HWiNFO32 **www.hwinfo.com** : dans le cadre droit du programme, vous trouverez les informations de votre carte mère. Rendez-vous ensuite sur le site du constructeur pour télécharger la dernière mise à jour du BIOS. L'opération n'est pas sans risque, mais des utilitaires sous Windows vous permettent de mener à bien le flashage de votre carte mère. Seconde vérification : assurez-vous de la bonne température de la machine, et de son processeur. Vous pouvez en prendre connaissance

> « Assurez-vous que votre PC dispose d'un système de dissipation thermique efficace. »

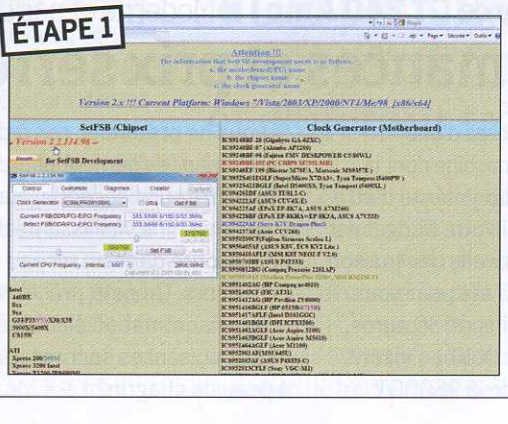
depuis le BIOS, mais aussi à l'aide d'un outil comme SpeedFan **www.almico.com/sfdownload.php**. Essayez de maintenir une valeur comprise entre 35 et 50 degrés et achetez un meilleur ventirad si vous utilisez celui livré par défaut avec le processeur. Nous vous recommandons les modèles de la gamme NH-U12 de Noctua. Pour overclocker votre processeur, la manipulation la plus fréquente consiste à faire appel au BIOS de la machine. Les réglages sont souvent accessibles à travers la section Ai Tweaker : réglez l'option Ai Overclock Tuner sur Manual. Les réglages suivants dépendent de votre configuration : processeur, type de barrette mémoire, modèle de carte mère... Vous devrez probablement accroître la tension du Vcore, mais attention : plus vous l'augmenterez, plus le processeur chauffera. Si vous possédez un Core i7 par exemple, réglez le Vcore sur 1,25 V. Sur un Phenom II X2 550, réglez la tension CPU VDD Voltage sur 1,5 V et le DRAM Voltage sur 1,65 V. Ces paramètres sont dans la section CPU Specifications. Trouvez ensuite l'option CPU Ratio et réglez celui-ci à 15,5x. Utilisez enfin un programme qui « stresse » le processeur, comme OCCT **www.ocbase.com** ou Prime95 **www.mersenne.org/ freesoft**. Si vous ne constatez aucun échec au-delà d'une heure de onctionnement, redémarrez le PC et augmentez de 0,5 le CPU Ratio. Relancez OCCT ou Prime95 pendant une heure jusqu'à ce que l'ordinateur plante. Redescendez alors le CPU Ratio de 0,5. Votre machine est overclockée !

BOBA FETT

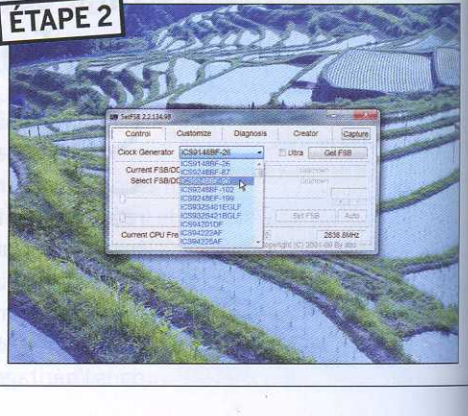
PAS À PAS

1/ Téléchargez SetFSB sur **www13.plala.or.jp/setfsb** et décompressez son archive avant de lancer l'exécutable. **2/ Déroulez le menu Clock Generator** et sélectionnez le PLL (Phase-Locked Loop) qui correspond à votre carte mère. La valeur figure généralement dans le manuel de votre carte mère ou directement sur le composant : ouvrez votre boîtier en cas de doute. **3/ Cliquez sur Get FSB** afin de relever la valeur actuelle du FSB. **4/ Augmentez le FSB** par étapes, en cliquant sur Set FSB pour valider votre choix.

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



3 points clés

Avant de procéder aux réglages, assurez-vous de limiter la température de votre processeur et de disposer d'un système de refroidissement correct. Gare aux surchauffes !



