CIVILIZATION V Prêt pour une nouvelle épopée à travers les âges ?

NUMÉRO 233 - SEPTEMBRE 2010

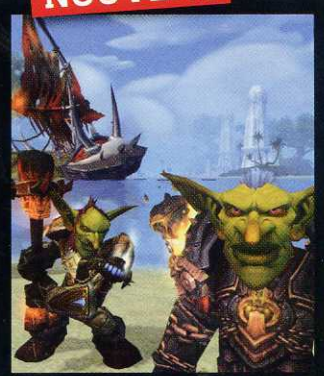
Joystick

WWW.JVN.COM

DRAGON AGE II

GORE, SEXY ET... (TROP) CONSOLEUX ?

NOUVEAU



FOCUS DU MOIS

WOW CATACLYSM

LA BÊTA DÉCRYPTÉE EN 8 PAGES

RÉZO

LEELH

Amis Ch'tis, c'est l'enfer chez vous !

MATOS

Les derniers processeurs testés

Pratique : Utiliser sa TV HD comme moniteur

L 13925 - 233 - F: 6,95 €

Yellow MEDIA

Numéro 233 / Septembre 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / PEU 8,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

Jérémy Flores

cet été, avec l'édition spéciale QUIKSILVER partagez vos sensations

SMS illimités* et tout internet jusqu'à 200 Mo[1]

Sony Ericsson
Quiksilver phone

1€[2]

avec le forfait Smart 1h30
édition spéciale Quiksilver à 24 €/mois
avec engagement de 24 mois[3]



agence france télécom, mobistore, orange.fr

Usages en France métropolitaine

Offre soumise à conditions, valable en France métropolitaine du 10/06/2010 au 06/10/2010 sur réseau et terminal compatibles. Détails en point de vente et sur orange.fr

*** Sous réserve d'un crédit > 0 € et jusqu'à 250 destinataires différents par mois. Hors SMS surtaxés et n°s courts.**
(1) E-mails (protocole IMAP, POP, SMTP). Usages mail BlackBerry® et Nokia Messaging, usages modem, contenus et services payants non compris. Au-delà des 200 Mo, usages inclus bloqués jusqu'au mois suivant, sauf offre illimitée détenue par ailleurs. Voix sur IP, Peer to Peer, Newsgroups interdits. **(2)** Prix de vente conseillé au 10/06/10 dans les magasins participants sous réserve de souscription concomitante au forfait Smart édition spéciale Quiksilver avec un engagement de 12 mois minimum. Mobile également disponible sans offre Orange selon tarif en point de vente. **(3) Avec engagement de 12 mois pour 3 € de plus par mois.** Crédit équivalent à 1 h 30 d'appels voix métropolitains (hors n°s spéciaux et de services).
Crédit photo : Bosko. Orange France, SA au capital de 2 096 517 960 € - RCS Créteil 428 706 097.

orange™

JOYSTICK N° 233 - SEPTEMBRE 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
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, 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, Kévin « Deez » Bitterlin, Fabrice Bloch, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Cyril « Cyd » Dupont, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Viviane Fitas, Guillaume « C_wiz » Louel, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « 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
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
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
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806. Copyright Yellow Media 2010.
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 66 et 67.

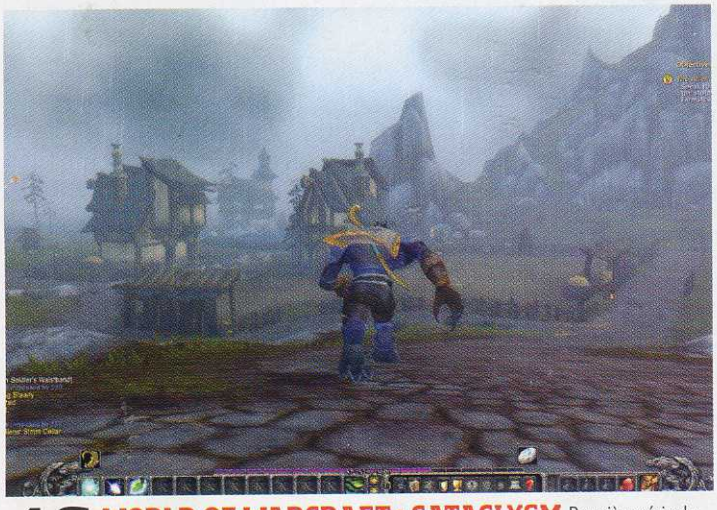


SOUS LE SOLEIL EXACTEMENT

On dit qu'il n'y a pas de repos pour les braves ! Heureusement pour moi, je ne le suis pas ! Du coup, à peine aurons-nous bouclé ce numéro de septembre que je m'envolerai avec femme et enfant vers des cieux plus cléments et, surtout, des plages de sable fin. Des vacances amplement méritées puisque cela fait maintenant plusieurs mois que je dois supporter les vannes foireuses de Savon, les lendemains difficiles de cuites de Lucky ou les sautes d'humeur de Sundin à chaque défaite à LoL. Mais ne croyez pas que je serai totalement absent du bureau. Grâce à la magie du Wifi, je serais en contact permanent avec la rédaction via Battlenet et nos nombreuses parties de Starcraft II. Jeu qui, d'ailleurs, n'est pas en test dans ce numéro, Blizzard préférant attendre la sortie officielle de son hit annoncé (y compris par nous) avant de nous envoyer la version test. Vous le retrouverez donc dans le prochain numéro qui devrait, si les développeurs/éditeurs ne prennent pas - comme moi - trois semaines de vacances, être franchement chargé en nouveautés et autres block-busters. Eh oui, car comme chaque année avec la rentrée scolaire, c'est la grande course aux linéaires de fin d'année qui commence. Attendez-vous donc à baver d'envie tout comme le reste de la rédaction qui, elle, n'a pas eu droit au repos du guerrier. Mais, comme le dit Lucky : un été sans Death Pote, c'est déjà le début du paradis.

DEATH POTE

SOMMAIRE





46 **WORLD OF WARCRAFT : CATACLYSM** Première série de nos groooosssssesss bêtas avec l'incontournable World of Warcraft. Notre avis !

54 **CIVILIZATION V** Pour échapper aux blagues foireuses de Savonfou, rien de tel qu'un jeu aussi accrocheur et chronophage que Civilization V.



« Un second opus visuellement plus ambitieux et plus léché que son aîné. »



8 **DRAGON AGE II** En amateur de jeu de rôle qu'il est, notre Lucky est parti dans un bled paumé du Canada pour y rencontrer les pontes de BioWare. Il en a ramené huit pages d'infos sur la suite du très bon Dragon Age Origins.

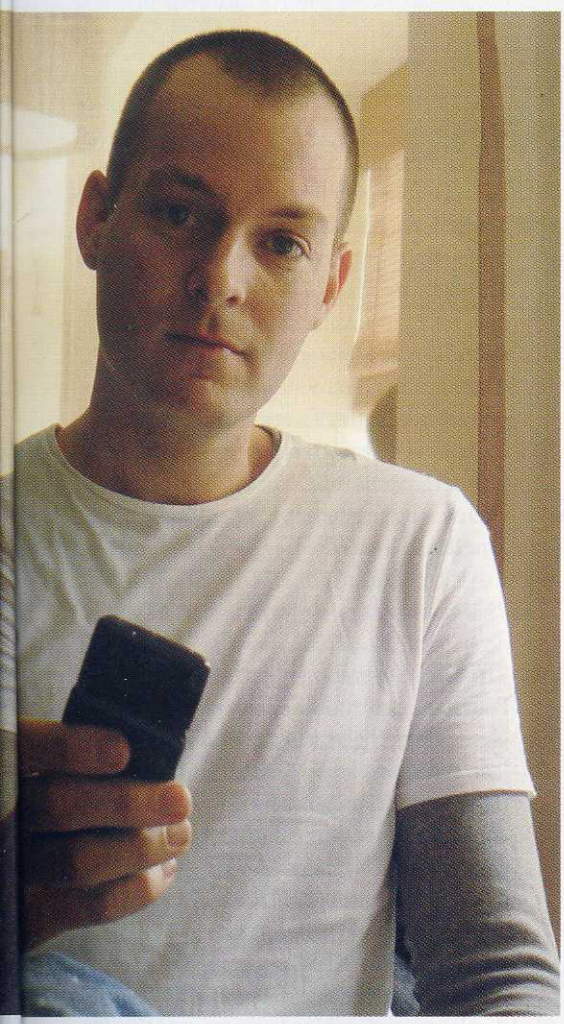
www.jvn.com

Joystick

N° 233 Septembre 2010



94 FINAL FANTASY XIV Mais que vaut FF XIV ? Éléments de réponses signés de notre cher Chris.



44 AMERICAN MCGEE Death Pote est parti à Shanghai pour interviewer American McGee.

8 EN COUV

Dragon Age II
Un âge déjà révolu ?

16 NEWS

20 **La babe du mois**
Zatana

26 **News Reportage**
MuseoGames

28 **Le Pour ou Contre**
Le jeu vidéo : de l'art ou du lard ?

30 **La chronique**
DotA, ton univers impitoyable

32 **Premières images**
Space Marine

40 **Au jour le jour**
Ode à Paul le poulpe

42 PORTRAIT

American McGee
Chinese Lover

44 BÊTA ET TESTS

46 World of Warcraft : Cataclysm

54 Civilization V

58 R.U.S.E.

60 Medal of Honor

62 Kane & Lynch : Dog Days

64 Front Mission Evolved

66 Singularity

70 All Points Bulletin

72 Nelson Tethers : Puzzle Agent

73 Lego Harry Potter

74 Monkey Island 2 Special Edition

75 Art of Murder Les Cartes du Destin

76 Men of War : Red Tide

77 Trainz Simulator 2010

78 Transformers La Guerre pour Cybertron

79 Sniper Ghost Warrior

86 RÉZO

82 **Leelh**
Viens-y voir si t'es un homme

84 **Final Fantasy XIV**
Éorzéa, corps et âme

86 **Free 2 Play**
GodsWar Online, Blade Wars, World of Tanks

87 **Mods**
Dune Wars, Rise of Rapture, The Crysis of Cthulhu, Blue Portals

94 **Try Again**
Blur – Split/Second

90 MATOS

92 **Tests**
Intel Core i7 875K, Intel Core i5 655K, Corsair Nova Series v128 128 Go

94 **Pratique**
Jouer sur sa TV

96 **Top Hard**
À vos caddies !

98 CÔTÉ RÉDAC

98 **Et Poke et Peek**

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

ÉCRIVEZ-NOUS

Vous êtes indigné, ivre de joie ou simplement orthopédiste à la retraite ? Écrivez-le nous ! Car les tracasseries de votre quotidien nous importent autant qu'à vous !

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



Bien le bonjour à la rédaction,

Si je vous écris, c'est tout d'abord pour vous remercier de ce magnifique, comme toujours d'ailleurs (sluuurp), numéro. Mais que vois-je ?! Penumbra Black Plague ?! Rien de mieux pour s'enfermer dans le noir et se flanquer la pétoche alors que le soleil brille dehors ! Mais serait-ce… ?! Oui ! Ils l'ont fait ! Des jeux pour l'été ! Quel plaisir de pouvoir étaler sa culture geek et placer, le sourire aux lèvres, MMMPORPG. Oh mais tiens, des mots mêlés, j'adore ça ! Allez, on s'y met, ça fera passer le trajet.

J'en trouve un, puis deux, et ainsi de suite, j'arrive à la fin, mais non, il m'en manque un dernier, « BORDERLANDS ». Je cherche, je cherche, ah mais tiens ! Le voilà ! Relecture, « B-A… Quoi ?! Bardelands ?! MER IL ET FOU ! » Je vérifie, non il ne peut pas être ailleurs. Il nous a collé un Barderlands, le sagouin ! Quelle infamie ! Je suis outré ! Mais à quoi sont-ils payés chez Joystick ?! Voilà, c'est dit, je peux retourner prendre des coups de soleil, serein. Vous remarquerez l'utilisation intensive de points d'exclamation visant à exprimer mon émotion.

Continuez comme ça, on vous aime !

Guillaume M.

JOYSTICK : **Cher Guillaume M.,**
Je comprends et partage à 100 % votre indignation. Moi aussi, j'ai été choqué en constatant que 2K avait écrit Borderlands sur ses boîtes de jeu. Quelle erreur ! Borderlands, c'est ridicule, vraiment. Heureusement que nous sommes là pour rétablir la vérité ! Barderlands donc.

Salut à tout le monde, dites, j'ai une question simple.

Vous savez très clairement que les Joysticks s'empilent dans les toilettes de tout un chacun. C'est pourquoi une édition iPad se fait de plus en plus désirer, aux quatre coins du monde. Pensez-vous réagir avant que des millions de personnes ne puissent plus accéder à la pièce la plus importante de leur demeure ?

Cordialement, et merci pour vos papiers.

Flav

JOYSTICK : **Désolé cher Flav,**
Pour le moment, rien de tel n'a encore été prévu, mais si vraiment vous n'arrivez plus à accéder à vos toilettes, Yavin et Sundin se sont proposés pour vous dépanner.

1,2,3 VIVA JOYSTICK !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

PS : 1,2,3 viva l'Algérie aussi.

Jubaleburner94

JOYSTICK : **Moui, je ne serai pas contre un second verre de votre gentil tord-boyaux.**

Bonjour à tous les membres de la rédaction, j'aurais besoin de vos lumières.

J'accroche aux principes et fonctionnements d'un MMO, cependant je trouve l'expérience bien creuse… (WOW, Allods ou Guild Wars, mon préféré). Je m'explique : j'ai pris goût au jeu de rôle en multijoueur avec Neverwinter Nights (1 et 2) en ligne, sur des serveurs assez stricts sur le role play. Cependant, plonger dedans et m'y plier, a été ma meilleure expérience de gamer. Même s'attarder dans une zone pour tuer quelques gobelins en boucle devenait un florilège de répliques role play, toutes plus caustiques les unes que les autres (surtout entre potes, ça devenait vite culte entre nous…). Est-il possible de retrouver cette expérience dans un MMO actuel ou futur ? Je parle d'heures dans une taverne à palabrer, de répliques revanchardes entre elfes et nains, de talents qui servent en interaction entre joueur avec, soyons fous, un MJ, vous voyez le genre ? Tout n'est que level ou stats maintenant. […] J'espère avoir réussi à me faire comprendre.]

Robjin

*PS : Je retourne me taper ma "ouiche" lorraine ^^*

JOYSTICK : **Soyez fort Robjin,**
Pour tout ce qui touche au role play pur et dur, Neverwinter Nights n'a toujours pas d'équivalent, et surtout pas de MMORPG ! Cela dit, inutile de vous bazarder par votre fenêtre, des jeux comme Leelh, voire même dans une moindre mesure, Le Seigneur des Anneaux, permettent de palabrer tout son saoul pour peu qu'on sache s'entourer. Sinon, petite lueur d'espoir, Tim Cain de Vampire The Masquerade, Fallout ou Arcanum, prétend que son prochain MMO développé par Carabine (appartenant à NCsoft) misera à fond sur le RP. À prendre avec de grandes pincettes.

VU SUR LE BLOG

Savonfou cherche à savoir ce qu'il adviendra des jeux à DRM dans 10 ans quand les serveurs de log seront fermés.

Pour l'activation en ligne périmée des DRM, je me suis posé la même question (NdLucky : Comment jouera-t-on à Assassin's Creed 2 quand les serveurs d'Ubi seront fermés ?). La réponse ne s'est pas fait attendre : heureusement que les cracks existent… Mais on peut avoir la même réflexion sur les plateformes de vente en ligne comme Steam. Qu'est-ce qu'il adviendra des jeux acquis si elles font faillite ? Quand on regarde 10 ans en arrière vers les acteurs du jeu vidéo, ceux qui restent, ceux qui ont été rachetés, et ceux qui n'existent plus, rien ne permet d'être réellement confiant…

Zonka



VOTRE DVD

Nous vous offrons **la plus sexy des héroïnes vidéoludiques en guise de cadeau estival.** Ne la titillez pas trop quand même, elle n'est pas du genre à se laisser faire.



Attention, ce DVD est double face ! Hein, Lara ? Double face !

Le jeu complet

Genre Action-Aventure - **Éditeur** Eidos Interactive - **Développeur** Crystal Dynamics - **Site** : www1.tombraider.com/anniversary/index.html

Tomb Raider Anniversary

Chère Lara,

Comment vas-tu ? Cela fait un petit moment que l'on ne s'est pas vu tous les deux. Ça va mieux ta diarrhée ? Non, ne te vexe pas, le lecteur a aussi le droit de savoir quand tu as des problèmes digestifs. Et puis, en voyant la tête de ces fajitas, tu aurais pu te douter que tu tomberais malade. Mais peu importe, l'avantage de ces quelques mois de repos, c'est qu'on ne sera que plus heureux à ton retour (a priori, dans Lara Croft and The Guardian of Light, dont la date de sortie reste encore inconnue). Mais trêve de galéjades. Je t'écris car je pensais à toi l'autre jour en me remémorant tes aventures sur Anniversary, remake du tout premier épisode. J'ai eu comme une bouffée de nostalgie, et je me suis dit : « Mais que tu étais bien modélisée ». Ce n'est pas très gentleman, je sais, mais on fait ce qu'on peut. Tout ça pour dire que tu me sidères encore depuis cet épisode qui a couronné une décennie de succès. Un coup marketing ce retour ? Peut-être un peu, avoue-le, mais un coup de maître avant tout, là, c'est moi qui l'avoue. Souviens-toi de la conclusion du test de Chris (qui, amoureux, t'avait collé un Megastar et un 8/10 dans le numéro 194) : « L'esprit du premier épisode est respecté, les niveaux ont gagné en ampleur, les énigmes sont plus intéressantes et manier Lara n'aura jamais été aussi plaisant ». Oui, bon, il était fou de toi, c'est sûr, mais le monsieur n'est pas du genre à être gentil pour une sardine, même bien modélisée. Un épisode qui était bien au-delà du simple lifting donc, même si en termes visuel, tu envoyais quand même le petit bois avec le moteur de Tomb Raider Legend (7/10 dans le numéro 181 celui-là). Non, rien à dire, il y avait du boulot, pour un opus qui s'adressait aussi bien aux connaisseurs, nostalgiques des premières heures, qu'aux nouvelles générations, qui n'ont pas pu profiter de tes premières modélisations (avec tes seins pointus). Ce n'est pas très gentleman encore, je sais. Et je m'aperçois que je t'embarrasse là en plus, alors que je devrais te parler d'amour, de passion, de flingues, d'explosions et de situations ubuesques où tu t'en sors toujours miraculeusement. C'est pour tout ça qu'on t'aime, Lara, et je suis vraiment content car tous nos lecteurs vont pouvoir vivre ton opus anniversaire eux aussi, même si bien sûr, ils n'auront jamais la même relation que nous avons depuis une dizaine d'années tous les deux. Tu me trouves un peu prétentieux ? Possible, oui. Je t'embrasse bien fort quand même, prends soin de toi. Bisous Lara ! »

SUNDIN

ET AUSSI...

Jeux indé et mods

Fuyez les UV !

Quatre jeux indépendants plus trois mods, ça fait sept. Sept occasions de passer du temps sur son PC au lieu d'accompagner votre douce sur la plage. C'est mal, vous dira-t-elle, mais comment résister à l'excellent shoot-em-up Hydorah, aux curieux FiNCK et Saira (signés Nifflas) ou au mod pour Half-Life 2 Obsidian Conflict ?
Moi je ne sais pas. Si vous avez une idée, n'hésitez pas.



Vidéos

Au boulot !

La saison 1 de League of Legends vient de commencer, introduisant les parties classées, le mode Draft, une nouvelle interface et un champion inédit complètement cheatay ! Fini de rigoler donc, comme le prouve cette nouvelle bande-annonce qui, ma foi, m'a fait frétiller comme un poisson vivant sur une plancha. Il est encore temps de vous y mettre, chers lecteurs.



Genre Jeu de rôle (?)
Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare
Sortie Mars 2011

DRAGON AGE II

UN ÂGE DÉJÀ RÉVOLU ?

La fin de Dragon Age ne laissait pas de place au doute : Morrigan allait revenir, accompagnée d'un enfant bâtard aux pouvoirs terribles. Et pourtant ! BioWare m'a certifié qu'on ne l'apercevrait pas. Une surprise qui, vous le verrez, en cache bien d'autres !



À SAVOIR

1 Ailleurs. Dragon Age II débute après l'Enclin d'Origins, dans un pays différent situé au nord de Ferelden.

2 Donner de l'éclat. BioWare a dynamisé le système de combat et compte accentuer le rôle de chaque classe.

3 Collé au sol. D'après les développeurs, la version PC ne disposerait plus de vue aérienne à la Baldur's Gate.

Dragon Age II. Dans un monde idéal, ce papier aurait dû être le premier press tour de notre ami Kracoukas, grand fanatique de Dragon Age devant l'Éternel. Il se serait envolé vers Edmonton, des étoiles plein les yeux, pour féliciter les pontes de BioWare d'avoir codé un jeu si extraordinairement fabuleux. Il se serait perdu, des pages durant, en éloges et autres superlatifs ronflants pour donner corps à son bonheur, et la Terre entière aurait partagé son émoi pour acclamer le retour d'un grand nom du jeu de rôle. Hélas, lecteur, partagez sa peine ! Tandis que Kracou se morfondait dans son trois-pièces d'Asnières triste et gris, c'est moi qui affrontais les capricieuses averses canadiennes à la découverte de la future bombe made in BioWare. Car il faut se l'avouer, fin 2009, Dragon Age a été une sacrée claque. Il invitait le joueur à vivre les heures sombres d'un Ferelden en proie aux trahisons et aux invasions démoniaques. Souris en main, l'influence de Dungeons & Dragons transpire à chaque aspect du jeu. Dragon Age, un pur retour à Baldur's Gate et aux mythiques RPG « vus de dessus » des années 1990-2000. Si le développeur d'Edmonton, galvanisé par l'éclatant succès de Mass Effect, avait joué crânement la carte du revival sur PC, il s'était tout de même permis de faire les choses en grand, allant même jusqu'à orienter les versions console du jeu vers un RPG hack'n slash-isant comme Baldur's Gate Dark Alliance II l'avait fait en 2001 sur PS2. Dans l'absolu, nous, on s'en cogne un peu, mais cela prouve qu'à aucun moment le studio ne s'est reposé sur ses lauriers.

Par chance, ce qui était vrai hier l'est toujours aujourd'hui. Dans les premières secondes de jeu, Dragon Age II se montre visuellement plus ambi- >>>

« Dragon Age II se montre visuellement plus ambitieux et plus léché que son aîné. »



Mes mains prennent feu ! Aidez-moi !
Je ne sécherais plus mes cours de magie, promis !

En Kirkwall comme en Ferelden,
les ogres en auront après vos appétissants
jarrets de héros suralimenté.

BIOWARE, UN PRESTIGE EN DANGER ?

Depuis son rachat par Electronic Arts, BioWare semble bouleverser ses petites habitudes de développeur indépendant. En effet, depuis sa fondation, le studio canadien nous avait surtout habitués à sortir des « one shot », c'est-à-dire des jeux sans suite. Il y a bien eu un Baldur's Gate II, mais souvent, après avoir codé un titre mythique comme Star Wars : Knights of the Old Republic, Jade Empire ou Neverwinter Nights, le studio tournait la page ; et si suites il y avait, elles étaient toujours sous-traitées. BioWare a acquis un prestige considérable car tout ce qu'il faisait était toujours nouveau et excellent. Aujourd'hui, pourtant, si la qualité de ses jeux n'a pas diminué, BioWare semble s'être rangé dans le rang des développeurs « comme les autres », et n'hésite plus à se jeter à corps perdus dans le développement de franchises. Est-ce le prix à payer pour rester un grand studio en 2010 ?

>>> tieux et plus léché que son aîné. Au look quelque peu terne et fade d'Origins, BioWare oppose désormais une esthétique (réussie) à la fois épurée et saturée de couleurs clinquantes. D'après le lead graphic designer du projet, Matt Goldman, « Dragon Age était une interprétation scolaire et impersonnelle de l'héroïque fantaisie telle que la concevait Tolkien, et, vu que Tolkien ne peut être surclassé dans ce domaine, nous devions, pour nous démarquer, nous trouver une identité visuelle propre ». Et puisque l'identité d'un jeu, c'est avant tout son héros, BioWare a donné naissance à Hawke, un guerrier balafré au charisme indéniable. Cependant, n'ayez crainte ! Vous n'êtes pas obligé de le prendre pour avatar. Il est, disons… un représentant marketing. Rien de méchant. Mais quitte à enfanter une légende, une idée folle s'est emparée des développeurs : autant construire le jeu autour d'elle. Je m'explique. Bien que non linéaire, Dragon Age était divisé en chapitres, vrai ? Eh bien, ici, ce sera la même chose, mais entre chacun d'eux, un narrateur apparaîtra pour embellir encore les faits d'armes de Hawke. Toute la trame du jeu se résume à « Raconte-moi l'histoire de l'homme qui a changé le monde ». Tout ce que je peux affirmer pour le moment, c'est qu'au début de son aventure, Hawke réchappe à l'Enclin d'Origins, et qu'à la fin du jeu (qui est donc une suite chronologique), il sera devenu le champion de son peuple. Telle est l'histoire que se propose de nous raconter BioWare avec un système narratif très souple, qui permet de mettre en lumière une aventure de jeunesse, faire un flash-back, ou même de sauter des années si tout le récit ne se déroule pas en continu. Mais dans la construction du jeu, rien ne change vraiment. Après chaque chapitre, libre à vous de choisir le suivant. Alors, me direz-vous, à quoi peut bien servir le narrateur ? C'est simple. Il est prétexte à toutes les exagérations, car vous le savez, les conteurs d'histoires ont tendance à en rajouter des tonnes. Si un

« Si le système de combat n'a pas changé, il s'est reçu un sévère shoot d'adrénaline. »



homme en terrasse dix avec un seul poignard, la légende prétend qu'il en a écrasé 300 à mains nues. En usant de cette « narration fragmentée », le studio canadien entend faire de Dragon Age II un jeu démesuré et spectaculaire.

L'ambition est louable (je me lève et j'applaudis des deux mains), mais concrètement qu'est-ce qui va changer pour nous? Sur ce point, Mike Laidlaw, lead designer du titre, a été on ne peut plus clair: l'action sera bien plus dynamique. Une évolution logique en fait, car si le narrateur exagère le nombre d'ennemis terrassés par Hawke, il n'y a pas de raison qu'il n'en fasse pas trop sur son pouvoir de destruction. Ainsi, durant la démo qui nous a été faite, les boules de feu n'en finissaient pas de carboniser d'incessantes vagues de squelettes. J'en déduis que, sans tomber dans le Diablo et le matraquage de clavier, les temps de rechargement des sorts et aptitudes semblent avoir été réduits de façon drastique. Là où Origins s'apparentait à un combat tactique avant tout, la philosophie de Dragon Age II se résume à « penser comme un général, se battre comme un Spartiate ». Et histoire de mettre encore un peu l'accent sur l'action, BioWare s'est attaché à ancrer un peu plus chaque classe dans son rôle, en créant tout un tas de nouvelles compétences. Selon Mike Laidlaw, le guerrier se doit d'être une brute « instoppable », le voleur, une ombre intouchable, et le mage… un truc débordant de flammes qui explose tout. Dans le fond, le système de combat n'a pas du tout changé, il s'est juste reçu un sévère shoot d'adrénaline. Cela ne va-t-il pas cor- >>>

LES ANCÊTRES

Dragon Age n'est pas sorti du néant, la preuve :

Baldur's Gate I & II
S'ils sont désormais élevés au rang de classiques parmi les classiques, les Baldur ont, en leur temps, quasiment défini les normes du RPG héroïque fantaisie sur PC en adaptant avec rigueur les règles Dungeons & Dragons sur un écran. Les pauses tactiques de Dragon Age, son système de coterie, ses quêtes de compagnons… tout vient de là ! On peut déplorer des histoires trop conventionnelles, mais, à l'époque, leurs modes multi rattrapaient largement la donne.



Icewind Dale I & II
Un peu moins portés sur le RPG et beaucoup plus sur le Dungeon Crawling, Icewind Dale I & II restent des jeux que les Black Isles fanboys des années 2000 ont arpentés en long en large et en travers.



Planescape Torment
Sorti en 2000, Planescape Torment est le plus grand jeu de rôle PC de tous les temps, c'est du moins ce que ma boulangère et moi-même vous soutiendrons. Que ce soit l'univers du jeu (Sigil, cité de la Déesse de la peine), ses personnages (Morte le crâne volant ou les Hommes Poussière), ou son intrigue (votre perso recherche son identité grâce aux tatouages qui couvrent son corps), tout dans Planescape transpire la poésie et l'inspiration. Ici Black Isle a donné le meilleur de lui-même pour créer un RPG solo unique qui, encore aujourd'hui, reste une référence absolue.





Cette magicienne métamorphe devrait vous aider dans votre quête.



Sauter avec une tonne d'armure en plaque sur le dos n'est pas un vrai souci ni pour Hawke, ni pour moi.

EFFET DE MASSE

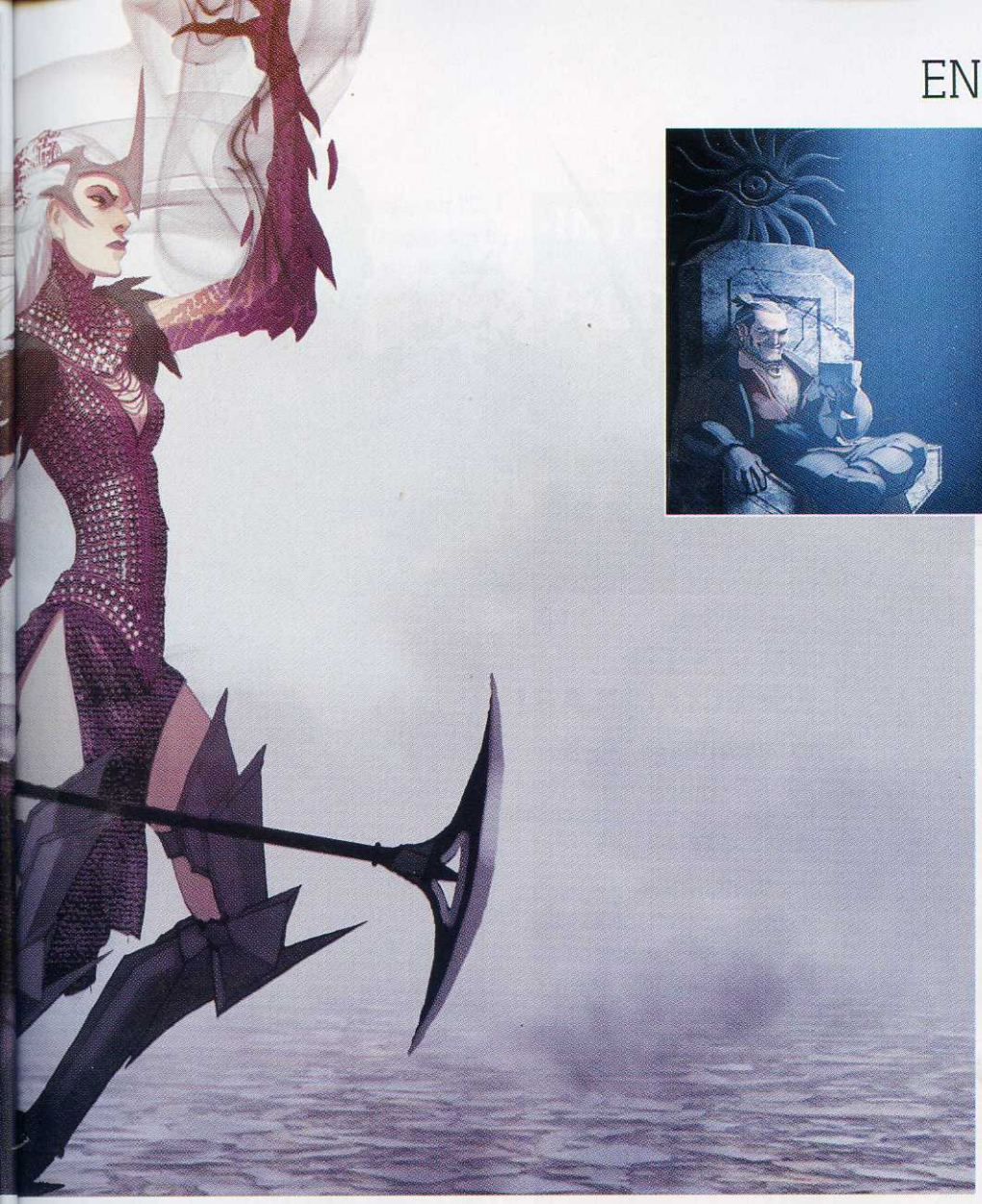
Dragon Age II aura des dialogues à la Mass Effect.

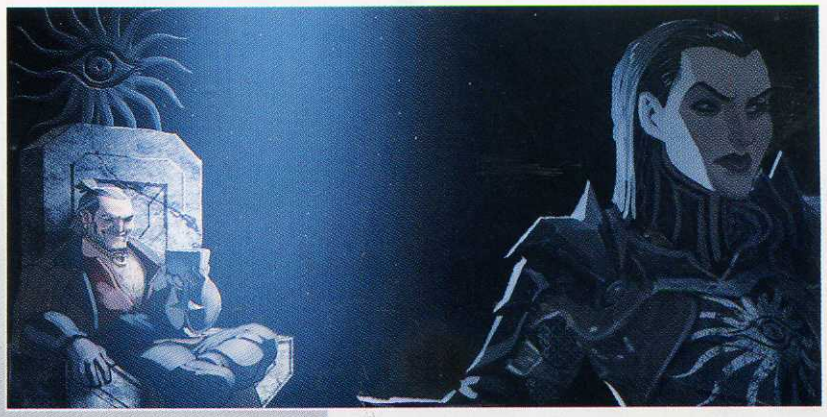


Vous souvenez-vous de cette scène d'Origins où Owen, le forgeron de Redcliffe, se met en grève jusqu'à ce qu'on lui ramène sa fille ? Il est soi-disant ivre mort et accablé de chagrin, pourtant son visage semble tout à fait frais et indifférent. C'est à ce moment que j'ai vraiment pris conscience de la pauvreté des expressions faciales de Dragon Age. Pour le second volet, BioWare implémentera un système de dialogue à la Mass Effect, agrémenté de force zooms donc, où vous ne choisirez plus la réplique de votre avatar, mais l'idée que doit exprimer sa réponse.

>>> rompre un peu l'esprit du jeu ? Non, paraît-il. Pour preuve, le studio compte créer des boss fights toujours plus stratégiques, accorder plus d'importance aux quêtes secondaires de vos compagnons, et atténuer le grosbillisme qui s'était installé avec les DLC d'Origins.

Bien, bien, bien ! Tout ça est positivement merveilleux et je vous en parlerais volontiers des heures, mais, quand même, un détail me chiffonne. Oh, c'est sans doute trois fois rien, une peccadille tout au plus, mais la première fois que j'ai vu Dragon Age : Origins, BioWare me l'avait vendu avec moultes tapes dans le dos : « So old-school maaan ! This is awesome ! », ce que Molière (que diable vient-il faire dans cette galère ?) aurait probablement traduit par un « Voilà qui me rappelle les Baldur's Gate et autres grandioses jeux de rôle PC de ma jeunesse. À gérer ainsi ma petite coterie, une nostalgie fabuleuse me bouleverse jusqu'aux tréfonds de mon âme ». À l'époque, le studio semblait fier de proposer à ses joueurs un RPG à l'ancienne, coulé dans un moule vieux de dix ans (vue aérienne, pauses tactiques incessantes, etc.) et moi, de mon côté, timide comme une jeune mariée au soir de ses noces, je buvais en silence ces mots mer-





veilleux. Pourtant cette fois-ci, les mêmes personnes ont jugé bon de me présenter Dragon Age 2 en jouant avec un pad, comme si l'action avait finalement pris le pas sur le jeu de rôle. Étrange… Sans surprise donc, le gameplay de cette démo ressemblait comme deux gouttes d'eau à celui d'Origins sur console, qui n'avait pas grand-chose à voir avec le gameplay PC. Ici donc, notre maître de cérémonie ne gère qu'un avatar à la fois, qui évolue à la troisième personne en vue de dos, tandis que les IA alliées l'épaulent de façon autonome en suivant les instructions définies dans les écrans tactiques. Le discours lui-même a changé. De « Nous ferons de Dragon Age un nouveau Baldur's Gate », en seulement six mois, nous sommes passés à « Action, action et encore action avec un soupçon de finish scripté par-dessus ». Instant de doute. Où est l'amour du RPG là-dedans? Pourquoi ai-je testé le jeu avec un pad Xbox? La réponse est tombée comme un couperet de la bouche de Mark Darrah: « Nous sommes repartis sur les bases du jeu 360 ». Quelques secondes plus tard, mon monde >>>



Ce que les décors ont perdu en textures, les persos l'ont gagné en polygones.

COPAIN DE LIT EN MAL D'AFFECTION

Pour moi, c'était l'évidence. Dragon Age II allait mettre l'accent sur Morrigan, car souvenez-vous… À la fin d'Origins, vous étiez plus ou moins tenu, ô cruel sacrifice, de faire l'amour à la belle sorcière à la suite d'un odieux chantage (voilà bien un scénar écrit par des mâles testostéronés). Vous auriez pu refuser, mais bon, il fallait sauver le monde, vous alliez combattre un dragon et puis… ben, elle était gentille quoi ! Bien entendu, vous n'avez pas fait ça pour la bagatelle, vous êtes bien au-dessus de tout ça, mais plutôt pour rendre service. Comme le dirait Jeffrey « le Dude » Lebowski avec le naturel désarmant qui est le sien, « Madame est une amie, je l'aide à concevoir », où est le mal ? Nulle part en effet. Cela dit, il semblait logique que ce second jeu porte sur ses desseins à elle, ou au moins, sur ceux de son enfant qui, devant hériter de la puissance de l'Engeance couplée avec de solides connaissances en magie noire, semblait tout destiné à devenir une belle crapule capable de justifier un Dragon Age II. Pourtant non. Point de Morrigan. D'après Mike Laidlaw, cette absence n'est que partie remise. Il nous a en effet dévoilé une large carte géographique en lançant un joyeux : « Voyez, sur cette carte Ferelden et Kirkwall (la nouvelle zone de DAII) ne sont que des régions d'un monde plus vaste. Il y a encore beaucoup d'aventures à vivre dans Dragon Age, et nous aurons tout le temps de conter l'histoire de Morrigan une prochaine fois ». Quelque chose me dit qu'en fouillant un peu les bureaux de BioWare, j'aurais pu dégoter un script grossier de Dragon Age III.



TROMPE-L'ŒIL

UN VISUEL... ESPECTACULAR !