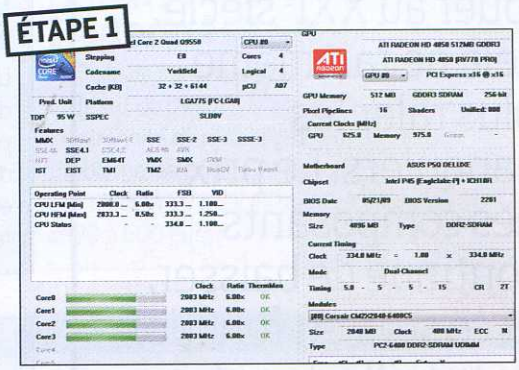
1 Un ventirad CPU N'hésitez pas à troquer le ventirad livré avec votre processeur contre un modèle de marque, de 30 à 55 euros environ.

2 La température Élément déterminant d'un overclocking réussi, la température dégagée par votre processeur doit être maintenue en-dessous de 40 degrés.

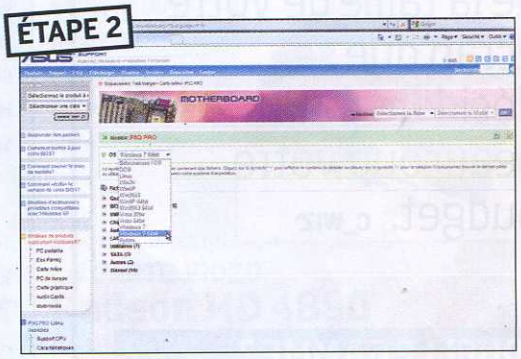
3 Votre processeur Relevez les caractéristiques principales de votre processeur afin d'appliquer un overclocking correct et vérifiez sa température.

1/ Consultez les informations liées à votre carte mère et au processeur, en téléchargeant l'utilitaire HWiNFO32 à l'adresse **www.hwinfo.com**. Relevez notamment le numéro de version du BIOS. **2/ Téléchargez l'utilitaire de mise à jour** sur le site du constructeur de votre carte, comme l'Asus Update Utility. **3/ Procédez à la mise à jour** en sélectionnant le rapatriement automatique de la dernière version du BIOS depuis Internet.

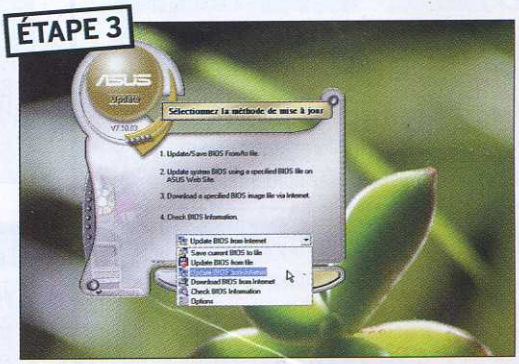
ÉTAPE 1



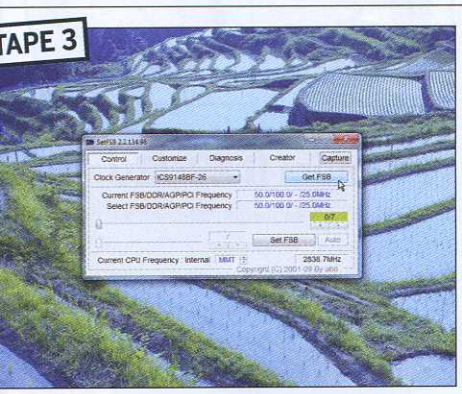
ÉTAPE 2



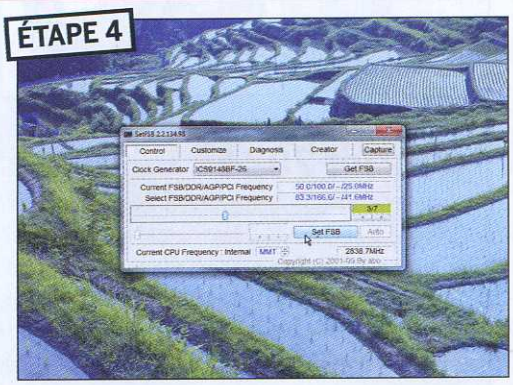
ÉTAPE 3



TAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Il existe de nombreuses méthodes pour doper votre processeur, toute ayant en point commun l'augmentation de la tension du VCore et/ou du FSB. Jetez un œil au site www.overclocking-masters.com pour connaître les réglages nécessaires à votre configuration. Il est aussi possible d'overclocker votre machine depuis Windows. Différents outils se spécialisent dans cette activité, dont AMD OverDrive Utility (http://tinyurl.com/oracsu), SetFSB (www13.plala.or.jp/setfsb) ou ClockGen (www.cpuid.com/clockgen.php).