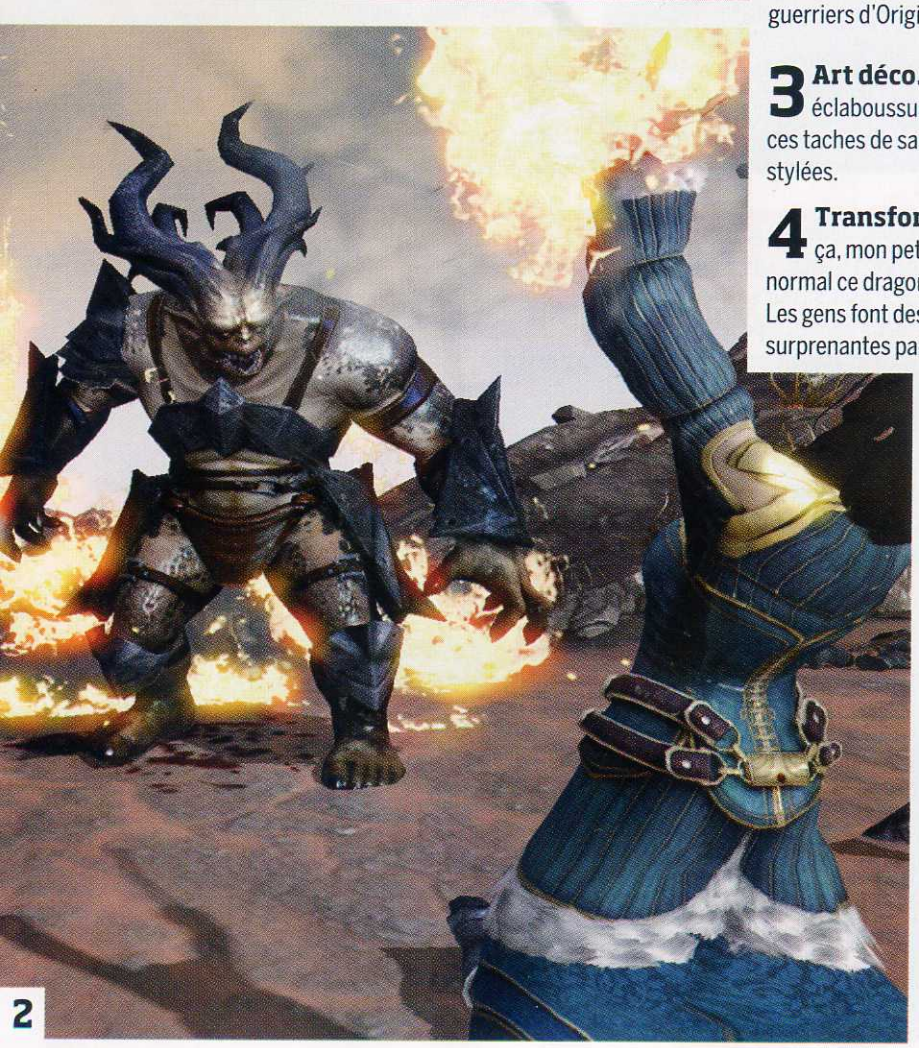
1 Bourrinage. Un rythme de jeu plus soutenu se traduit fatalement par des flaques de sang plus conséquentes.

2 Finish. Quelle que soit la classe de votre personnage, il est désormais possible qu'il accomplisse une mise à mort classieuse alors que seuls les guerriers d'Origins y avaient droit.

3 Art déco. Comparées aux éclaboussures du premier jeu, ces taches de sang paraissent très stylées.

4 Transformisme. Retiens ça, mon petit : en temps normal ce dragon est une femme. Les gens font des choses surprenantes parfois.


1


2


3


4

>>> s'effondrait doucement : « Au final, même sur PC, il n'y aura pas de vue aérienne pour Dragon Age II. Modéliser tous les décors pour une vue de dessus nous aurait coûté deux fois plus cher que pour développer une caméra de type troisième personne ».

Depuis longtemps à Joystick, nous n'avons pas tari d'éloges sur Dragon Age. Dès que se présentait l'occasion de vous le recommander, nous le faisions. Pourtant, je suis certain que parmi vous d'infâmes traîtres se sont payé une version console du jeu et, sans vouloir vous accuser, si DAII n'a plus grand-chose d'un jeu PC, c'est entièrement de votre faute. Parce que cette relative « arcadisation » du gameplay, BioWare ne l'a pas inventée, ce sont les joueurs Xbox et PS3 qui l'ont demandée. Et, vu qu'ils représentent la majorité des acheteurs, le studio ne fait que répondre à une demande. Après tout, même moi, sans être un génie de la finance, je sais que doubler un budget de développement pour satisfaire un public minoritaire (le public PC en l'occurrence) est un mauvais calcul. Dans la foulée donc, ne soyez pas surpris que le jeu sorte sans toolset. Je dois avoir l'air profondément déçu, là. Et je le suis, car si Dragon Age II n'a pas du tout l'air mauvais (BioWare a toujours produit des softs de qualité), il n'est pas non plus celui auquel je m'attendais. Naïvement, j'espérais l'arrivée d'un mode multi et un approfondissement de l'aspect jeu de rôle (pourquoi faut-il crocheter les serrures, bon sang ? J'aimerais les forcer, à l'ancienne !). Devant ma visible déception, BioWare s'est néanmoins voulu rassurant et m'a certifié que d'ici sa sortie, le gameplay Windows de Dragon Age II sera aménagé pour être « aussi proche que possible d'Origins », sans plus de détails. Le problème de cette phrase, c'est qu'en soi, elle ne veut pas dire grand-chose. Alors, traitez-moi de vieux conservateur aigri si cela vous chante, mais sans vue aérienne, et même avec un gameplay proche de Mass Effect, je crains fort que le soft ne perde grandement de son charme baldurien et je trouve ça bien regrettable. Donc même si nos machines sont censées accueillir un jeu différent de celui que j'ai aperçu, pour le moment je reste prudent quant à la qualité du titre. Et si ce premier contact ne semble guère de bon augure, nous ne sommes pas à l'abri d'une surprise agréable. Prions donc. Prions très fort.

LUCKY

> **« Mon monde s'effondrait doucement : même sur PC, il n'y aura pas de vue aérienne pour Dragon Age II. »**

INTERVIEW

HORS DES SENTIERS BATTUS

Mike Laidlaw, lead designer de Dragon Age II

Rencontre avec Mike Laidlaw, lead designer ayant œuvré sur NeverWinter Nights, Jade of Empire, Mass Effect et Dragon Age I & II.



JOYSTICK : **Pourquoi avoir abandonné la Vue Tactique « à la Baldur's Gate » du premier Dragon Age sur PC ?**
Mike Laidlaw : Pour des raisons de budget. Nous avons concentré nos efforts sur une vue à la troisième personne qui demande des textures travaillées avec soin et suffisamment fines pour que le joueur puisse admirer le jeu de près. Avec une vue aérienne, il nous faudrait couvrir une bien plus grande surface de terrain, et donc créer encore d'autres textures. C'est un choix. Maintenant, le jeu s'est principalement vendu sur console, nous ne faisons qu'aller dans le sens du public. Baldur's Gate est un grand jeu, mais nous ne pouvons pas le recréer indéfiniment. Arrive un moment où nous devons avancer et évoluer avec le marché.

JOYSTICK : **Est-ce que le fait d'avoir dynamisé l'action va influer sur l'interface ? Celle de la démo avait l'air minimaliste.**
M. L. : Vous l'avez dit vous-même, ce n'était qu'une démo et elle comportait peu de sorts. Cela dit, tout en restant minimaliste, l'interface sera assez complexe. Regardez Final Fantasy XIII ou World of Warcraft. Au début, tout y est très simple, mais avec le temps, leurs contrôles deviennent incroyablement techniques. Et pourtant, les joueurs s'en sortent sans problème. Comme quoi, les gens peuvent assimiler des commandes très complexes si on les leur a suffisamment détaillées au préalable. Mais pour répondre à votre question, sur PC, l'interface utilisateur de Dragon Age II sera quasi identique à celle d'Origins. Vous devez juste vous attendre à ce que les cool-down des sorts soient plus courts et à ce que, parfois, votre avatar accomplisse un finish classieux sur un mob à l'agonie.

JOYSTICK : **Est-ce qu'au final, Dragon Age II ne s'éloigne pas encore un peu de l'école jeu de rôle papier ?**
M. L. : Je ne crois pas. Pas dans le sens où vous l'entendez du moins. Regardez les dernières règles d'Avanced Dungeons & Dragons, elles-mêmes se rapprochent de plus en plus des archétypes de classes des MMO avec des tanks, des healers et des damage dealers. Donc, en un certain sens, nous nous éloignons sans doute des anciennes règles, mais nous faisons toujours un action RPG, pas du Diablo. Et en fin de compte, si le jeu est plus dynamique que son prédécesseur, nous laissons toujours la part belle aux tactiques de groupe et nos combats reposent encore sur des feuilles de personnages complexes que le joueur devra façonner lui-même.

JOYSTICK : **Je constatais encore ce matin que les vastes campagnes custom d'Origins ne se bousculent pas au portillon. Allez-vous tout de même en sortir un éditeur pour DAII ?**
M. L. : Pour faire court, Dragon Age II n'aura pas de toolset. Quant à celui d'Origins, c'est un outil très puissant, mais également très complexe. Je pense sincèrement que six mois ne suffisent pas à mettre sur pied une campagne ambitieuse à moins d'y bosser sans arrêt. Cela demande beaucoup de travail, mais j'ai hâte d'en tester.

NEWS



REPORTAGE 26
Savon a enquêté à MuseoGames, la nouvelle expo parisienne sur le jeu vidéo.

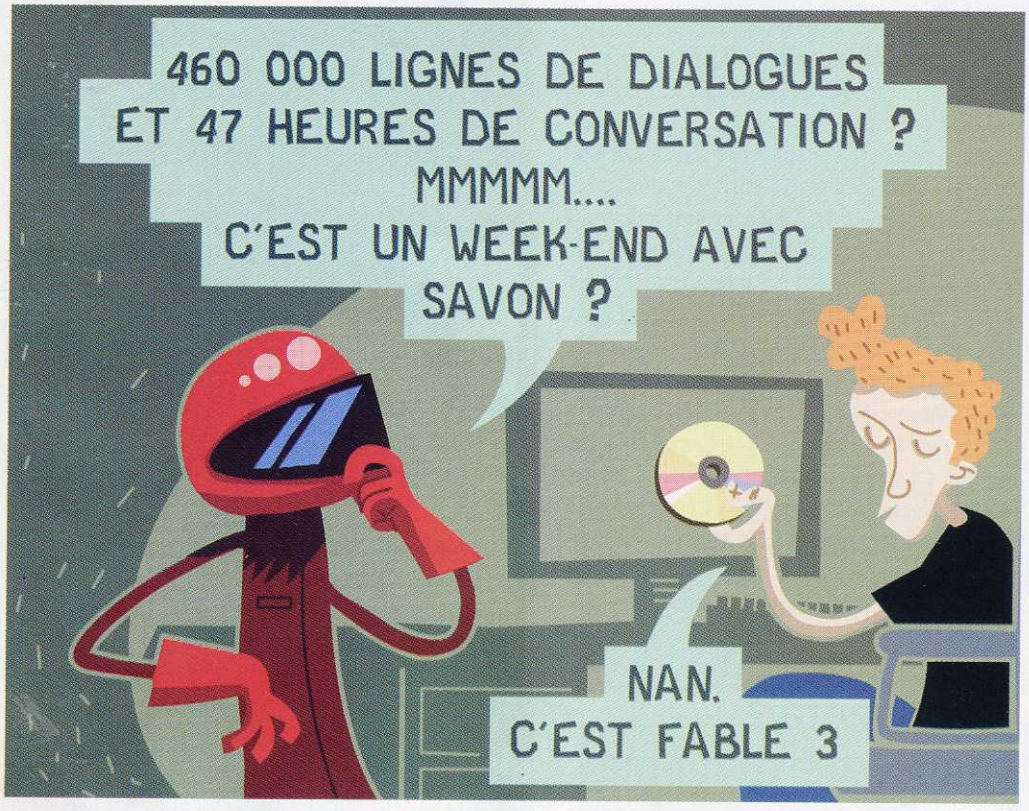
Opinion

PAR YAVIN

Un nouveau monde

Plus le temps passe, plus l'avancée de cette fameuse dématérialisation dont on parle tant semble inéluctable. Rares sont ceux qui consomment encore de la musique sur CD alors que du côté des joueurs PC, la prolifération des services de téléchargement (Steam, Direct 2 Drive, Gamesplanet...) retire souvent toute envie de se déplacer jusqu'à la boutique du coin. Pourtant, avant qu'elle soit effective, on la décriait, cette dématérialisation, on était nombreux à trouver insupportable l'idée de ne plus pouvoir toucher un bel objet, quelque chose de tangible qui ne donnait pas l'impression de payer pour du vent. Aujourd'hui, on nous parle même de décentraliser le jeu vidéo hors de nos machines (voir la news Onlive sur la page d'à côté) et l'explosion des livres électroniques et de la vidéo à la demande semble pour le moins imminente. Tout cela fait un peu peur et risque bien, à terme – ces technologies n'étant pas encore arrivée à maturité – de chambouler tout ce que l'on connaît. Mais d'un autre côté, le plus important, est-ce plutôt le contenant ou l'œuvre qui s'y trouve?





Fable III ■ Veuillez les excuser

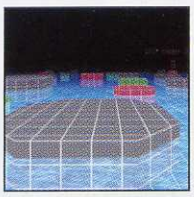
Le jeu qui parle

Deux ans que vous le cherchez sur les étals des boutiques et sur internet, pas moyen de mettre la main dessus. Au risque de vous faire de la peine mais afin de mettre un terme définitif à vos souffrances, on se doit de vous le dire : Fable II n'est jamais sorti sur PC. Et c'est même un peu dommage, vu qu'on avait plutôt bien aimé le premier volet (7/10, Joystick n°174) de ce jeu de rôle typé console. Bref, l'annonce de la sortie du troisième opus a de quoi surprendre mais devrait aussi nous réjouir, cela prouve peut-être que Microsoft se souvient enfin de notre existence ! Et qu'est-ce qu'on y trouvera dans ce Fable III ? Primo, un scénario mettant en scène un héros dont le frangin terrorise la brave terre d'Albion. Deuzio, une trame assez dynamique pendant laquelle on tentera de convaincre un maximum d'habitants opprimés de nous rejoindre dans la lutte contre l'être perfide afin de lui chourer sa place sur le trône. De plus, Peter Molyneux (créateur de la série et spécialiste sinon des fables au moins des affabulations) promet (aïe) un monde beaucoup plus vaste que dans le second épisode, ce qui nous fait une belle jambe, vous allez me dire. Trêve de sarcasme, le titre s'annonce assez magnifique et particulièrement soigné. Par exemple, les développeurs se sont coltiné l'enregistrement de près de deux jours complets de dialogues (47 heures au total) à l'aide de 80 acteurs et environ 460 000 lignes de dialogues. Ouch, assez énorme, c'est vrai, même si l'on peut craindre que peu de ces discussions soient réellement interactives. Quoi qu'il en soit et même si on n'a toujours pas digéré le coup du second volet, ce Fable III pourrait bien se révéler très sympa à jouer lors de sa sortie prévue dans les mois qui viennent, probablement même avant la fin de l'année.

> « Le titre s'annonce assez magnifique et particulièrement soigné. »



POUR OU CONTRE 28
Le jeu vidéo, de l'art ou du lard ? Un débat mouvementé pour vous aider à trancher.



JEUX INDÉ 36
Comme tous les mois, Yavin vous propose les perles du jeu indépendant. À vous concepts novateurs et jeux gratuits.

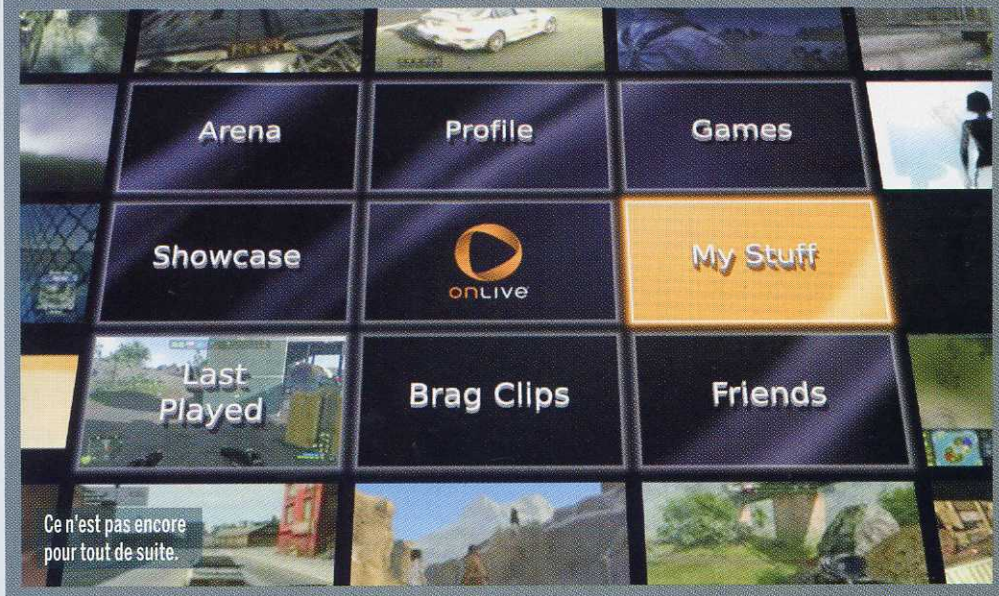


INTERVIEW 42
En attendant les premières images d'Alice 2, American McGee nous parle de cette suite tant attendue.

Onlive ■ Fausse bonne idée ?

Un soupçon d'arrogance

Au moment même où la plupart des tests affirment que la solution de jeu vidéo en streaming proposée par Onlive ne suffit clairement pas à offrir une bonne expérience de jeu, ses dirigeants, Steve Perlman et Joe Bentley, continuent de marteler que leur idée va « changer le monde ». Lequel, on ne sait pas très bien car avec une latence constatée de près de 150 millisecondes sur une grosse connexion, autant dire que le confort est loin d'être au rendez-vous. D'autant plus quand on sait que l'accès au service s'effectue par le biais d'un abonnement en sus du prix de chaque jeu auquel l'utilisateur souhaite avoir accès. Des problèmes balayés d'un revers de la main par les créateurs d'Onlive qui campent sur leurs positions en réaffirmant que l'atout numéro un de leur société est de proposer un service aussi immédiat que possible. Et d'ajouter qu'il est possible de jouer à tous les jeux du catalogue sur des machines très peu puissantes, sans la moindre différence de qualité. Certes, mais à l'heure où la majorité des PC de plus de trois ans font encore tourner la plupart des gros jeux du moment, cela suffira-t-il à convaincre ? Rien n'est moins sûr et, en l'état, Onlive a encore pas mal de chemin à faire.



Ce n'est pas encore pour tout de suite.

Asteroids ■ Futur blockbuster ?

Splendeur et décadence

Depuis qu'un type (Jerry Bruckheimer) a réussi l'improbable tour de force de générer des centaines de milliards de brouzoufs grâce à l'adaptation d'une attraction (Pirates des Caraïbes) au cinéma, tout le monde semble s'engouffrer dans la brèche. Tenez, vous pensiez que porter un jeu aussi basique qu'Asteroids au cinéma était mission impossible ? Eh bien, figurez-vous que quatre studios (!) étaient en lice pour en acquérir les droits. Ce sera finalement Universal qui s'en chargera avec l'ambition avouée d'envelopper l'univers d'une mythologie « à la hauteur de celle de Star Wars ». Rigolez pas, ils ont l'air d'y croire très très fort.



BRÈVES

Littérature pour geeks

Pendant que vous n'en foutez pas une, James Swallow, lui, bosse comme un dingue sur Deus Ex : The Icarus Effect, un roman censé approfondir l'univers de Human Revolution et qui sortira l'année prochaine, tout comme le jeu. Personnellement j'aimerais bien que James y ajoute aussi quelques blagues de Toto parce que j'aime bien ça, moi, les blagues de Toto.



Meurs un autre jour

Annoncé tout fièrement lors de l'E3 2010 pour une sortie prévue en fin d'année, Driver San Francisco se voit finalement reporté au premier trimestre 2011 sans plus de précision. Apparemment ce retard n'aurait pour but que de caler le titre dans une période commerciale plus propice permettant de mieux équilibrer les comptes d'un Ubisoft pas au mieux de sa forme ces derniers mois.



Argent content

Les petits gars de l'association Indie Fund censée aider (financièrement) au développement de titres prometteurs permettent enfin aux développeurs sans le sou de soumettre leurs projets. Encore quelques mois à patienter et l'on saura alors si cette excellente initiative permet de sortir des jeux qui démoulent des Flamby d'une simple pitchenette.
Site : http://indie-fund.com



0 A.D. ■ Un bien long chemin

Vive le passé !

Il en faut du courage pour développer un jeu quand on n'a pas de pognon. Les développeurs de Wildfire Games **www.wildfiregames.com** vous en parleraient d'ailleurs mieux que moi, eux qui bossent sur un projet de jeu de stratégie depuis maintenant… neuf ans. Son nom ? 0 A.D. (c'est de l'anglais et ça se prononce zero è di), soit un jeu de guerre historique mêlant habilement tactique et économie. Rien de bien original donc, sauf que le projet est non seulement open source, ce qui veut dire que tout le monde pourra en modifier le code à sa guise, mais aussi multi-plateforme (Windows, Mac OS X, Linux). Mieux encore, 0 A.D. sera totalement gratuit. Une volonté qui s'explique par le passé de moddeurs (Rome at War pour Age of Empires II, c'était eux) de l'équipe de développement. Concernant le jeu à proprement parler, autant être franc, ce n'est franchement pas très joli et on espère sincèrement que les mécaniques de jeu sauront se montrer assez séduisantes pour retenir l'attention plus de quelques minutes. D'un autre côté, si cela ne nous plaît pas à la sortie (pas prévue avant de longs mois), on pourra toujours tout refaire nous-mêmes, c'est aussi ça l'avantage de l'open source.

« 0 A.D. sera totalement gratuit. »

LE COLLECTOR

JEU DE BOURGEOIS



Si Crysis avait mis votre compte en banque à plat, Crysis 2 devrait en faire autant. Pas tant à cause de la configuration qu'il demandera – encore que – mais de son édition collector. Présentée ici dans sa version PS3, cette édition ++ vous proposera le jeu (encore heureux), un art book dans une belle pochette en tissu et équipée d'un zip pour être certain qu'aucun grain de poussière ne vienne ternir les superbes visuels, un hologramme de votre personnage et, surtout, un fantastique sac à dos reprenant le design de la Nanosuite. Perso, nous le trouvons assez laid mais si ce n'est pas votre cas, sachez qu'il vous en coûtera près de 160 euros pour acquérir cette édition collector. Savon, lui, en a déjà précommandé dix.

BRÈVES

Et pan

Les consoles de jeu ne représentent pas le futur, mais le passé. Ce n'est pas moi qui le dis mais Greg Zeschuk, co-fondateur de Bioware (Dragon Age, Mass Effect), qui en connaît en rayon sur les plateformes de jeux vu que sa boîte sort également des titres sur iPhone et même Facebook.



J'en veux plus

Tous ceux qui craignaient qu'Electronic Arts (actionnaire de l'entreprise) tente de mettre le grappin sur Ubisoft peuvent respirer ! Courant juillet, l'éditeur américain s'est débarrassé de toutes ses actions à une valeur bien plus basse que celle du marché.



Rod, reviens !

Le PDG de Codemasters, Rod Cousens, persiste dans son idée de vendre des jeux incomplets en boîte et la « suite » en téléchargement afin de mieux lutter contre le piratage. Quelqu'un lui dit que c'est encore plus farfelu que les DRM les plus intrusifs ?



PC GAMING ACER PREDATOR
L'INTÉGRALE POUR VISIONNER ET JOUER EN 3D



2469,85€ TTC

PC GAMING ACER PREDATOR

- Processeur **Intel Core i7-930 à 2.8 GHz**
- **6 Go de RAM DDR3** à 1066 MHz en mode **Triple Channel**
- **2 To d'espace disque** (2x 1 To SATA II 7200 RPM)
- Carte graphique **NVIDIA® GeForce GTX470 1280 MB**
- Compatibilité multi-GPU NVIDIA® SLI
- **Lecteur Blu-ray** et graveur DVD
- Ecran large **Acer 23.6" LCD - 3D Ready**
- Kit lunettes **NVIDIA® 3D Vision™**
- **Microsoft Windows 7 Premium 64 bits**
- **Souris Laser Logitech G5 Gaming mouse**
- **Clavier Gamer Logitech G11 Gaming Keyboard**

intel CORE i7 inside

Windows 7

NVIDIA 3D VISION PC

Resident Evil® 5 ©CAPCOM CO., LTD. 2010. ALL RIGHTS RESERVED.

LDLC.com

WWW.LDLC.COM

14 ANS D'EXPÉRIENCE EN INFORMATIQUE ET HIGH-TECH - PAIEMENT EN 3 FOIS*
LIVRAISON RELAIS COLIS À PARTIR DE 1,95€ - 10 JOURS POUR CHANGER D'AVIS

Prix affichés hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. * Paiement en 3 fois possible – voir conditions sur le site www.ldlc.com.



BABE DU MOIS

ZATANA

Comment ? Vous ne connaissez pas Zatana ? En fait, nous non plus jusqu'à ce nous nous intéressions à nouveau à la sortie de DC Universe Online. Nous avons ainsi appris que cette gentille magicienne sera l'un des PNJ « good » qui vous donnera des missions ou vous prêtera main-forte à certaines occasions. Et vus ses pouvoirs, elle risque d'être d'une grande utilité puisqu'elle peut faire sortir des objets de son chapeau, transformer des personnes en animaux ou encore déplacer des objets à distance. Alors oui, son look total Magicien à un petit côté désuet mais puisqu'elle porte des bas résille, nous lui passerons bien cette petite faute de goût.

Jeu sur PC ■ Halte aux idées reçues

UN GRAND D'EUROPE ?

Autant vous le dire tout de suite, le titre de cette news est un peu biaisé car la récente étude de l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE) n'a en réalité porté que sur des joueurs britanniques. Quoi qu'il en soit, on y apprend tout de même que nos machines sont chéries par 33 % des joueurs de la perfide Albion qui les préfèrent largement aux consoles de jeu. Une excellente nouvelle qui nous amène donc à penser que ce n'est pas parce qu'on s'envoit de la marmelade à l'orange, du thé au lait ou du pudding (à je ne sais quoi) qu'on n'a pas de goût.



BRÈVES

Dans tes rêves 3D

Selon Ubisoft, qui n'a vraisemblablement pas entendu parler de la crise économique ni du manque d'attrait pour les lunettes lourdingues, chaque foyer devrait être équipé d'un téléviseur 3D d'ici à 2013. Dommage que leurs analystes ne portent pas de vraies lunettes de vue quand ils zieutent leur boule de cristal.



Le mal Alpha

Dans la série « c'est cruel mais c'est comme ça », le sympathique Alpha Protocol nous fait savoir qu'il n'est pas disposé à engendrer une descendance avant un bon bout temps, suite à ses très mauvaises performances commerciales. Moins d'un mois après sa sortie, le jeu d'Obsidian se trouvait déjà facilement à moins de 25 euros.



Civilisé ?



Civilization V même pas sorti, voilà que Firaxis se débarrasse de 20 employés afin (selon l'entreprise) de « réduire les coûts et maximiser les performances du studio ». Quant aux malheureux licenciés, ils devront eux aussi réduire les coûts afin de maximiser les performances de leur foyer.

PC PORTABLE ASUS G73JH-TY098V
UNE NOUVELLE ARME DE GUERRE POUR DÉFIER L'ENNEMI



ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Windows 7

- Processeur Intel Core i5-520M
- Carte graphique ATI Mobility Radeon HD 5870
- 4 Go de mémoire vive
- Disques durs 2x500 Go
- Ecran large 17.3" au format 16/9 - LED
- Webcam 2 mégapixels intégrée
- Touches rétro-éclairées
- Communication sans fil Wi-Fi N et Bluetooth
- Windows 7 Édition Familiale Premium 64 bits
- Sacoche de transport, souris et casque-micro fournis

1359,96 €TTC

LDLC.com

WWW.LDLC.COM

14 ANS D'EXPÉRIENCE EN INFORMATIQUE ET HIGH-TECH - PAIEMENT EN 3 FOIS*
LIVRAISON RELAIS COLIS À PARTIR DE 1,95€ - 10 JOURS POUR CHANGER D'AVIS

Prix affichés hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles.
* Paiement en 3 fois possible - voir conditions sur le site www.ldlc.com.


Le jeu ne sera pas comme ça. En fait, il est plus beau.

Portal 2 ■ Des idées à la pelle

Éléments de réponse

Chers lecteurs, on ne vous le dit pas assez mais on vous aime d'un amour tendre. Car c'est un peu grâce à vous si, le midi, nous pouvons nous délecter de ces excellents macaronis lyophylisés nappés de, euh, d'une sauce encore non identifiée. Passons. Et osons le dire, on vous hait aussi un peu, parce que c'est de votre faute si nous devons nous flinguer un tas d'éléments de Portal 2 de longs mois avant sa sortie prévue pour le courant 2011. Du coup, on vous en fait profiter, y'a pas de raison que ce soit toujours les mêmes qui trinquent. Que sait-on, à ce stade ? Que l'univers sera bien plus noir, tout d'abord, avec des décors torturés à la limite du post-apocalyptique. Ensuite, que nous serons accompagnés d'un nouveau compagnon robot (Weathley), sorte de trublion mécanique doté d'un irrésistible accent british. Au-delà des portails, nous disposerons de différents gels aux capacités distinctes. Le premier sert à se faire rejeter (repulsion gel) quant le second (propulsion gel) permet des accélérations de malade dès lors que l'on pose le pied dessus. Combinez le tout (gels + portails et encore bien d'autres surprises) et vous obtenez un nombre assez hallucinant de possibilités. Et largement de quoi voir en Portal 2 la future tuerie intersidérale que tout le monde attend.

> « Nous disposerons de différents gels aux capacités distinctes. »

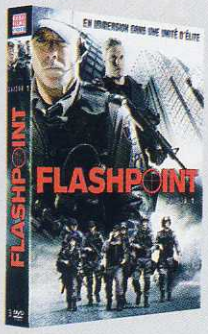
MAGASINAGE

LA 3D À PORTÉE DE MAIN

Après nous avoir fait pleurer de rire avec la Wii, Nintendo nous fait cette fois pleurer d'envie avec la 3DS. Résolument gamers, la nouvelle portable de la firme nippone est une petite merveille que nombre de joueurs vont vouloir posséder. Elle est visuellement supérieure à la PSP de Sony, et l'effet 3D est d'une incroyable efficacité. Imaginez la technologie 3DVision de Nvidia mais sans lunettes. Pour l'instant, aucune date de sortie officielle n'a été annoncée mais tout laisse à penser que la bête sera disponible au printemps 2011. À quand un PC portable avec une telle technologie ?



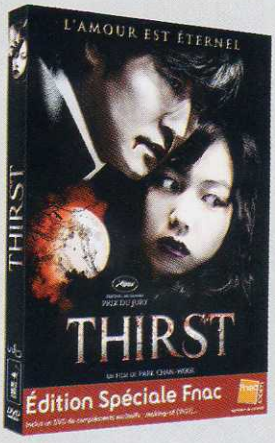
LES DVD DU MOIS



Headshot

Amateurs de gros flingues et de groupes d'intervention, la série canadienne Flashpoint est pour vous. D'une construction assez classique, elle vous plongera dans le quotidien d'un groupe d'intervention de la ville de Toronto. Comme toujours avec ce type de série, la testostérone transpire avant même l'ouverture du boîtier contenant l'intégralité de la première saison mais le scénario, plutôt captivant, entraîne d'épisode en épisode.

FLASHPOINT
(Ed. KOBA FILMS VIDEO*)*



Sanguin

Après avoir marqué les esprits avec Old Boy, le réalisateur coréen Park Chan-wook revient avec une relecture du mythe du vampire. Cette fois, c'est un prêtre catholique qui se retrouve en buveur de sang. Entre doutes, culpabilité, comment gérer ce qui s'apparente à l'un des plus grands pêchés ? Imparfait à bien des égards, Thirst n'en est pas moins un film très honorable qui se laisse regarder avec plaisir... à défaut de surprise.

THIRST
(Ed. WILD SIDE VIDEO*)*

CET ÉTÉ, NE LAISSEZ PAS VOTRE PC VOUS RALENTIR, OPTEZ POUR UN VENTILATEUR !

noctua
DESIGNED IN AUSTRIA

Doublez vos performances avec 2 ventilateurs

NH-U12P SE2

- 2 ventilateurs silencieux
- Compatible avec les processeurs Intel Core i5, Intel Core i7
- Heatpipes cuivre
- Garantie constructeur 6 ans

62€99 TTC

TOP DES VENTES



CORSAIR™

Le watercooling : ultra-efficace, ultra silencieux

HYDRO SERIES H50

- Système Watercooling
- Compatible avec les processeurs Intel Core i5, Intel Core i7, AMD Phenom II et AMD Athlon II X2
- Facile d'installation et silencieux
- Pompe et réservoir intégrés

81€35 TTC





Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

Un design à couper le souffle

SPIN Q

- Ventilateur à LED silencieux
- Compatible avec les processeurs Intel Core i7/Core i5/Core i3 et Core 2 Duo/Core 2 Quad
- Heatpipes
- Vitesse réglable

52€95 TTC

LDLC.com

WWW.LDLC.COM

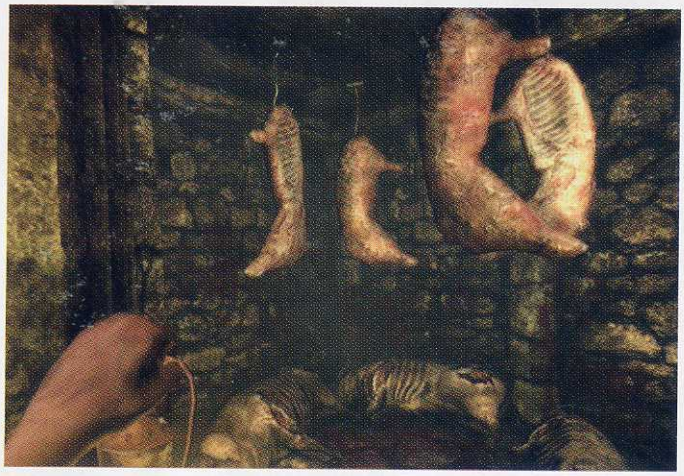
14 ANS D'EXPÉRIENCE EN INFORMATIQUE ET HIGH-TECH - PAIEMENT EN 3 FOIS[1]
LIVRAISON RELAIS COLIS À PARTIR DE 1,95€ - 10 JOURS POUR CHANGER D'AVIS

Prix affichés hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. [1] Paiement en 3 fois possible – voir conditions sur le site www.ldlc.com.

Amnesia : The Dark Decent ■ Bienvenue en enfer

Maman, j'ai peur

Vous avancez dans un couloir, lampe à huile à la main. Soudain, les sanglots d'une femme se font entendre. Vous la cherchez, à pas de loup. La musique se fait plus oppressante, l'obscurité semble vouloir vous envelopper pour vous absorber dans le néant. Devant vos yeux : une porte. La désespérée s'y trouve-t-elle ? Vous l'ouvrez, prudemment puis reculez vivement quand d'énormes grognements semblent se diriger à toute vitesse dans votre direction. Alors, vous fuyez, sans un regard en arrière. Bienvenue dans Amnesia, le futur survival horror des créateurs de la série Penumbra, encore plus porté sur la flippe et l'angoisse que ses excellents prédécesseurs. Toujours très orienté aventure (et donc énigmes), ce terrifiant jeu en vue subjective ne sera manifestement pas à mettre entre toutes les mains tant son ambiance le réserve aux cœurs bien accrochés. La sortie est prévue avant la fin de l'année, quand les jours seront plus courts, comme par hasard.



Bon ben au moins, on ne mourra pas de faim.

« Son ambiance le réserve aux cœurs bien accrochés. »

MARCHANDISAGE

Lapins partout

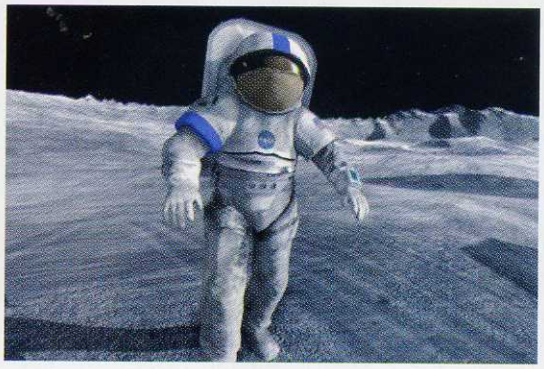
Si les Lapins crétins n'ont fait qu'un court – et déplorable – passage sur PC, impossible de ne pas connaître et craquer pour ses rongeurs à la bêtise crasse. Après leur participation à des pubs pour des voitures et l'habillage de bouteilles de soda, ils s'attaquent maintenant à votre look. Porte-clés, sac à dos, peluches... vous n'aurez que l'embarras du choix.
En revanche, on se demande quand Ubi se décidera à licencier ses Lapins à une marque de préservatifs. On imagine déjà les pubs du genre « Avec des oreilles, la fête est plus folle ».



Moonbase Alpha ■ Dans les étoiles

Un petit pas pour le joueur

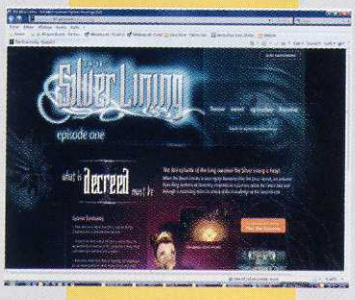
La NASA, demandez-lui la Lune, elle vous la donne. Grâce à Moonbase Alpha, un jeu solo ou multijoueur totalement gratuit disponible depuis quelques semaines dans Steam. Vous y effectuerez de nombreuses tâches sous forme de mini-jeux afin de mieux cerner le travail qui vous attend si un jour vous tombez par erreur dans une fusée en phase de décollage. Plutôt dépaysante (quoiqu'un peu moche), l'aventure devrait séduire tous ceux qui rêvent d'ailleurs quand ils regardent les étoiles.
Site: http://store.steampowered.com/app/39000/



UP & DOWN

Spartan, chaud !

Robot Entertainement, fondé par d'anciens membres d'Ensemble Studios, travaille actuellement sur deux projets. Le seul dont on ait quelques infos s'appelle Spartan et reprendra de nombreux éléments des Age of Empires. Vu le relatif calme touchant l'univers des STR, on ne peut que saluer l'initiative. Sundin est déjà sur le pied guerre et a ressorti ses spartiates de fashionista et son joli sac bleu turquoise.



Mauvaise ID

En voulant imposer la Real ID, Blizzard a déclenché un véritable tollé de sa communauté. Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est la Real ID, il s'agit de faire en sorte que les joueurs utilisent leur vrai nom pour poster dans les forums (notamment). Du coup, il faudrait assumer ses excès et ça, ce n'est pas du goût de tout le monde... L'éditeur a donc décidé de revenir sur sa décision et les Kevin de tout âge pourront continuer à cracher sur les Laurent.

Dommage...



Vous vous rappelez sûrement du discours de Microsoft concernant « l'expérience Alan Wake » qui ne pouvait pas être vécue à 100 % sur PC. Eh bien, il semblerait que ce soit également le cas sur Xbox puisqu'en un mois, le jeu ne s'est vendu qu'à 120 000 exemplaires au pays de l'Oncle Sam. Une gifle qui pourrait bien inciter Microsoft à le sortir sur PC, histoire de récupérer quelques euros...