TOP HARD

Acheter un PC pour jouer au XXIe siècle, cela ne fait même plus râler les banquiers. Le prix des composants continue de baisser, et ce sera en fonction de la taille de votre écran que se décidera pour beaucoup votre budget. **c_wiz**

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Le budget est large et l'on se fait plaisir dans des choses utiles pour réduire les temps de chargement et améliorer au maximum le confort. Un conte de fée numérique !

MILIEU DE GAMME
La recherche du meilleur rapport qualité/prix nous guide, mais les performances restent élevées. Remplacer la carte graphique dans deux ans redonnera un coup de jeune à la config.

ENTRÉE DE GAMME
Pas envie de dépenser des fortunes ? C'est possible ! On baissera de temps en temps les options graphiques dans les jeux gourmands, mais rien ne sera hors d'atteinte.

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 155 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D
Ultra-facile à monter, la P7P55D a le bon goût d'indiquer par de petites lumières ce qui ne va pas quand un composant lâche. C'est au-delà du gadget. Pour le reste, stabilité maximale et gros potentiel d'overclocking en font notre favorite pour les Core i7.

Prix Environ 260 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 860
On préfèrera le Core i7 860 au 920 pour le jeu, en grande partie à cause du mode Turbo. Le 860 peut en effet monter sa fréquence comme un grand à 3.46 GHz quand tous les cœurs ne sont pas utilisés. Idéal pour les jeux anciens, en gardant un œil sur l'avenir.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 155 €
Marque Asus
Chipset 790 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A79T Deluxe
On cherche avant tout la stabilité et le support dans le temps, sur ces points rien à redire. Notez qu'il est possible de placer la carte graphique sur le slot PCI Express bleu en bas de la carte sans perte de performances, si votre processeur chauffe un peu trop.

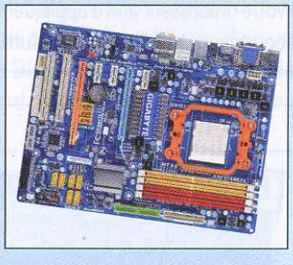
Prix Environ 155 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.2 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 955 BE
Le meilleur rapport qualité prix chez AMD, ce Phenom II X4 955 est « Black Edition », c'est-à-dire que l'on peut changer son coefficient multiplicateur et donc l'overclocker facilement. Pensez à prévoir un radiateur supplémentaire (Noctua) dans ce cas.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
Warrior 7024
Une carte mère à puce graphique intégrée ? Certes, c'est bizzare, mais c'est le meilleur rapport qualité/prix du moment. On désactivera la fonction dans le BIOS et l'on se frottera les mains d'avoir économisé tout en obtenant une carte mère complètement au goût du jour !

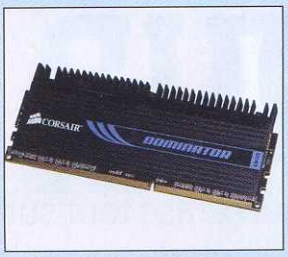
Prix Environ 100 €
Marque AMD
Cœurs 3
Fréquence 2.8 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X3 720
Même si l'on est radin, on favorise l'avenir avec un processeur triple cœur. Quelques jeux commencent à peiner avec seulement deux cœurs, et les choses ne s'arrangeront pas dans les mois à venir. Le Phenom II X2 550 est votre autre option, il est vendu 25 euros moins cher.

BUDGET 1010 €

Environ 120 €
que Corsair
uence 1333 MHz
ettes 2 x 2 Go
www.corsair.com



MÉMOIRE
MS3 DHX 4 Go

agit d'une vraie mémoire 1333 MHz qui fonc-nne à cette fréquence par défaut sur toutes cartes mères, ce qui est loin d'être le cas de s les kits mémoires. Les radiateurs dissipent prime un peu mieux la chaleur, toujours bon rendre pour éviter les plantages.