CARTES MÈRES, OPTIMISEZ LE TERRAIN DE JEU DE VOS CARTES GRAPHIQUES



ASUS **TOP DES VENTES**

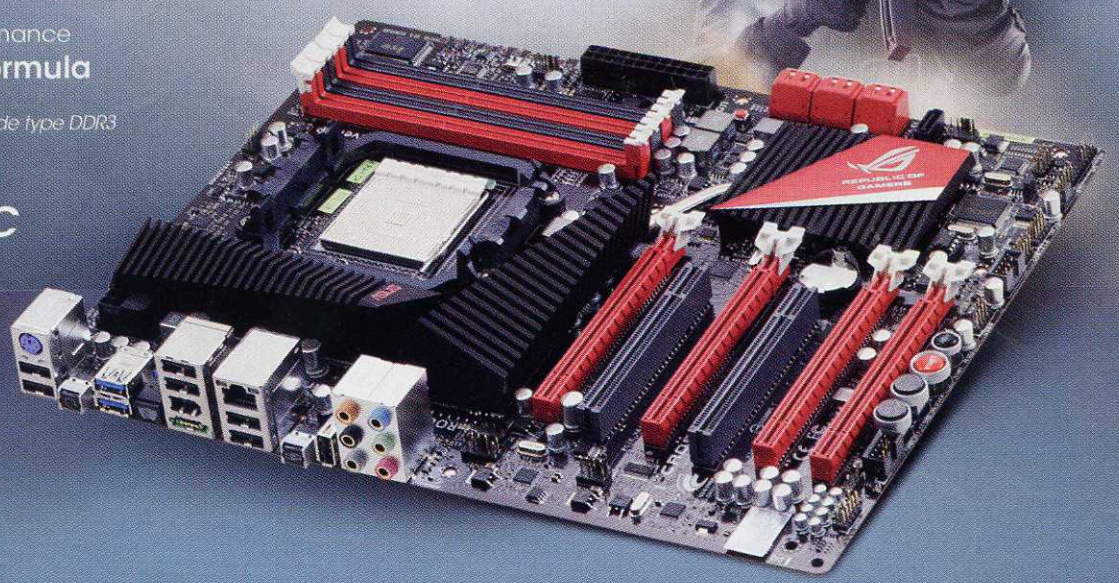
Vos jeux sous haute performance

Asus Crosshair IV Formula

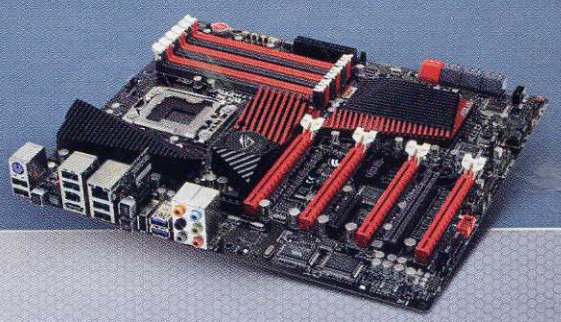
- *Pour AMD Phenom II X6 ou X4*
- *Jusqu'à 16 Go de mémoire vive de type DDR3*
- *USB 3.0 et Serial ATA 6Gb/s*
- *Fonction Core Unlocker*

199€96 *TTC*

NOS CLIENTS AIMENT ★★★★½







GIGABYTE™

La HD sur grand écran

Gigabyte GA-H55N-USB3

- *Pour Intel Core i7, Core i5 et Core i3*
- *Port PCI Express 2.0 16x*
- *Interface HDMI*
- *Contrôleur audio 8 canaux*

104€95 *TTC*

ASUS

Dédiée à l'overclocking

Asus Rampage III Extreme

- *Pour Intel Core™i7 Edition Extreme*
- *Chipset Intel X58 Express*
- *4 ports PCI-E 16x*
- *USB 3.0 et S-ATA 3.0*

379€95 *TTC*

Crédits photos : © Hydrophellac

LDLC.com

WWW.LDLC.COM

14 ANS D'EXPÉRIENCE EN INFORMATIQUE ET HIGH-TECH - PAIEMENT EN 3 FOIS*

LIVRAISON RELAIS COLIS À PARTIR DE 1,95€ - 10 JOURS POUR CHANGER D'AVIS

Prix affichés hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. * Paiement en 3 fois possible – voir conditions sur le site www.ldlc.com.



Le cœur de l'expo : une vingtaine de jeux sur lesquels on peut poser nos mains moites de nostalgie.

Il n'y a qu'en mettant les mains sur un jeu qu'on le comprend vraiment.

MuseoGames ■ Venez tâter du bon vieux soft

ET SI ON ALLAIT AU MUSÉE ?

Vous n'avez pas eu le temps de visiter le Musée du Jeu Vidéo avant qu'il ne devienne SDF ? Pas grave ! L'exposition MuseoGames, dont Joystick a vidé le bar de la soirée d'ouverture, va vous servir de rattrapage.

Amatesaru est désorientée, elle tourne en rond dans les plaines d'Okami, son chapeau de travers et son pinceau mollement inutile dans son étui. Comment pourrait-il en être autrement, puisque la personne qui la contrôle, une paisible quinquagénaire glougloutante, n'avait avant ce jour jamais touché un paddle ? La scène se passe au Musée des Arts et Métiers à Paris, le soir du vernissage de l'exposition MuseoGames. Nous sommes alors nombreux à nous presser dans un décor furieusement design. Il faut dire que ce sont des élèves de l'École Supérieure des Arts Appliqués Duperré qui ont été réquisitionnés pour la mise en scène : le résultat est bluffant. Le visiteur entre par une sorte de grand vestibule noir aux murs tapissés de textes explicatifs sur les métiers du jeu vidéo. Sobre et classieuse, cette pièce nous amène devant un mur d'écrans sur lesquels passent en boucle des game footages de toutes les époques, avant de déboucher sur le centre nerveux de l'expo : une salle oblongue remplie de machines diverses et variées, de l'Atari 2600 (mise en vente en 1977) à la Saturn (1994) en passant par le PC Engine avec

PAROLES DE VISITEURS

Théo et Margot, artistes engageants



Théo : *« Avec cette expo, je retrouve un peu des sensations d'autrefois, et je peux jouer à des jeux que je n'ai pas eu le temps de connaître. »*

Margot : *« Je n'ai connu que les Game&Watch, je suis ici dans une optique de pure découverte. »*

Charles et Christophe, pugilistes numériques



« On a commencé à jouer avec Tekken 3, c'est par nostalgie et par curiosité que nous sommes venus voir cette exposition. Le jeu vidéo est bien mis en valeur ici, il y a de beaux écrans où l'on voit les parties des joueurs en temps réel. »

Isabelle, aime toujours les bits



« Mon premier jeu était Pong, il y en avait un exemplaire dans mon bar favori à Grasse. Mon chouchou ? Pac Man. Il n'y a aucune personnification physique de la violence dans ce jeu qui correspond à l'image épurée que l'on se faisait de la modernité dans les années 80. »

son gros sabot ; je parle bien sûr du lecteur CD-Rom que l'on pouvait lui adjoindre, le premier disponible pour une console de jeu (1988). Toutes les stars passées du jeu vidéo sont présentes : j'ai cité Okami un peu plus tôt, mais on trouve aussi Pac-Man, Metal Slug et le premier Tekken, même ce loser d'Alex Kidd a fait le déplacement. Souvenez-vous, il s'agissait de la réponse ratée de la Master System à Mario, avant que ne s'impose le hérisson bleu. Le principal intérêt de cette salle, et de l'expo en général : on peut tranquillement faire une partie sur chacune des machines présentées. « Nous tenions particulièrement à ce que l'on puisse jouer à chacun des jeux qui seront présentés », nous explique Stéphane Natkin, président de l'ENJMIN et commissaire de l'exposition (voir interview). Et il est vrai qu'une manette d'époque entre les mains, on se rend mieux compte de la révolution opérée en 30 ans par le jeu vidéo. Pour les nostalgiques, on retrouve l'émotion qui était la

« J'avais devant moi un double fail technologique historique ! »

nôtre face à la première version de Bomberman ou du mythique Lemmings de Dave Jones. Un peu plus loin, on découvre l'espace « Game Over » entièrement dédié à l'arcade. Kracou me met une volée à Space Invader en réponse à celle qui je lui ai infligé à Mario Kart. Je prouve ensuite à toute la salle que je ne suis pas trop rouillé à Marvel Vs Capcom, et là ! Stupeur ! Une borne Time Traveler ! Il s'agissait d'une borne holographique lancée en 1991 par Sega alors maître incontesté des salles de jeux. Sous nos yeux, un jeu de cow-boy à base de QTE (façon Dragon's Lair mais sans scénario) se déploie dans toute la candeur des nineties. Les images holographiques étaient en fait des illusions d'optique. Les personnages étaient projetés sur un miroir concave à travers différentes couches de verre. C'est la diffraction de ces dernières qui donne l'impression à l'œil humain qu'elles étaient projetées au milieu du vide. La compagnie nippone croyait même férocement à son concept puisqu'il devait s'agir d'une borne générique dont on pouvait changer le soft à l'aide d'un Laserdisc… UN LASERDISC, j'avais devant moi un double fail technologique historique ! Une pièce unique. Il était temps de vider les lieux pour laisser à d'autres la possibilité de profiter de tous ces morceaux d'histoire. Nous partons alors avec la certitude d'avoir participé à la première soirée de l'endroit incontournable pour ceux qui brûlent de parler d'un bon paquet de titres en pouvant dire : « J'y ai joué ! ».

SAVONFOU

INTERVIEW

STÉPHANE NATKIN,

Président de l'ENJMIN (École nationale du Jeu et des Médias interactifs numériques) et commissaire de l'exposition.

« Il serait plus rapide de lister ceux à qui MuseoGames ne s'adresse pas. »



JOYSTICK : **Vous êtes commissaire de l'exposition MuseoGames, quel fut votre rôle exactement ?**
Stéphane Natkin : Nous sommes trois commissaires : Pierre Giner (enseignant à l'École Supérieure d'Arts Appliqués Duperré) s'est occupé du design général et de la scénographie, tandis que Loïc Petitgirard (historien des techniques au CNAM) et moi-même étions chargés du contenu.

JOYSTICK : **Pourquoi cette expo ? Depuis quand est-ce que le CNAM s'intéresse à l'histoire du jeu vidéo ?**
S.N. : Le CNAM Poitou-Charentes a ouvert le DESS « Jeux électroniques et médias interactifs » (qui deviendra l'ENJMIN en 2001) en 1999. Cela fait donc depuis le milieu des années 90 que l'on considère que le jeu vidéo fait partie du patrimoine. C'est depuis cette époque que des pièces hardware et software sont rassemblées dans nos réserves. Concernant MuseoGames, cela a commencé il y a un an et demi. Nous nous posions alors la question de savoir comment célébrer les dix ans de la réfection du Musée. Le jeu vidéo était une thématique grand public et assez inattendue. Personnellement, je voulais faire une exposition sur l'évolution des concepts autour du jeu vidéo. D'autres voulaient surtout que l'on présente les machines avec les jeux qui tournent dessus. Finalement, on a fait les deux. Cette exposition raconte en fait l'histoire de l'introduction du loisir « Jeu Vidéo » dans notre société, et surtout sous quelle forme cette introduction s'est faite.

JOYSTICK : **Concrètement, à qui est-ce que vous essayez de vous adresser avec MuseoGames ?**
S.N. : Il serait plus rapide de lister ceux à qui nous ne nous adressons pas : ceux à qui les manettes donnent des boutons. Nous faisons appel à la nostalgie des joueurs de longue date, et qui n'ont de surcroît sûrement pas joué à tout ce qui se produit depuis 30 ans. Nous nous adressons aussi aux jeunes joueurs de 15 ans, et à tous ceux que le phénomène jeu vidéo interpelle.

JOYSTICK : **Comment MO5.com s'est-il retrouvé impliqué dans ce projet ?**
S.N. : Le CNAM a une grosse collection de machines et de programmes, mais ils font officiellement partie du patrimoine historique classé, nous n'avons donc pas le droit de laisser le public y toucher. C'est là que MO5 est intervenu pour fournir le contenu « manipulable » de l'exposition.

JOYSTICK : **Nous n'avons pas vu un seul jeu PC. Un Dune ou un Another World aurait pourtant eu sa place ?**
S.N. : C'est vrai, mais nous avons une démarche d'historien. Comme tous les jeux consoles présents, nous voulions que les jeux PC soient présentés sur des machines d'époque, avec des technologies d'affichage de l'époque. Ce n'était techniquement pas possible.

JOYSTICK : **Il y a un projet de Musée National du Jeu Vidéo porté par MO5. Cette exposition s'inscrit-elle dans ce projet ?**
S.N. : C'est beaucoup trop prématuré pour cela. Le Musée du Jeu Vidéo, s'il doit voir le jour, ne sera pas là avant des années. Cela dit, si cette idée devait devenir réalité, il est évident que le CNAM y participerait. Personnellement, je pense que c'est une très bonne idée, mais un tel musée ne devrait pas se contenter d'aligner du matériel, ce serait comme créer un musée sur le cinéma avec uniquement des caméras et des piles de bobines.



Shadow of the Colossus : œuvre d'art ou simple divertissement ?

POUR OU CONTRE ?

Le jeu vidéo : de l'art ou du lard ?

Il a suffi d'une affirmation sur le blog de Roger Hebert : « Le jeu vidéo n'est pas un art » pour que tonnent les foudres de l'internet. Depuis, le critique de cinéma américain s'est rétracté, mais le débat demeure.

POUR

Le jeu vidéo est une industrie, c'est vrai, le jeu vidéo est un divertissement, c'est vrai aussi, mais cela n'a jamais été incompatible avec la notion d'art, autrement il faudrait trouver un autre nom à l'« art populaire ». Un art utilise sa propre grammaire pour s'adresser directement à nos émotions et à notre intellect. Dans la peinture, cette grammaire est faite de couleurs et de formes, pour le cinéma, c'est le montage qui remplit cet office. Dans le jeu vidéo, les choses sont encore floues, mais c'est indubitablement par le gameplay, la façon dont les créateurs créent l'interactivité, le biais par lequel ils parviennent à toucher notre âme. La difficile montée de chaque colosse par Wander dans Shadow of the Colossus, et la symphonie de couleurs d'un Geometry Wars nous communiquent des émotions telles que la peur, l'empathie, ou même la fibre écologique comme dans le cas des photos de Hillys de Beyond Good and Evil. Une palette de sensations qui vont bien au-delà du simple émerveillement passif.

SAVONFOU

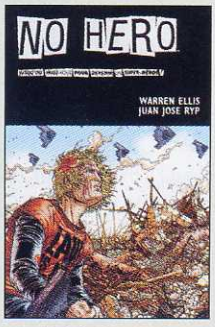
CONTRE

À mon sens, le jeu vidéo n'est pas un art ! En tout cas, pas au sens strict. Pour cela, il faudrait que la démarche soit « gratuite » et que les auteurs n'aient d'autres buts avoués que de faire « avancer » la conscience de l'utilisateur. Ce qui, bien évidemment, n'est pas le cas du jeu vidéo qui, par essence, se veut une distraction. Pour autant, certains jeux peuvent être considérés comme de vraies œuvres d'art lorsque la direction artistique, la musique, le gameplay explorent des voies encore inédites. Je pense notamment à Outcast, l'un des rares jeux à m'avoir réellement transporté dans un autre monde, ouvert à une autre façon de penser…
Ou encore, à ces titres – souvent indépendants – qui tentent une approche totalement nouvelle et cassent – au risque de se faire casser par des joueurs trop frileux au changement – tous les « codes » d'un genre. En revanche, qu'il s'agisse d'art ou pas, il y a pour moi une constante immuable : sans vision et sans talent, le projet est voué à l'échec.

DEATH POTE

LES BD DU MOIS

Trash



Êtes-vous prêt à tout pour être un super-héros ? Voici la question que pose, brutalement, No Hero, un excellent comic book édité par les éditions Milady. On retrouve, à la réalisation, Warren Elis et Juan Jose Ryp déjà responsables du fantastique Black Summer. Comme dans ce dernier, le scénario est sombre, adulte et sans concession. Tout comme le graphisme hyper détaillé et gore à souhait qui vous offrira quelques doubles pages d'anthologie. Que reste-t-il à vous dire ? Eh bien, courez chez votre libraire et jetez-vous sur cette excellente BD.

No Hero *(Ed. MILADY GRAFICS)*

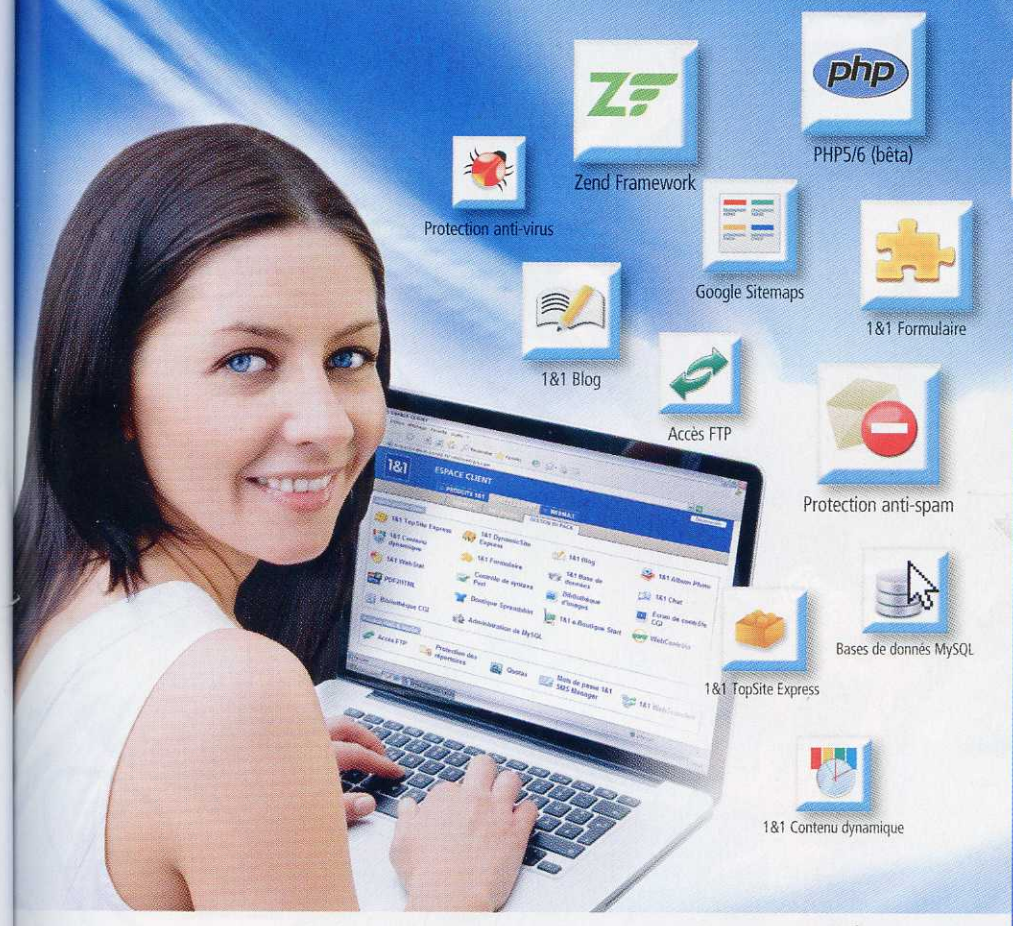
Humain



Il y a des matins où rien ne va ! Votre femme demande le divorce après avoir appris que vous avez engrossé une « conquête » après sa fausse couche et vous, votre médecin vous annonce que vous avez une maladie génétique vous transformant en statue de pierre. Voilà le point de départ de Corps de Pierre, un comic édité par Delcourt qui, loin de tomber dans le sensationnalisme, distille une histoire d'une rare humanité. Un dernier point : l'utilisation du noir et blanc est certes déstabilisante mais se révèle d'une efficacité rare.

Corps de Pierre *(Ed. DELCOURT)*

GRATUIT PENDANT 1 AN



HÉBERGEMENT

1&1 PACK PERSO CONFORT

- 2 noms de domaine INCLUS
- 6 Go d'espace disque
- Trafic ILLIMITÉ
- 200 comptes email (POP3 et IMAP)
- 5 bases de données MySQL (100 Mo)
- Outils de création de site : éditeurs Web, blog, album photo, e-Boutique Start
- 1&1 Référencement
- 1&1 WebStat
- NOUVEAU : PHP6 bêta et Zend Framework

~~4,99 €~~ **0 €** par mois pendant la première année, après 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois)*

Avec 1&1, vous n'avez pas besoin de souscrire à une multitude de services. Tout ce qu'il vous faut pour développer vos projets sur le Web est inclus dans nos packs. Notre large sélection d'applications professionnelles vous laisse un maximum de liberté pour réaliser un site à votre guise et bâtir votre succès en ligne.