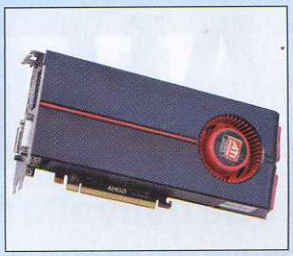
Prix Environ 225 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

Pour un confort maximal on s'offre un SSD. Les disques durs à mémoire flash sont idéaux pour avoir des temps de chargements instantanés. On y placera les jeux les plus usités, MMO en tête. Pour avoir plus de place, on y adjoindra un disque dur classique.

Prix Environ 250 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

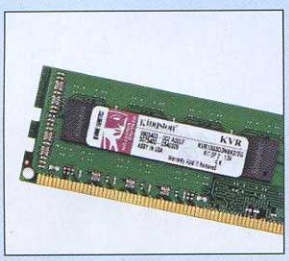


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

Difficile de faire mieux pour 250 euros ! L'apport de DirectX 11 est un plus notable pour la pérennité de la config. Elle pilotera sans problème les écrans 24 pouces, ce n'est qu'en cas d'écran 30 pouces que l'on pensera à la HD 5970 à 600 euros.

BUDGET 610 €

Environ 90 €
que Kingston
uence 1333 MHz
ettes 2 x 2 Go
www.kingston.com



MÉMOIRE
alueRAM 4 Go

ficile de faire mieux pour ces barrettes moires qui sont de « vraies » 1333 MHz pour prix plancher, avec un CAS 9 équivalent aux rrettes les plus chères. Kingston va à l'essen- avec une garantie de 10 ans. De quoi en ir vraiment pour son argent.

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Même s'il ne tourne qu'à 5400 tours par minute, le Caviar Green est dans le haut du peloton côté performances grâce à ses 32 Mo de mémoire cache. Il a en prime le bon goût de ne pas faire de bruit. Si vous vous perdez dans les modèles, la référence à chercher est « WD10EADS ».

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 10.1
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

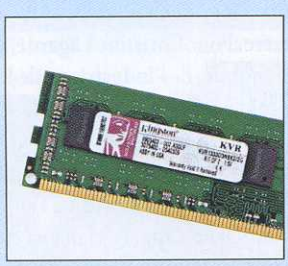


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 4890

Profitez du déstockage ! En cherchant bien, on trouve cette ancienne carte haut de gamme pour un prix dérisoire. Elle est plus performante que la Radeon HD 5770 qui est votre autre choix pour un prix à peu près équivalent. Pour les fans de Nvidia, la GTX 260 est une option.

BUDGET 425 €

Environ 90 €
rque Kingston
quence 1333 MHz
rettes 2 x 2 Go
www.kingston.com



MÉMOIRE
alueRAM 4 Go

ec la remontée des prix de la mémoire avec in de l'année, difficile de trouver moins cher. ne gagnera que 5 euros à baisser en fré-ence, donc autant ne pas se priver et s'offrir la mémoire de qualité ! La garantie reste 0 ans, c'est l'essentiel.

Prix Environ 45 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Successeur du F1, le F3 est plus performant. Avec un seul plateau de 500 Go, il fait également moins de bruit ce qui est toujours bon à prendre. Si vous souhaitez faire exploser votre budget, sachez qu'un modèle 1 To est disponible pour 30 euros de plus.

Prix Environ 120 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5750

Cela n'est pas la moins chère des cartes graphiques d'entrée de gamme, mais son utilisation de mémoire GDDR5 combiné à DirectX 11 la démarquent des autres. La HD 4850 d'ATI et la 9800 GT de Nvidia sont deux alternatives sous la barre des 100 euros.

AU JOUR LE JOUR

Une nouvelle formule en préparation, un Call of Duty qui écrase tout sur son passage et une main qui fait débat dans le monde entier, le mois de novembre a été tumultueux… et passionnant.

Vendredi 6 novembre. Bouclage du numéro 225 « ancienne formule », dans la douleur. Une ère se termine, une autre débute. Pas de quoi perturber Activision, qui « aurait » annoncé le développement d'un Call of Duty 7. Aucune confirmation depuis, mais on ne serait pas plus étonné que ça. À quand un Call of Duty tous les six mois ? Ou un Call of Duty par trimestre, avec quatre développeurs qui tourneraient ? Ça rapporterait un paquet de pépettes ça, non ? Dans une autre galaxie, on nous annonce que Star Trek Online sortira le 5 février 2009 en Europe. Mais on s'en fout un peu.