Votre domaine à prix sensationnel : le .fr à 3,99 € HT/an (4,77 € TTC/an), le .info à 0,99 € HT/an (1,18 € TTC/an)* !

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

*Offre « 1 an gratuit » soumise à un engagement de 24 mois et à des frais de mise en service de 4,99 € HT (5,97 € TTC). Offres « domaines » valables la première année au lieu de 6,99 € HT/an (8,36 € TTC/an). Offres sans engagement également disponibles. Conditions détaillées sur 1and1.fr.

MEMBRE DE united internet

Appel non surtaxé **0970 808 911**

www.1and1.fr

1&1


Roger Vésicule est
L'INCROYABLE
GEEK

Vous ne savez pas ce qu'est DotA ? Bah ! Feeder ! Nab ! Retard ! Sortez tout de suite de ma chronique !

JE T'AIME, MOI NON PLUS

DOTA, TON UNIVERS IMPITOYABLE

Les joueurs de DotA-like sont connus pour être d'une agressivité rare. Après m'être fait insulter durant mon apprentissage, et alors que j'insulte moi-même tout ce qui bouge depuis mes bons résultats en tournoi, je me suis posé une terrible question : c'est grave, docteur ?



« Noobish », « retard », « feeder », « nab », « L2P »… Voici un très bref condensé de ce qui se dit toutes les 10 secondes sur un jeu comme Defense of the Ancients (DotA). Le plus incroyable, c'est que les insultes fusent dès la phase de sélection du champion : « Prends pas ce sort, OMG n00b ! », un inconnu m'assène. Avec un peu de chance, je ne me ferais pas kicker avant que la partie commence. Avec encore plus de chance, je pourrais jouer 2 à 3 minutes avant de me faire bannir par mes coéquipiers, alors même qu'ils savent qu'ils ne pourront pas gagner en infériorité numérique. Sidérant ! Diable, mais pourquoi ces joueurs étaient-ils si véhéments ? Et pourquoi moi aussi, homme cultivé, poli, riche, généreux et intelligent, me sentais-je obligé d'insulter mes adversaires, voire même mes partenaires ? Y aurait-il un problème DotA ? Ou pis, un problème avec le jeu en ligne ?

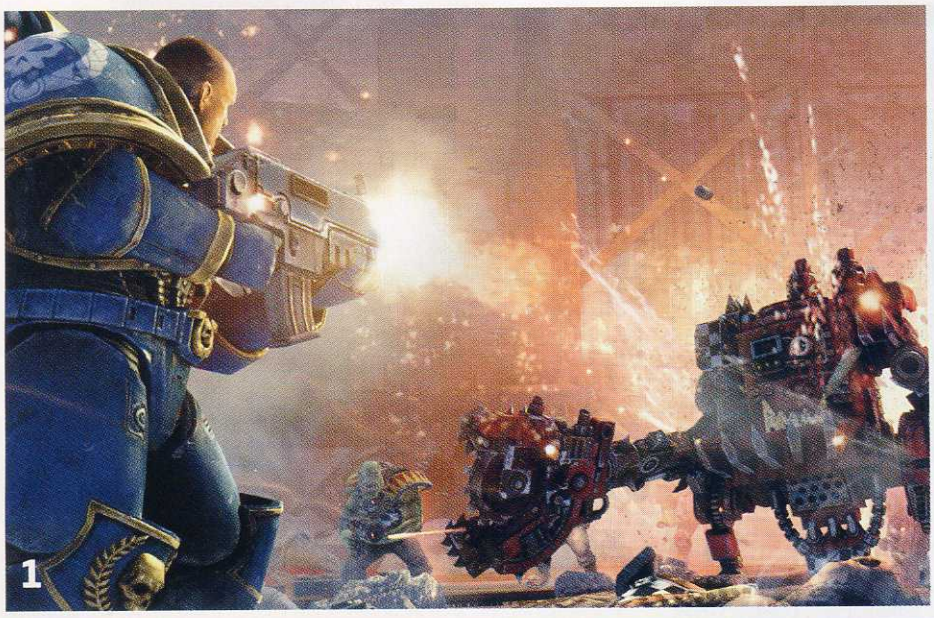
DotA, c'est plus fort que toi

DotA n'est pas un cas isolé, mais c'est un exemple édifiant. Sa communauté de joueurs est impitoyable. Elle ne pardonne rien. Et elle insulte un max. Si Lucky ne roupillait pas sur son bureau, il aurait même pu vous témoigner de comment je traite personnellement les feeders (dont lui, il faut bien l'avouer), ces joueurs qui « nourrissent » les adversaires de leurs morts. La plus simple explication serait de dire que tous les joueurs de DotA (et des jeux qui en reprennent le concept, comme Heroes of Newerth ou League of Legends) sont des types qui haïssent la Terre entière. Simple, mais on serait sans doute loin de la vérité. Pour Élizabeth Rossé, psychologue spécialiste des addictions liées à internet à l'Hôpital Marmottan, à Paris, cette désinhibition s'explique par l'absence de « corps ». Il n'y a personne en face qui peut me menacer physiquement. Je peux plus facilement en vouloir à un autre parce qu'il n'est pas devant moi. Internet induit un état modifié de conscience où les « relations ne nous engagent pas complètement avec l'autre. On peut se dégager d'une relation instantanément et sans conséquences ». Il y a aussi, sans doute, la question de l'avatar à prendre en compte, ce rôle que l'on se donne, « quelque chose de moi mais qui n'est pas tout à fait moi », et qui autorise celui qui l'investit « à se lâcher ».

Une dépendance mal vécue

Mais tout ceci est valable pour n'importe quel jeu PvP. Alors, y aurait-il d'autres raisons qui expliqueraient que les joueurs dégainent aussi vite dans DotA ? Sans doute faut-il chercher du côté du système de jeu et de ses caractéristiques. Dans DotA, chaque joueur est totalement dépendant de ses coéquipiers ; coéquipiers qu'il ne connaît d'ailleurs pas forcément. Toute la difficulté est de faire confiance à cet autre, sans qui on ne peut rien faire. « On est adoubé à un autre que l'on ne voit pas et que l'on ne connaît pas, nous dit Élizabeth Rossé. C'est toute l'illusion d'internet », nous précise-t-elle. Notre interlocutrice soulève également un autre point important, une autre illusion, celle d'un « jeu d'équipe » qui est sans doute plus individualiste qu'il ne veut bien le faire croire. L'engagement vis-à-vis de ses partenaires se résumerait à un objectif avant tout utilitaire et technique. Une idée qui se tient tout à fait quand on sait l'importance des statistiques à DotA. Les Assassins sont bien plus reconnus que les Tanks par exemple, parce qu'ils font plus de tués, alors même que leur impact sur le jeu n'est pas plus déterminant. DotA, un jeu individualiste dans lequel on ne peut rien faire sans ses partenaires ? Un véritable paradoxe ! dans lequel l'insulte servirait à préserver ou à rassurer son ego. Si c'est la faute de l'autre que cette partie a été perdue, ce n'est pas la mienne. Mes statistiques pourries ? À cause d'un coéquipier qui a feedé les adversaires. Cette bataille où j'ai attaqué le Tank alors qu'il fallait viser leur DPS ? Ben, je n'avais pas assez de portée et j'avais un type sur le râble parce que l'autre noobasse ne m'a pas défendu… Dans DotA, c'est toujours la faute de ses partenaires, et malheureusement, tant qu'on n'aura pas inventé les souris à retour de claques, ni vous, ni moi, n'y changerons quelque chose. Les insultes font partie du jeu. Elles participent même à la richesse d'une mécanique où les victoires provoquent autant de plaisir que les défaites de frustration. Alors si vous passez dans le coin League of Legends, faites-nous signe, on vous insultera avec grand plaisir.

LES LIENS POUR MASOS
DotA : www.playdota.com
Heroes of Newerth : www.heroesofnewerth.com
League of Legends : http://eu.leagueoflegends.com/

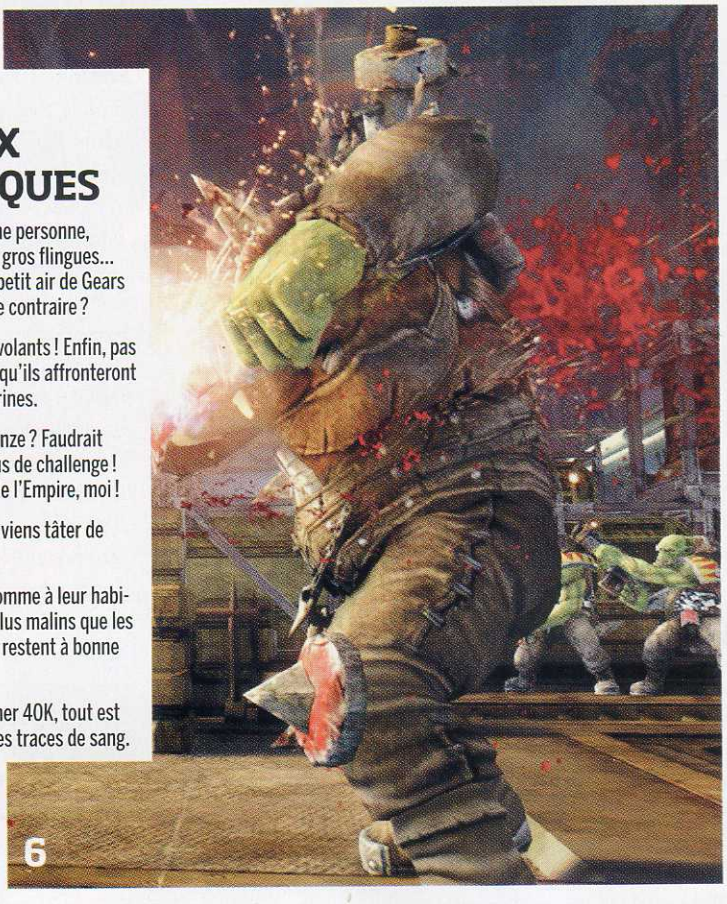












MISE À MORT

SUS AUX HÉRÉTIQUES

1 - Vue à la troisième personne, grosses armures et gros flingues... Space Marine a un petit air de Gears of War... ou est-ce le contraire ?

2 - Oups, des orcs volants ! Enfin, pas pour longtemps vu qu'ils affronteront l'élite des Ultra Marines.

3 - Seul contre quinze ? Faudrait penser à un peu plus de challenge ! Je suis un rejeton de l'Empire, moi !

4 - Allez, petit orc, viens tâter de mon opinel.

5 - Les gobelins, comme à leur habitude, sont un peu plus malins que les orcs. La preuve : ils restent à bonne distance.

6 - Avec Warhammer 40K, tout est dans la finesse... des traces de sang.

Space Marine ■ Nouveau départ

Pour l'Empereur !

Allez, ne mentez pas ! On sait bien que vous aimez les petites figurines de soldats aux muscles hypertrophiés, engoncés dans des armures mettant en valeur leurs plastiques à faire rougir d'envie les lecteurs les plus fidèles de Têtu magazine. La preuve, c'est que la série des STR inspirée de Warhammer 40K se vend comme des petits pains… C'est donc pour votre plus grand plaisir que nous avons la joie et le privilège de vous offrir les premières images de Space Marine. Également développé par Relic, ce nouveau jeu estampillé THQ ne vous demandera pas de prendre le contrôle de points stratégiques, mais simplement d'exterminer des hordes d'hérétiques à la peau verte. De l'action à la troisième personne qui, de ce que nous avons pu en voir, va dépoter grave. C'est que le Space Marine ne fait pas dans la finesse. Pas besoin de se mettre à couvert, son armure le protège ! Pas besoin de carte, ses objectifs se résument à éliminer tout ce qui ne ressemble pas clairement à un fidèle de l'Empereur… Et si vous voulez plus d'infos, il vous faudra attendre, Space Marine ne devant pas sortir avant 2011.



Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2009 Barunson Games Corporation. All rights reserved.
"Last Chaos" is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.



Entièrement réalisé en 3D, le jeu a tout d'un grand.

The Silver Lining ■ Huit ans d'efforts

K*ng's Q**st est de retour !

Sortir un « fangame » basé sur une série à grand succès et dont les droits appartiennent à un des plus puissants éditeurs mondiaux n'est pas le moindre des défis. C'est pourtant ce que viennent de réaliser les petits indés de Phoenix Online après huit ans de dur labeur et des soucis juridiques à ne plus savoir qu'en faire. L'idée ? Réaliser un jeu d'aventure dans l'univers de King's Quest, à l'origine créé par la célèbre et sympathique Roberta Williams. Rien d'insurmontable, hormis beaucoup, beaucoup de boulot. Pas de bol, les avocats de Vivendi leur tombent alors dessus façon « hop hop hop c'est à nous tout ça » avant de trouver un arrangement à l'amiable qui empêche d'utiliser le titre original du jeu dans le nouveau projet. Tout est bien qui finit bien, le premier épisode nommé « What is Decreed Must Be » est maintenant disponible, tout joli et parfaitement réalisé sans que vous ayez à débourser un centime pour en profiter. Roberta elle-même s'est enthousiasmée pour le courage et la persévérance des développeurs et vous conseille, tout comme nous, d'y jeter un œil.

> « Huit ans de dur labeur et des soucis juridiques à ne plus savoir qu'en faire »

Site : www.tsl-game.com

Mark Rein ■ Préparation de terrain

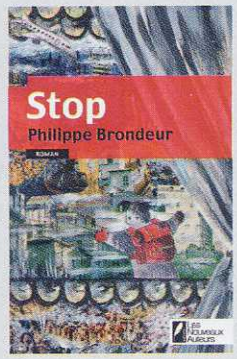
Le sens de l'épique



Chez Epic Games, le soutien au PC dépend manifestement de la direction du vent, de la position de certaines planètes, voire de la présence ou non du Big Tasty sur la carte du Mc Donald's du coin. On les savait piètres membres de la PC Gaming Alliance, on se souvient de leurs propos accusant le piratage de flinguer la plateforme et on n'oublie pas les titres exclusifs (Gears of War 2, Shadow Complex) à la Xbox 360. Cependant, Mark Rein, le vice-président de la boîte affirmait encore récemment que l'abandon du PC par Epic est un « mythe », en prenant l'exemple de Bulletstorm, développé sur trois plateformes dont le PC, ce qui est censé nous prouver un truc, mais quoi, mystère.

LIVRES

Levez le pouce



Road movie initiatique à la française, Stop est un de ses romans sans prétentions, assez classiques mais qui vous fera passer un agréable moment. C'est que l'histoire de ce jeune homme de 22 ans abandonnant le confort de la maison familiale pour « trouver sa voie » est touchant de naïveté. De rencontres en désillusions, il traversera l'Europe, l'Afrique et les États-Unis. Bien évidemment, il en ressortira grandi et un peu moins prétentieux qu'à son départ. Simple et gentiment efficace.

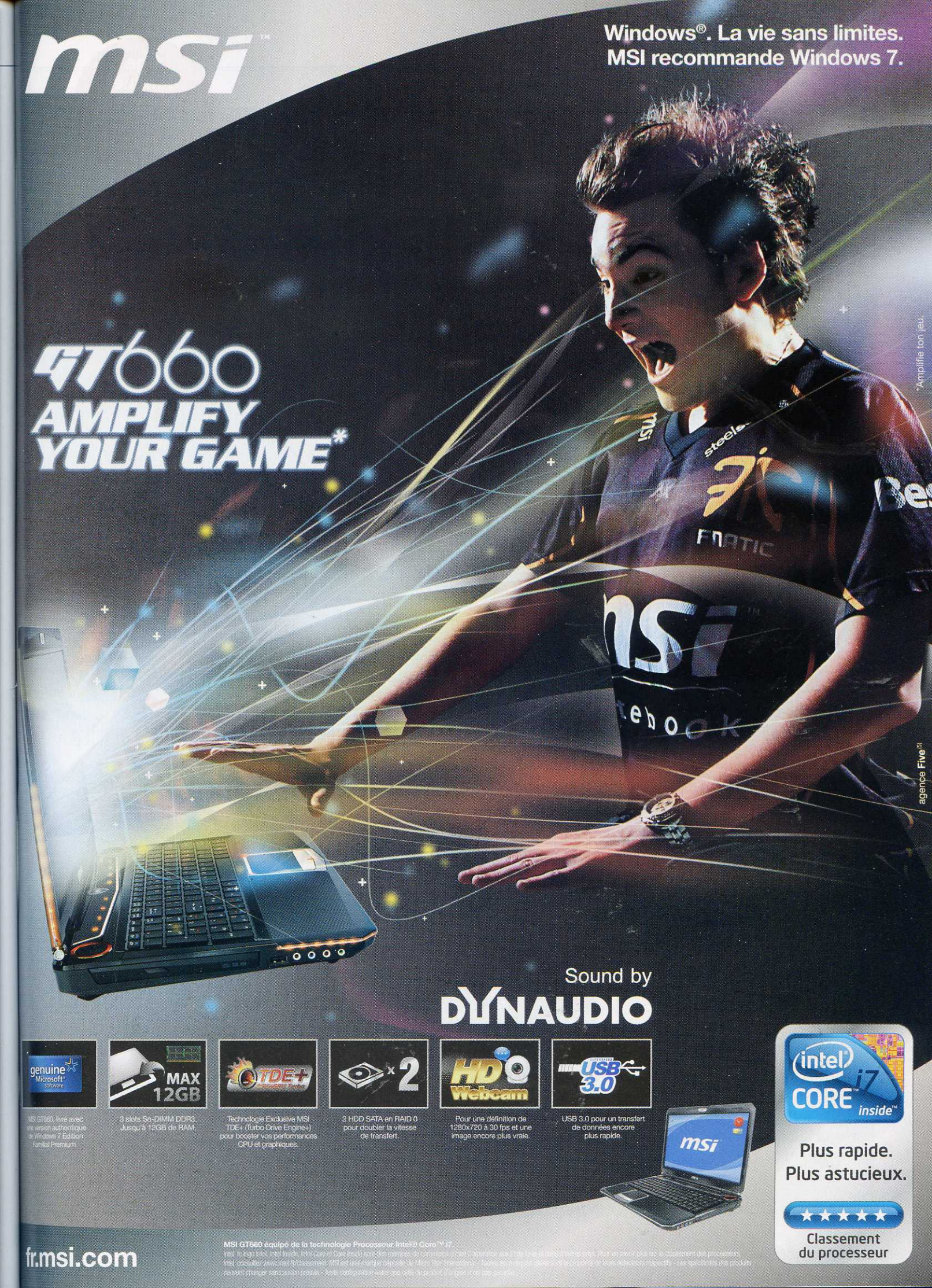
STOP *(Ed. Les Nouveaux Auteurs)*

Gore et action



Non, il ne s'agit pas du parfait petit manuel pour réussir à s'introduire discrètement dans le vestiaire des filles. Les Manuscrits Ninja est l'un des ouvrages signant le renouveau des récits « historiques » japonais. Comme souvent en Asie, vous y trouverez des éléments à la limite du fantastique. Fort heureusement, l'auteur a tout de même fait en sorte de coller le plus possible à la réalité historique pour ce roman où l'action et le gore tiennent une place prépondérante. Notre seul reproche : une traduction française franchement perfectible.

LES MANUSCRITS NINJA
(Ed. Philippe Picquier)



MSI GT660, livré avec une version authentique de Windows 7 Edition Familial Premium

3 slots So-DIMM DDR3. Jusqu'à 12GB de RAM.

Technologie Exclusive MSI TDE+ (Turbo Drive Engine+) pour booster vos performances CPU et graphiques.