Mardi 10 novembre. Dani Boon est fait chevalier de la Légion d'honneur. Le navigateur internet Mozilla Firefox fête ses 5 ans. Call of Duty : Modern Warfare 2 sort dans toutes les bonnes crémeries. La voisine de Lucky raconte que ça a créé un embouteillage à la sortie du Auchan de Noisy-le-Grand. Pendant ce temps, les employés du géant Electronic Arts se demandent ce qu'ils vont devenir. L'éditeur a annoncé la veille la suppression de 1 500 emplois, soit 17 % de ses effectifs. Si certains s'amincissent, d'autres grossissent, comme les Français, qui ont pris 3,1 kg en 12 ans, lit-on dans la presse gratuite du jour. 6,5 millions de Français sont obèses, alors arrêtez de vous goinfrer de chips. Vous risquez de salir votre clavier en plus.

Jeudi 12 novembre. Sortie de Dragon Age Origins. C'est la femme de Kracoukas qui va être contente. En revanche, pas de Diablo III à l'horizon 2010 sur les plannings d'Activision-Blizzard présentés à New York lors de la BMO Capital Markets Digital Entertainment Conference. Le président d'Ubisoft, Yves Guillemot, y va de son petit mot. Il aurait notamment déclaré que le géant français s'intéresserait à de nouveaux genres. Et faire des jeux un peu moins creux ? Non ? O.K…

Mercredi 18 novembre. La France et l'Irlande font match nul au Stade de France, à Paris. La France se qualifie pour la Coupe du monde de la FIFA. Tollé général contre Thierry Henry, qui s'est aidé de la main sur l'action amenant le but. Pas de quoi émoustiller la femme de Kracoukas, qui cherche désespérément son mari entre 20 heures et 3 heures du matin. Il est dans le bureau, mais chut… Chut, c'est aussi ce que dit Warner à la presse spécialisée, qui aurait vu un planning secret où y figurerait une date de sortie pour F.E.A.R. 3. C'est pour octobre 2010. Attitude tout autre du côté de chez Eidos, ou Square Enix, on sait plus, qui nous annonce fièrement, torse bombé et poils dressés, le développement de Kane & Lynch 2.

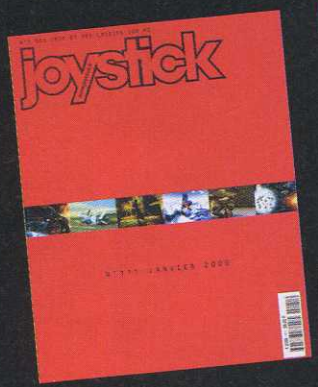


Toutes les brebis du pays se sont réunies pour pleurer la disparition de leur aînée…

Vendredi 20 novembre. Modern Warfare 2 entre dans l'Histoire et signe un nouveau record pour l'industrie du divertissement en France. 376 000 exemplaires ont été écoulés dans l'Hexagone en seulement cinq jours. Dans le même laps de temps, le titre a engrangé 550 millions de dollars de recettes dans le monde. De quoi faire sourire les pontes d'Activision, qui doivent avoir les chevilles bien gonflées. Le jeu mérite-t-il tant de succès ? Ce n'est pas l'avis de la presse spécialisée, dont le nôtre. Jean-Pierre Treiber a été mis en examen pour évasion vendredi à Auxerre. Pour Christine Lagarde, ministre de l'Économie, de l'Industrie et de l'Emploi, qui domine la Seine à Bercy, « il faut rejouer le match ». Soirée Chilien.

Lundi 23 novembre. La plus vieille brebis du monde est morte à 23 ans, six mois et 28 jours. Elle s'appelait Lucky ! et a été enterrée sous son nectarinier préféré. Dans le journal L'Équipe, Thierry Henry confie qu'il ne « lâchera pas son pays » et honorera de sa présence la prochaine Coupe du monde. Ouf ! Sinon, la nouvelle formule avance, merci pour elle, et si le magazine est entre vos mains, c'est que tout s'est bien passé. Rendez-vous le mois prochain.

SUNDIN



JANVIER 2000

ET POKE ET PEEK

Il y a 10 ans, Joystick fêtait ses 10 ans. Du coup, ce mois-ci nous devrions fêter ses 20 ans... mais ce n'est pas le propos et réjouissons-nous plutôt du grand retour de la rubrique qui vous explique qu'avant c'était mieux !

À l'époque Joystick écrasait ses concurrents à coups de reportages et de démos d'exclus. Une époque bénie où les connexions haut débit étaient réservées à quelques privilégiés ou aux joueurs prêts à sacrifier la moitié de leur salaire pour pouvoir affronter des inconnus sur les maps de Quake III. D'ailleurs Ackboo, en préambule à son test, prévient : « Si vous n'avez pas l'occasion de jouer en LAN ou si vous n'avez pas une connexion potable à Internet, allez hop, circulez y a vraiment rien à voir ». Mais plus que ses qualités de gameplay, c'est son aspect technique qui le laisse sur le cul. En même temps on le comprend, il fallait une machine de tueur pour faire tourner Quake III en 1024*768 avec tous les détails au maximum…



ON AIMAIT LES CRÉATURES

Bob Arctor trouvait d'indéniables qualités à Creatures 3, un jeu que nous n'hésiterions pas, aujourd'hui, à qualifier de Sims-like ou – pire – de Spore-like et les simulations avaient encore le vent en poupe avec le test en 5 pages de Flanker 2.0. Côté matos, un énorme dossier faisait le point sur les cartes graphiques et le moins que l'on puisse dire, c'est que la situation était bien plus compliquée qu'aujourd'hui. Entre les incompatibilités avec certains jeux (DirectX n'existait qu'à l'état d'idée chez les ingénieurs de Microsoft) et les multiples marques (TNT, Matrox, Diamond Viper, GeForce et Creative Labs)… seuls les plus motivés (et les plus fortunés) pouvaient profiter de leurs jeux dans de très bonnes conditions.

PENDANT CE TEMPS-LÀ...

Les milliers d'entreprises qui s'étaient payé de nouveaux systèmes informatiques pour contrer « Le BUG de l'AN 2000 » s'apercevaient qu'elles venaient de dépenser plusieurs milliers d'euros (des francs à l'époque) pour rien et Paco Rabanne se cachait après avoir affirmé que la Station Mir allait s'écraser sur Paris… Mais comme le disait un barbu pacifiste, il y a 2009 ans de cela : « Que celui qui n'a jamais péché me lance la pierre ». Nous vous demandons donc d'oublier les premières lignes de ce paragraphe puisqu'en janvier 2000, nous nous extasions devant un RTS « original » Metal Conflict. Qu'en reste-t-il ? Rien, nada, que dalle ! Personne ne se souvient de ce titre et seule une recherche sur internet et la photo diffusée ici même, vous permettront de voir à quoi il ressemble. Ce qui est certain, en revanche, c'est qu'à l'époque les éditeurs étaient bien moins frileux pour nous sortir des titres « risqués » et originaux. Citons, par exemple, Evolva, un jeu d'action/tactique à base d'ADN, de mutations et autres concepts bizarres qui n'en firent pas un grand jeu mais avaient le mérite d'être un peu plus originaux que la énième déclinaison de la guerre moderne.

DEATHPOTE



Quake III Arena était une vraie claque et très gourmand.



Metal COnflict, un RTS oublié de tous... sauf nous !



EN KIOSQUE LE 19 JANVIER

COMMAND & CONQUER 4

Découvrez comment la fin de Kane est le renouveau des STR.

1000 VIDÉOS

ÉLÉCHARGER: Référence au 81122
DE VIDÉOS: VIDEOS au 81122
our choisir dans tout le catalogue !

585 284 Tuning et jolies filles!
585 285 Mr Bean: Coincé dans votre mobile
5 286 ddy l'ours tueur!
NEW! 585 287 Les fous du volant!
NEW! 585 288 Motos: Démo de ouf!
NEW! 585 289 Âge de glace 2: Extrait 2

1000 SONNERIES

ÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
emple: envoyez par SMS 583207 au 81122 pour Sexy B*tch
DE SONNERIES: Titre ou Genre ou SON au 81122
emples: OnePiece au 81122, Rap au 81122 ou
ON au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

RAP, RNB

0:50 NEW	585 735
ssassin de la police	582 398
aby by me NEW	582 401
oom boom pow	582 407
élébration	582 410
hips	582 411
u ferme	582 413
u style NEW	582 415
nfants du désert	582 420
amdoulah ça va	582 423
otel room service	582 424
know you want me	582 429
'hésite	582 439
e me perds NEW	582 446
ollipop NEW	585 736
Marly Gomont	582 450
orning after dark NEW	582 486
Où je vais NEW	582 489
itbull	582 498
at des villes NEW	582 502
a meuf (La caille) NEW	585 737

POP, ROCK

Automatisch	582 504
Beat it NEW	585 738
Billie Jean	582 507
Bodies NEW	582 508
urovision 09-Norvège	582 509
Hotel California	582 513
arty In the U.S.A.	582 520
his is it	582 526
hriller	582 527
wilight 2-Equinox	582 528