2 HDD SATA en RAID 0 pour doubler la vitesse de transfert.

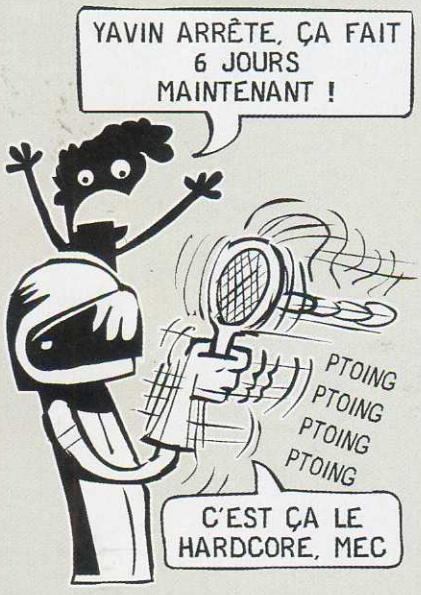
Pour une définition de 1280x720 à 30 fps et une image encore plus vraie.

USB 3.0 pour un transfert de données encore plus rapide.

MSI GT660 équipé de la technologie Processeur Intel® Core™ i7.

Intel, le logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core 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. MSI se réserve le droit de modifier sans préavis les spécifications des produits. Les produits peuvent changer sans aucun préavis - Toute configuration décrite dans cette documentation ne peut être garantie.

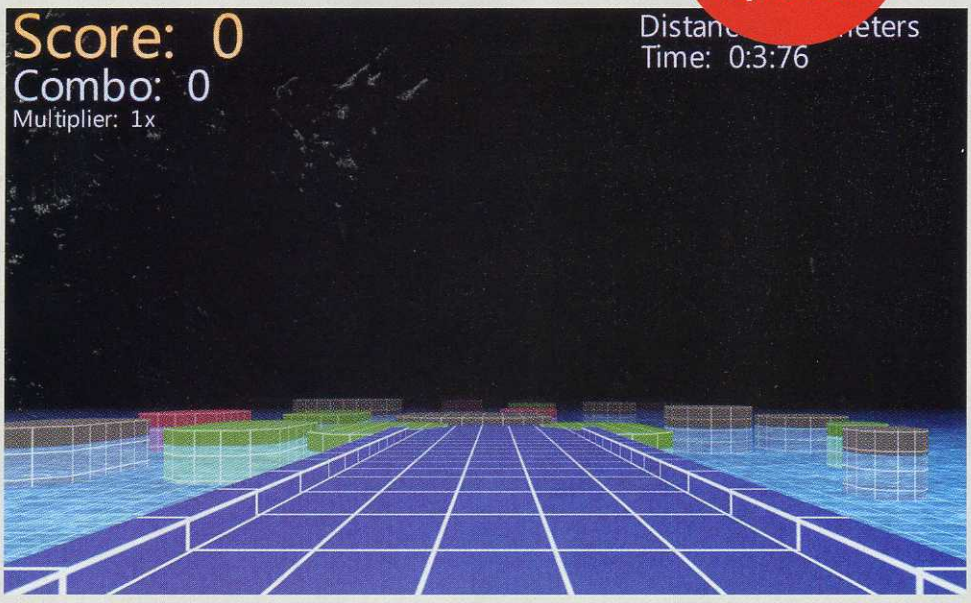
Une longue fuite en avant pour amateurs de précision !



L'heure de la leçon

À cause de cette satanée casualisation galopante du jeu vidéo, on en arriverait presque à oublier qu'un jeu hardcore n'est pas forcément, loin s'en faut, un jeu aux mécaniques compliquées à assimiler. D'ailleurs, certaines légendes telles que Space Invaders, Pac-Man ou encore Tetris sont là pour nous rappeler qu'un concept simple ne veut pas nécessairement dire simpliste. La sélection du mois a été pensée dans cette optique. Tous les jeux présentés ici s'apprennent en quelques secondes à peine et cela ne veut pas pour autant dire qu'ils sont moins riches ou moins prenants que des titres de plus grande envergure. Ils nous rappellent surtout qu'une idée simple permet souvent de se concentrer sur la création de niveaux capables de l'exploiter au mieux et de différentes manières sans se « perdre » dans un amas d'idées plutôt moyennes. Je vous invite donc à découvrir six petites perles de créativité capables de vous retenir des heures devant l'écran avec trois fois rien.

PAR YAVIN



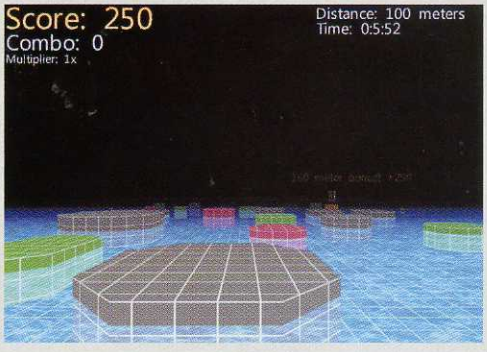
Le début du niveau vous assure une centaine de mètres sans risques.

Island Hopping

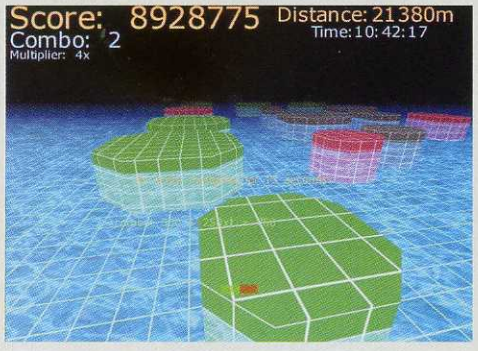
Difficile de pondre un concept plus simple que celui d'un jeu où l'on ne vous demande que d'orienter la direction de votre perso et d'appuyer sur un bouton afin de sauter au bon moment. C'est pourtant bien celui d'Island Hopping, un titre réalisé en moins de 48 heures lors d'une récente compétition de développeurs. Pour ceux qui connaissent, le concept se veut identique à celui du célèbre Canabalt (**www.adamatomic.com/canabalt**), à la différence qu'ici, tout se joue en 3D vue subjective. Il n'est pas possible d'influer sur la vitesse du perso, qui avance coûte que coûte alors que le joueur se charge d'appuyer sur la barre d'espacement afin de rejoindre les plateformes flottantes qui lui permettent d'avancer toujours plus loin. Car c'est bien là le principe du jeu : effectuer la distance maximale sans tomber dans la flotte. De plus, chaque partie se veut différente de la précédente, la disposition des plateformes étant générée aléatoirement par le programme. Assez délicat au premier abord, le jeu se révèle vite très accrocheur et l'on finit par se surprendre, trois heures plus tard, à tenter de grappiller un peu plus de terrain pour augmenter le score. Très bien réalisé, jouable et assez difficile, voilà un jeu idéal pour se chambrer entre potes.

« Le concept se veut identique à celui du célèbre Canabalt. »

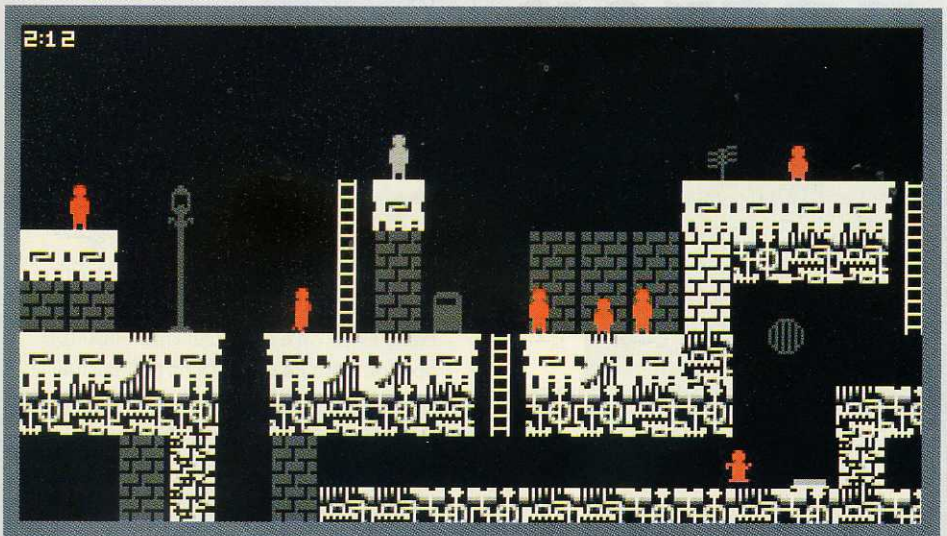
Site : http://tiny.cc/pef54



Certaines plateformes donnent du bonus, d'autres en retirent.



Ce score est complètement absurde.

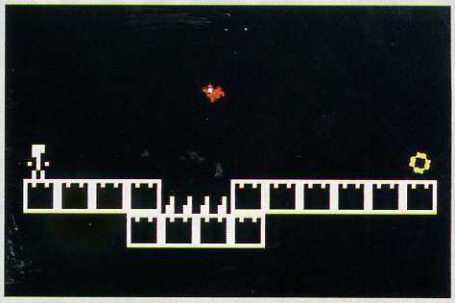


Vous êtes le petit bonhomme gris, évitez les rouges !

Passifism

Que se passe-t-il quand, en lieu et place d'une brute épaisse, on nous propose d'incarner un pacifiste incapable de commettre la moindre violence sur quiconque ? Eh bien, on se surprend à traverser tous les niveaux en évitant les ennemis, le moindre contact s'avérant fatal pour notre ami non violent. Derrière un pitch sympa comme tout se cache un redoutable « die & retry » qui demande pas mal de jugeote et de timing pour rejoindre les bons endroits au bon moment en évitant les adversaires. Avec sa réalisation volontairement datée et son ambiance charleston du plus bel effet, Passifism rappelle à tous ceux qui l'auraient oublié qu'on n'a pas forcément besoin d'un gros flingue pour prendre du bon temps.

Site : http://tiny.cc/8tfku



Memorized

Cinq secondes, c'est le temps dont vous disposez pour mémoriser chaque tableau de ce jeu de plateforme avant que la lumière… s'éteigne. Ensuite, à vous de sauter aux bons endroits pour rejoindre la sortie tout en évitant les obstacles. À chaque fois que vous mourez, le parcours apparaît à nouveau quelques instants pour vous permettre de retrouver le bon chemin. D'une redoutable efficacité, le concept séduit, d'autant plus qu'il nous rappelle les grands moments de galère lorsqu'on éteint la lumière du salon pour rejoindre la chambre à coucher tout en essayant d'éviter de s'encastrer les genoux dans le mobilier. Un titre accrocheur, vraiment bien pensé et prenant qui mérite que l'on s'y attarde, tant sa jouabilité lui confère une bonne durée de vie.

Site : http://tiny.cc/n4jp8



Illuminator

À l'inverse de Memorized présenté plus haut, Illuminator se déroule dans l'obscurité et nous gratifie d'une lampe de poche que l'on peut allumer un certain laps de temps avant que la batterie ne se décharge. Ensuite, il faut attendre la recharge pour s'en servir à nouveau. Le but étant de repérer tous les fantômes présents dans la bâtisse afin de les exterminer les uns après les autres. Sous des allures bon enfant se cache un jeu assez difficile et très chouette.

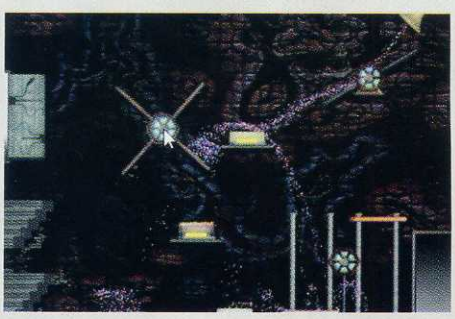
Site : http://tiny.cc/qvzvv



Hydorah

Déjà présenté il y a quelques mois dans ces pages, cet excellent shoot-em-up nous revient, cette fois en version complète. Il s'agit d'un fantastique jeu de tir, rappelant fortement l'ancestral R-Type, doté de graphismes mignonnets comme tout et d'un niveau de difficulté pas piqué des vers. Pas moins de 16 niveaux, 30 boss et 70 ennemis différents attendent de pouvoir vous coller un game over en pleine face.

Site : http://tiny.cc/d5qdf



Sand Castle-Prelude

Jeu de logique basé sur la physique, Sand Castle propose divers tableaux basés sur le principe du sable qui s'écoule et qu'il convient d'orienter dans la bonne direction afin qu'il fasse pression sur les mécanismes d'ouverture. Pour cela, on dispose d'une petite balance à placer aux bons endroits suivant les situations. Un véritable défi pour les neurones car, même dans le niveau de difficulté le plus faible, le challenge est assez relevé après seulement quatre ou cinq niveaux.

Site : http://tiny.cc/1wl14

E3 Game Critics Awards ■ Les meilleurs d'entre eux

La taille patron

En bon lecteur assidu, vous n'aurez pas manqué de compulser attentivement toutes les pages de notre récent hors-série spécial E3 pour savoir quels titres nous ont marqués lors de l'édition 2010 du célèbre salon américain. Au-delà de notre avis, quels sont ceux qui auront marqué le jury officiel de la manifestation ? Et bien le collectif, composé de membres de 31 rédactions différentes (1UP, Game Informer, Wired…) a lui aussi rendu son verdict. Côté PC, c'est Star Wars : The Old Republic qui remporte la palme du meilleur jeu de rôle quand Need for Speed : Hot Pursuit prend la tête des jeux de course. Le titre du jeu de stratégie qui poutre est attribué à Civilization V alors qu'Assassin's Creed Brotherhood rafle le trophée du plus chouette jeu en ligne multijoueur (!). Un peu tristounet, Rage s'en sort avec une mention spéciale pour ses graphismes. Pour conclure, notez (si si, prenez un carnet et un crayon et notez) que Portal 2 sort la tête haute en étant déclaré meilleur jeu d'action/aventure et meilleur jeu PC du salon. En revanche, Deus Ex : Human Revolution repart bredouille alors qu'il était nominé dans pas moins de quatre catégories différentes par un jury méritant donc qu'on le tire par les oreilles sur 300 mètres avec un char d'assaut.

« Rage s'en sort avec une mention spéciale pour ses graphismes. »



Civilization V s'illustre, un peu faute de concurrence.

LA PHRASE (À LA CON) DU MOIS

« Le jeu sur PC reste un marché de niche dont il convient d'élargir l'audience. »

Bobby Kotick, PDG d'Activision Blizzard

Assassin's Creed Brotherhood ■

Du rififi chez les loulous

Quelques jours avant la présentation officielle du nouveau volet d'Assassin's Creed à l'E3, Patrice Désilets, emblématique game designer de la série, a pris ses cliques et ses claques et s'en est allé réfléchir à son avenir tout seul dans son coin. Pour Jean-François Boivin (producteur chez Ubisoft), le bonhomme n'a de toute façon pas « fait tout le game design » et n'était en rien la « seule figure visionnaire », précisant que 200 autres personnes de talent bossent d'arrache-pied sur la franchise. Par ailleurs, il ajoute que l'équipe « sait parfaitement ce qu'elle fait et où elle va » sans que l'on sache si c'est là une habile métaphore pour nous parler d'un mur en béton de dix mètres d'épaisseur.



Conspiracy for Good ■

L'autre façon de jouer

Célèbre pour avoir créé une série – Heroes – aussi acclamée en première saison que descendue par la suite, Tim Kring s'est lancé un tout autre défi : le jeu vidéo en réalité alternée (ARG, pour alternate reality game). L'idée étant de faire évoluer une fiction à base d'indices que les joueurs récupèrent sur le Web ou dans la réalité (ici, à Londres) à l'aide de leur téléphone portable. Plutôt intéressant, le concept se limite pour l'instant aux possesseurs de téléphones Nokia via la plateforme Ovi. Quant aux possesseurs d'iPhone, manque de pot, pour une fois, il n'y a pas d'application pour ça. !

Site : http://conspiracyforgood.com



Record battu

C'est fait ! Avec un revenu global d'environ 300 millions de dollars, Prince of Persia : The Sand of Time est le nouveau king of the hill des adaptations cinématographiques de jeu vidéo, reléguant au rang de vague souvenir la belle Angelina Jolie et son Tomb Raider. Comme quoi un excellent scénario, des acteurs impliqués et une réalisation de haute volée peuvent largement remplacer quelques déhanchements et une poitrine généreuse… Naaan, je déconne ! Le prince a surtout bénéficié d'une campagne de pub maousse costaude, et une connexion internet n'était pas obligatoire pour jouir du spectacle ! On aurait bien voulu avoir la même chance.



Mon père, ce cinglé



Vous vous demandez ce que font les médecins du CHU de Toulouse quand ils ne sauvent pas des vies ? C'est simple : ils font avancer la science et publient les fruits de leurs recherches dans des revues spécialisées. Ainsi, dans le dernier Psychiatry Research, le bon Éric Bui nous explique pourquoi le jeune Anakin Skywalker est passé du côté obscur, victime de ce que l'on appelle un trouble de la personnalité « border ine ». Cette maladie pourrait toucher 2 % de la population mondiale. On attend avec impatience sa prochaine étude sur l'incapacité de l'Incroyable Hulk à garder une petite amie plus de deux jours.

Une tête bien faite



Votre femme reste totalement insensible aux sirènes des vuvuzelas africaines, ou aux pitreries des Bleus ? Peut-être aurez-vous plus de succès avec la Robocup 2010, une autre compétition footballistique mettant en scène des joueurs en fer-blanc ! Rappelons que ces derniers ne sont dirigés que par leur propre intelligence artificielle, et doivent s'affronter dans des matchs en 3 contre 3. Le but à peine utopiste des promoteurs de l'événement est de présenter une formation capable de battre de vrais joueurs d'ici 2050. Un objectif qui prend toutefois un certain sens si l'on garde en point de mire les résultats de l'actuelle équipe de France.

Siouplé ?

Le directeur créatif de Raven Software, Dan Vondrak, ne s'en cache pas, il aimerait bien une suite au tout récent FPS Singularity. D'après lui, de nombreuses idées inexploitées mériteraient d'être utilisées bien que la décision finale dépendra des ventes du premier opus. Au cas où vous n'auriez pas saisi le message, ce que Dan vous demande, c'est de courir en acheter quinze exemplaires si vous voulez que l'aventure se prolonge.

Le jeu le plus long

Philadelphie est en deuil, les amis. Elle vient de perdre son « Army Experience Center », une sorte de grand parc d'attractions entièrement dédié au recrutement de futurs soldats. Ouvert il y a deux ans, il visait à démontrer, que devant une poignée d'adolescents boutonneux, il était beaucoup plus facile de briser la glace à coups de Halo, ou d'America's Army, qu'avec des corvées de patates ou des séries de pompes sur une main. La preuve en est : le recrutement dans la région, auparavant un des plus bas du pays, a grimpé de 15 %. En revanche, l'histoire ne dit pas si les jeunes gens qui ont marché dans ce piège grossier sont heureux de leur nouvelle vie.



AU JOUR LE JOUR

Message à nos services généraux : nous fournir une clim' portable sans qu'il y ait une sortie bâtiment prévue à cet effet ne sert à rien. Nous sommes obligés d'ouvrir la fenêtre pour évacuer l'air chaud... qui rerentre immédiatement...

Mercredi 23 juin

L'Electronic Entertainment Expo (E3) est terminée, nous avons bouclé (dans le rush, confer le dernier calendrier) et nous entrons dans une phase que nous appelons « le repos du guerrier ». C'est dans ces moments-là qu'un match de tennis de 11 heures (à Wimbledon, entre Mahut et Isner) prend toute son importance. Ce cher Savon dira « qu'ils auraient dû appeler SOS Terre Battue ». Sauf que Wimbledon, c'est du gazon, coco. Pendant ce temps, Mythos, petit hack and slash gratos autrefois développé par Flagship Studios (Hellgate London) revient à la lumière et se pare d'un nouveau site officiel : http://mythos.redbana.com. Une (nouvelle) bêta devrait même débuter d'ici peu. Kane & Lynch lui, retourne sa veste (et on le comprend) : le second épisode tournera sur Steam, peut-on lire chez le confrère Bluesnews, et non pas sur Games for Windows comme le premier épisode (si tant est qu'on puisse dire que le jeu « tournait »). Lucky, aigri, triste et désemparé, attend sa bêta de Cataclysm.