METAL, HARD ROCK

ack in black	582 557
ell bells	582 580
ighway to hell	582 589

VARIÉTÉS

tu pouvais fermer ta gueule	582 991
utterfly NEW	585 739
ai demandé à la lune NEW	582 992
'aimerais tellement	582 995
e viens du Sud	583 005
ady Melody	583 015
es filles adorent	583 022
es lacs du Connemara NEW	585 740
M.A.R.S.E.I.L.L.E	583 026
Mozart-L'assaysymphonie	583 065
Mozart-Tatoue moi	583 069
Rayon de soleil	583 081
Rue des étoiles	583 088
a main	583 091
oi + Moi	583 092
ivo per lei NEW	585 741

DANCE, ELECTRO

1th dimension NEW	583 093
ack to the 80's NEW	583 094

DANCE, ELECTRO (suite)

Ça m'énerve	583 096
Comme ça NEW	583 099
Daddy DJ NEW	585 742
Day n' nite NEW	583 104
Everytime we touch NEW	585 743
I gotta feeling	583 134
Memories NEW	583 135
No stress	583 136
Poker face	583 157
Sexy b*tch	583 165
Stereo love	583 187
Uprising	583 206
Walk the line remix	583 301
Without you (perdue sans toi)	583 302

TOP!

TOP au 81122: top permanent!

Sexy b*tch	583 207
J'aimerais tellement	583 213
Stereo love	583 217
Mozart-L'assaysymphonie	583 230
Lady Melody	583 236
I gotta feeling	583 246
Toi + Moi	583 247
Les filles adorent	583 256
Ça m'énerve	583 267
Laisse-toi aller bébé	583 271
NCIS	583 273
Les Experts (CSI)-Miami	583 291
Cold Case	583 292

ZOUK, REGGAE

Décalé gwada	583 303
Laisse-toi aller bébé	583 304
No woman no cry NEW	583 311
Tu veux mon zizi	583 312
Zoomer	583 320

ITALIE, LATINO

La Camisa Negra NEW	585 744
Obsession NEW	585 745
She wolf	583 323
Ti amo	583 324

CINÉ, TV

24h-Sonnerie CTU	583 325
Amicalement vôtre	583 332
Benny Hill	583 335
Bob l'éponge	583 346
Cold Case	583 353
Desperate Housewives	583 356
Dexter	583 364
Dirty Dancing-Time of my life	583 365
Dr House saison 1	583 371
Dr House	583 372

CINÉ, TV (suite)

Dragon Ball GT	583 374
Dragon Ball Z	583 377
Full metal alchemist	583 380
Ghost	583 382
Grey's anatomy	583 384
GTO	583 417
James Bond	583 419
Jennifer's body NEW	583 420
Jeux interdits	583 423
L'exorciste	583 425
La 7ème compagnie	583 428
La Boum NEW	585 746
La panthère rose	583 429
La soupe aux choux	583 432
Le bon, la brute et le truand	583 436
Le gendarme de St-Tropez	583 437
Le Parrain	583 439
Le petit Nicolas NEW	583 453
Le seigneur des anneaux	583 458
Les aventures de Rabbi Jacob	583 462
Les bronzés font du ski	583 463
Les bronzés font du ski (Quand le rideau se lève) NEW	585 747
Les Enfoirés 09-Ici les Enfoirés	583 465
Les Experts (CSI)-Manhattan	583 468
Les Experts (CSI)-Miami	583 469
Les frères Scott	583 579
Les Simpson	583 582
Les têtes brûlées	583 586
Les tontons flingueurs	585 207
Mac Gyver NEW	585 208
Midnight Express	585 209
Mission Impossible	585 210
Naruto	585 211
Naruto Shippuden	585 212
Naruto-Go	585 213
NCIS	585 214
One Piece 10	585 215
Pirates des Caraïbes 3	585 216
Plus belle la vie NEW	585 217
Pretty woman NEW	585 748
Prison Break S1	585 218
Pulp Fiction	585 219
Requiem for a dream NEW	585 749
Resident evil	585 220
Rocky III-Eye of the tiger	585 222
Titanic NEW	585 750
Top Gun	585 224
Twilight 2-Friends NEW	585 225
Twilight 2-New moon NEW	585 226
Twilight-Bella's lullaby	585 227
Twilight-Decode	585 228

PUBS TV

Vittel 09-Oua Oua	585 231

FÊTES

Bali Balo	585 232
J'ai la... qui colle	585 234

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Basque NEW	585 751
Hymne Breton	585 235
Hymne Corse	585 236
Hymne France-La Marseillaise NEW	585 752
Hymne Italie	585 237
Le chant des partisans	585 238

1000 SONNERIES HUMOUR

ÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
xemple: envoyez par SMS 585244 au 81122 pour Cigales
DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au 81122
our choisir dans tout le catalogue !

Alerte	
ombardement NEW	585 753
ébé appelle maman	585 239
ébé mort de rire	585 240
ébé qui pleure	585 241
Bombardement	
t D.C.A.	585 242
Bruits érotiques	585 243
Canard énervé! (	
artoon) NEW	585 276
Cigales	585 244
Coq dans la	
asse-cour NEW	585 277
Coups de feu NEW	585 754
Festival de pets	585 246
Fou rire de bébé	585 247
Le chant des oiseaux	585 249
Message d'aéroport "	
Un texto..."	585 250
Mitrailleuse lourde	585 251
Moteur de Ferrari	585 252
Mouche qui pète NEW	585 278
Pets	585 254
Réveil femme	
affectueuse NEW	585 279
Réveil militaire	585 255
Rires de bébé NEW	585 280
Sirène d'alerte NEW	585 281
Sirène de bateau	585 256
Star Wars-Combat au	
sabre laser	585 259
Téléphone des	
années 30	585 260
Thème oriental NEW	585 282
Ultrasons	
extraterrestres	585 261
"Allo! Ici la	
gendarmerie!"	585 264
"Décroche biloute!	
" (Ch'ti)	585 265
"Décroche ou j'le pète!"	
(hystérique)	585 266
"Décroche, vite, allez! Ah,	
trop tard..."	585 267
"Dicroche mon fils,	
c'i ta mère"	585 268
"Je réponds pas	
aux cons..."	585 269
"Moi j'ai un texto"	
(Moqueur)	585 270
"Ouvrez, police!"	585 271
"Wesh ma couille!	
Bien ou bien?"	585 274

1000 LOGOS PRÉNOM

ÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
xemple: 582370Julien au 81122
DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au 81122
our choisir dans tout le catalogue !

582 366 SYLVAIN NEW!
582 370 Julien
582 371 Bastien
582 374 Thibault & Carla NEW!
582 377 CLEMENT NEW!
582 381 Franz NEW!
582 383 Erwan NEW!
582 386 THOMAS NEW!
582 392 ARTHUR NEW!
582 394 Bruno NEW!

L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé

*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!

embourement (incompatibilité): Envoyez votre demande à persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence Après vérification nous vous remboursons la communication au que le timbre. Wap: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur
opyrights: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. ©2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, ea Sports sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux États Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits servés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. ©2007 CASE PRODUCTIONS / Licensed by Indemol International BV ©2007. Tête de Prod! Original format Licensed by Endemol International B.V. La roue de la fortune ©2006 Califon Productions, Inc. Ratchet&Clank©2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et suppression des données nominatives vous concernant même adresse que le remboursement: Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!

Pixtel

INFORMATIONS CONSOMMATEUR



persomobiles

81122* 0899 706 222*

www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER?

SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 583236 au 81122 pour la sonnerie Lady Melody.

TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider



8000 LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 581615 au 81122 pour Tigre
+ DE LOGOS: LOGOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

Ce logo s'anime sur votre portable !



2000 JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER par SMS:
Référence au 83111
Exemple: envoyez par SMS 577190 au 83111 pour FIFA 10

+ DE JEUX: JEUX au 83111 pour choisir dans tout le catalogue !

MATERIEL.NET
Créateur de PC

Exigez Intel Inside®

LE COUP DE BOOST !

CONFIGURATION
MATERIEL.NET ENERGIX

Équipée du processeur Intel® Core™ i7 860 pour des performances fulgurantes dans vos jeux, le multitâche et la création numérique !

Processeur **Intel® Core™ i7 860** 4 cœurs cadencés à **2,80 GHz** <
Carte graphique **ATI Radeon™ HD 4890** 1024 Mo <
4 Go de mémoire G.Skill PC10600 <
Carte mère **Asus P7P55D Deluxe** chipset Intel® P55 <
SSD 64 Go pour le système & **disque dur 1 To** pour les données <

1329€ ou 3x
443€





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.