Mardi 6 juillet*

« Je ne sais pas ce que tu en penses mais je suis super-drôle aujourd'hui. » Quoi ? Qui me parle ? Non, je ne te vois pas et je ne t'entends pas, Savon. Tiens, y a ton clavier qui t'appelle, va lui raconter une histoire ! Les (rares) joueurs de The Settlers 7 seront ravis d'apprendre que trois nouvelles cartes multi devraient bientôt faire leur arrivée sur la toile. Il leur en coûtera 4 euros... Quoi ? Quatre euros ? QUATRE EUROS ? Triste aussi (quoique) : il n'y aura pas de suite pour Alpha Protocol malgré, dixit Mike Hayes, un des pontes de SEGA, un « concept brillant ». Brillant ? BRILLANT ? Lucky, aigri, triste et désemparé, attend toujours sa bêta de Cataclysm.



Jeudi 8 juillet

Un King's Bounty Online est en préparation dans les contrées russes. Rien nous concernant, pour le moment. L'extension pour le RPG belge Divinity II (7/10, numéro 223), Flames of Vengeance, sortira en octobre. Annonce tonitruante chez EA : après 2 ou 3 années de versions misérablissimes (disons ce qui est), la nouvelle itération de FIFA PC devrait « ressembler » aux moutures Xbox 360 et PS3, avec un rendu visuel plus impressionnant qu'une boîte de thon et un gameplay plus seulement pensé pour les narcoleptiques. Alléluia. LeBron James, meilleur joueur de NBA en 2009 et 2010, s'engage avec les Miami Heat. À quelques milliers de kilomètres de là, de nombreux Allemands veulent la mort de Paul le poulpe, poulpe qui a prédi (avec succès) les résultats de la Mannschaft lors de la Coupe du Monde. À quelques centaines kilomètres de là, certains réclament le kimono de Kracoukas, qui n'a pas voulu rincer la totalité des consommations bues au Chilien hier soir. Tu es une honte pour le Chili, Kracou ! Et ces pages qu'on te commande, elles servent à quoi, hein ? Blazblue PC est encore repoussé, ce qui ne nous dérange plus vraiment tellement on l'attend pas. On n'attend plus non plus un nouvel Assassin's Creed pour 2011.
La série sera en jachère pendant au moins un an, peut-on lire dans une interview de Jean-Francois Boivin de chez Ubisoft, sur Eurogamer. Lucky, aigri, triste et désemparé, attend toujours sa bêta de Cataclysm.



Lundi 12 juillet

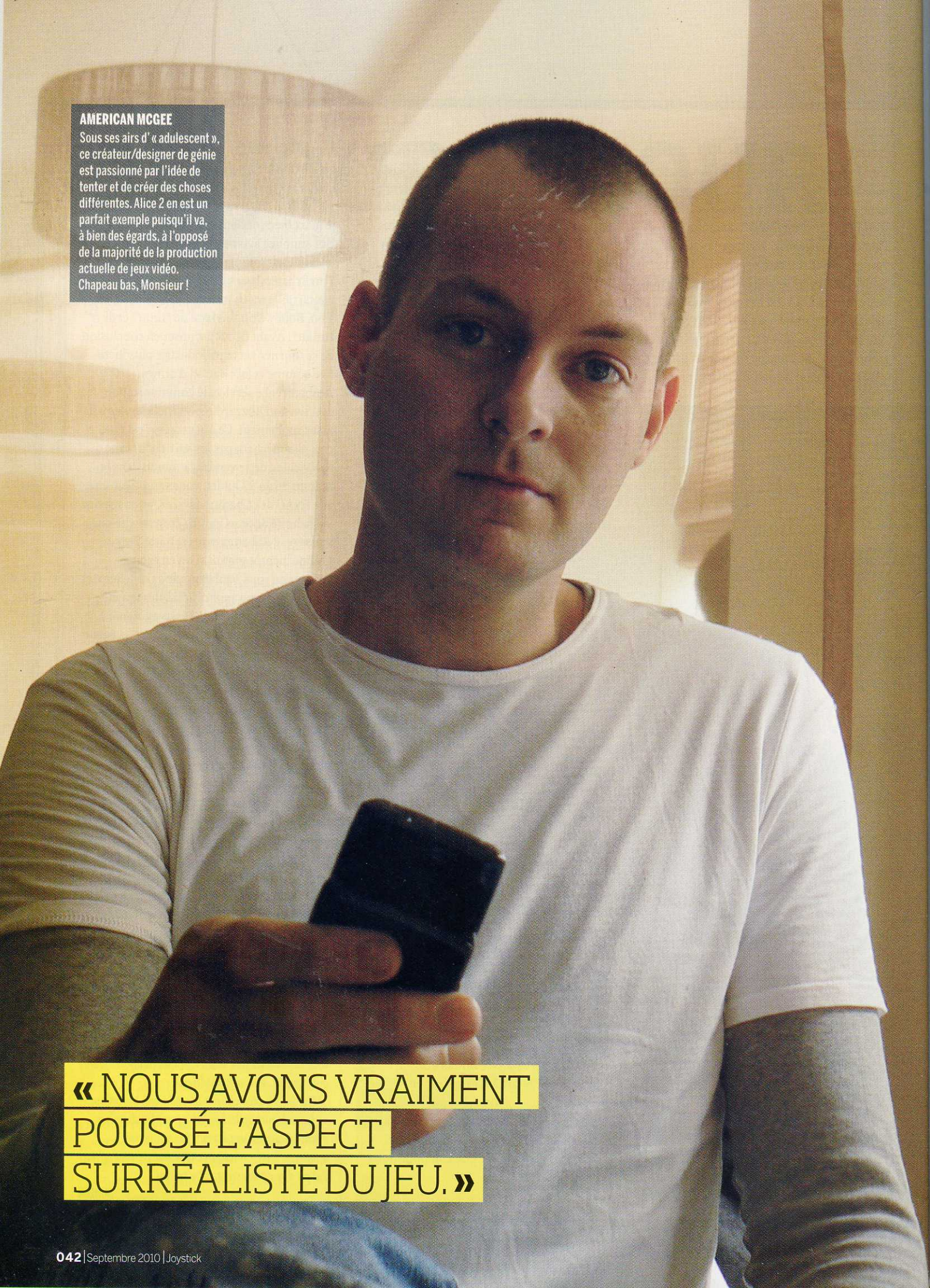
Une annonce qui aurait dû/pu faire du bruit (sous-entendu, si Spore n'avait pas été un four et ruiné la crédibilité de Will Wright) : le prochain Maxis sera dévoilé lors de la Comic-Con **www.comic-con.org** de San Diego dans une quinzaine de jours. Étonnant, ce serait un Action/RPG SF. Lucky vient de recevoir sa clé pour la bêta de Cataclysm !!! Il lancera un « c'est le plus beau jour de ma vie » avant de se rendre compte, aigri, triste et désemparé, du nombre de pages qui lui reste à écrire… Paul le poule, lui, est beaucoup plus peinard. Suite à ses pronostics sans faille, il se voit remettre aujourd'hui, dans son aquarium, une copie de la Coupe du Monde. Comme Paul, certains sont prêts à tout pour un peu de reconnaissance. Un analyste du nom d'Evan Wilson annonce que le prochain Call of Duty, Black Ops, est plus pré-commandé que Modern Warfare 2. Le monsieur parle aussi de 12 millions de ventes possibles. Sur ces belles prévisions, Activision présente Soldier of Fortune Online (rappelons que Soldier of Fortune Payback s'était mangé un 3/10 dans le numéro 202). Mytheon est retardé. Kracou est en vacances.
Message personnel à Savonfou, de la part de la rédaction : arrête de nous appeler à 8 heures du mat un week-end pour nous raconter ta vie.
On s'en fout. Merci.

Mercredi 14 juillet

La saison 1 de League of Legends commence. Votre serviteur est actuellement 32e Europe (bah, vu le temps que j'y passe, je peux bien me vanter un peu, hein…). Ubi annonce avoir distribué 1,9 million de copies de Splinter Cell Conviction. Tim Schafer (Day of the Tentacle, Psychonauts) taille méchamment le CEO d'Activision, Bobby Kotick à base de *tuutt* et de *tuuut*. Avant de lui proposer en conclusion de se tourner vers une industrie plus lucrative comme la fabrication d'armes…
Ambiance. Le service de communication d'Activision Blizzard répondra le lendemain, assez mollement. Ce qui est sûr, c'est que cela n'empêchera pas les jeux de la firme américaine de se vendre : à minuit dans la nuit du 26 au 27 juillet, vous serez peut-être à la FNAC des Champs-Elysées, pour acheter votre boîte de StarCraft II. Trop fauché que vous êtes ? Rabattez-vous sur Star Trek Online bientôt gratuit si on en croit la rumeur du jour. Paul le poule a fait tellement d'émules qu'une application Iphone a été développée à sa gloire ; si vous avez une hésitation entre deux choses (jouer à League of Legends ou couper les cheveux de Lucky, parler à Savonfou ou aller au resto avec votre dulcinée, etc.), le poulpe choisira pour vous. Sinon, y a la pièce de monnaie qui fait la même chose. Les Milthon, prix « qui récompensent chaque année les meilleures œuvres vidéoludiques et leurs créateurs à l'occasion du Festival du Jeu Vidéo », s'ouvrent cette année aux studios européens. Je tiens juste à rappeler que c'est Cities XL qui a gagné le prix de meilleur jeu PC en 2009. Non, non, ce n'est pas une blague. Bah, non, je vous jure. Pourquoi vous ne me croyez pas ? Tiens, Savonfou**, tu tombes bien, tu ne veux pas leur expliquer, toi ? Mais si, allez, tiens, mets-toi sur mon poste, nous, on va déjeuner…

**J'en vois déjà qui doivent se poser la question : mais que s'est-il passé entre le 23 juin et le 6 juillet ? Rien, cher lecteur ! Rien, à part mes vacances au soleil, à manger du melon au bord de la piscine autour de naïades bronzées en paréo bleu azur. D'ailleurs, si vous ne le saviez pas, le jeu vidéo ne vit que les jours qui figurent dans ce calendrier.*
***Qu'on soit bien clair. Nous adorons Savonfou, sa faconde naturelle, son goût pour les chemises avant-gardistes, son argent, sa copine, son appart… Bref, on adore ce type malgré tout ce que j'ai pu dire ou sous-entendre sur lui.*

SUNDIN



AMERICAN MCGEE
Sous ses airs d'« adulescent », ce créateur/designer de génie est passionné par l'idée de tenter et de créer des choses différentes. Alice 2 en est un parfait exemple puisqu'il va, à bien des égards, à l'opposé de la majorité de la production actuelle de jeux vidéo. Chapeau bas, Monsieur !

« NOUS AVONS VRAIMENT POUSSÉ L'ASPECT SURRÉALISTE DU JEU. »

CHINESE LOVER

Un jeu a suffi pour faire d'American McGee une icône du jeu vidéo. **Dix ans après la sortie d'American McGee's Alice, il revient sur le devant de la scène avec sa suite.** Rencontre avec ce créateur visionnaire.

JOYSTICK : ***Bonjour. Notre première question va être simple. Pourquoi avoir attendu si longtemps avant de revenir sur le devant de la scène avec un projet réellement ambitieux (oublions le très moyen Bad Days in LA) ?***
McGee : Simplement, il m'a fallu un certain temps pour voyager à travers le monde, travailler à d'autres projets… puis m'installer à Shanghai. Il était nécessaire, ensuite, de monter une équipe capable de réaliser un projet comme Alice 2 avant de retourner voir Electronic Arts et leur proposer cette suite.

JOYSTICK : ***Justement, pourquoi vous êtes-vous installé à Shanghai ?***
McGee : La raison qui m'a fait venir en Chine est une femme. Je l'ai rencontrée à San Francisco, puis nous sommes partis pour Hong Kong. Là-bas, une société m'a demandé de travailler sur Grim… bien que je n'aie pas encore de studio de développement. Ayant pas mal de contacts à Shanghai, j'ai commencé à me renseigner sur la possibilité de monter un studio dans cette ville. Il y a, ici, un nombre incroyable de personnes talentueuses en matière d'animation, de direction artistique ou de programmation. Personnellement, je pense que nous sommes arrivés à Shanghai au moment idéal.

JOYSTICK : ***J'ai été particulièrement impressionné par le rendu graphique d'Alice 2. On croirait vraiment que les graphismes ont été réalisés à la peinture. Comment avez-vous fait pour obtenir ce rendu avec l'Unreal Engine 3 ?***
McGee : En effet, c'était l'un des challenges techniques de ce développement. Heureusement (pour Alice), nous avions déjà rencontré le même type de problématique pour Grim, notre précédent projet. Nous avons donc longuement modifié l'Unreal Engine 3 pour obtenir le rendu que nous souhaitions. Il a fallu, également, faire très attention à ce que la société qui s'occupe de réaliser les modèles 3D garde bien à l'esprit que ce rendu (notamment pour les textures) était l'une des clés de voûte de la direction artistique du jeu.

JOYSTICK : ***Vous nous avez dévoilé que le jeu sera divisé en deux parties. L'une se déroulant à Wonderland et l'autre dans le Londres de l'époque victorienne. Pouvez-vous nous expliquer comment vous gérerez ces deux éléments ?***
McGee : En effet, il y a bien ces deux « environnements ». Mais nous sommes conscients que ce qui intéresse les joueurs, c'est Wonderland. Donc, l'élément principal est bien Wonderland. Les séquences à Londres servent donc, avant tout, à la narration et à inciter le joueur à explorer entièrement les niveaux de Wonderland qui sont, souvent, gigantesques.

JOYSTICK : ***Nos lecteurs savent que votre vision d'Alice est antérieure au film de Tim Burton. Néanmoins, le film a-t-il eu une influence sur la direction artistique d'Alice 2 ?***
McGee : C'est un bon film, mais nous avons publié Alice 1 il y a 10 ans de cela et commencé le développement d'Alice 2 il y a près de trois ans alors que le film n'avait pas encore été annoncé. Nous n'avons donc pas été influencés par le film, d'autant que notre Alice n'a rien à voir avec le personnage de Burton. Pour nous, le point de départ de l'histoire d'Alice est la mort de ses parents dans un incendie. Son besoin de se réfugier à Wonderland vient de là et, rien que pour cela, notre interprétation est totalement différente des autres.

JOYSTICK : ***En dix ans, les attentes des joueurs ont évolué. Qu'avez-vous imaginé pour répondre à cette nouvelle demande ?***
McGee : Je crois que la principale évolution tient aux combats. Dans le premier volet, ils se déroulaient à la première personne. Pour cette suite, tout se déroule à la troisième personne et les combats sont bien plus tactiques. De même, nous avons apporté beaucoup d'attention aux puzzles et à la narration.

JOYSTICK : ***Le puzzle que nous avons aperçu était réellement surréaliste bien que simple. Seront-ils tous aussi délirants, un peu à la manière de ceux des mythiques jeux d'aventure de LucasArts ?***
McGee : Indéniablement ! Nous avons vraiment poussé l'aspect surréaliste du jeu et de son univers. Que ce soit pour les puzzles, mais aussi les armes, les environnements… tout a été fait pour plonger le joueur dans un univers surprenant, déstabilisant.

JOYSTICK : ***De ce que nous en avons vu, Alice 2 ne semble pas pensé pour le multi. Néanmoins, prévoyez-vous d'inclure une composante multijoueur à votre jeu ?***
McGee : Notre sentiment, en tant qu'équipe, est que nous devons nous concentrer à ne faire qu'une chose mais à la faire bien. Qui plus est, il y a vraiment beaucoup d'éléments (graphiques ou de gameplay) à créer et à tester. Nous avons donc pris la décision de ne pas développer de multi mais de proposer une vraie aventure solo.

JOYSTICK : Merci pour l'interview et à très bientôt pour la suite du développement d'Alice 2.

PROPOS RECUEILLIS PAR DEATH POTE

Pour la petite histoire…

American est si amoureux de sa nouvelle ville d'adoption qu'il nous a avoué penser changer de prénom. Bien que ses parents voient cela d'un mauvais œil, le sieur McGee espère pouvoir s'appeler Chinese McGee à l'avenir.

BÊTA & TESTS

Opinion

PAR SUNDIN

GarganTESTque

Il n'y a qu'à voir la taille de la rubrique ce mois-ci pour le comprendre : après le show de l'E3, les éditeurs sont de retour aux affaires, et les sorties gagnent en nombre comme en qualité. Une bonne nouvelle que l'on a décidé de fêter en introduisant quelques changements au sein des bêtas et des tests. Le plus conséquent : donner encore plus de place aux titres les plus attendus. 6,8 ou 10 pages, nous prendrons la place qu'il faut pour détailler le produit sous toutes ses coutures : ses innovations, ses mécaniques de gameplay, son background, ses influences, sa technologie, sa réalisation, ses forces autant que ses faiblesses. Avec pour objectif de vous procurer une critique la plus argumentée, précise et complète possible. On attaque ce mois-ci avec une bêta de l'incontournable World of Warcraft : Cataclysm, estampillée du sieur Lucky, heureux mais fatigué, et on continuera les mois suivants avec toutes les belles choses déjà annoncées : Mafia II, Crysis 2, Civilization V, Black Ops, R.U.S.E. et j'en passe des vertes et des rouges, et des noires et des jaunes. Allez, bonne lecture.



Éditeur THQ - **Développeur** 4A Games - **Prix** 30 euros

METRO 2033

16/20 dans le numéro 229 pour un FPS très particulier. Jugez donc des dernières lignes de notre ami Bat, encore tout chamboulé par son expérience au cœur du métro moscovite : « Metro traîne dans son sillage ce spleen typiquement slave qu'on appelle mélancolie. Ce vague à l'âme n'a pas de prix. » Vous auriez cru un jour, vous, qu'on puisse dire un truc si sensible à propos d'un FPS ? Même pas en rêve, en effet. Néanmoins, n'allez pas croire que Metro 2033 est un shooter pour fillettes. Cet FPS-là est dur, mystique, glauque, sale, où le héros du jour, Artyom, devra se coltiner brigands et autres créatures mutantes. Un huis clos étouffant porté en outre par une réalisation de qualité et un graphisme très sombre. Après S.T.A.L.K.E.R. et ArmA II, Metro prouve, s'il le fallait, que les gens de l'Est ont un sacré talent pour le FPS.



DEATH POTE

Depuis que j'ai vu la 3DS, je ne rêve que d'une chose : d'un PC portable disposant du même type d'écran 3D. À moi les joies d'un L4D2 ou d'un Defcon en relief. Ça ne sert à rien, c'est vrai, mais c'est tellement fun.

JEU DU MOMENT : Singularity
JEU ATTENDU : Deus Ex 3



SUNDIN

Beaucoup l'attendaient. Certains même le redoutaient, de peur qu'il ne soit pire que l'ancien. Qui ? Mon nouveau sac : bleu toujours, mais si j'en crois l'absence de commentaires le concernant, tout à fait « consensuel »...

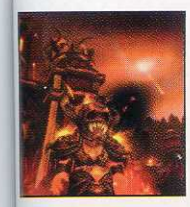
JEU DU MOMENT : La saison 1 de League of Legends
JEU ATTENDU : Diablo III



LUCKY

Bonjour, vous êtes sur le répon deur de Lucky. Je ne suis pas là je casse du dragon en Azeroth, et n'en reviendrai pas. PS : Chérie, si tu lis ce magazine, je t'aimais. PPS : J'a laissé des factures impayées sur la table de nuit.

JEU DU MOMENT : World of Warcraft : Cataclysm
JEU ATTENDU : World of Warcraft : Cataclysm



WORLD OF WARCRAFT : CATACLYSM 46
C'est un cataclysme mes enfants ! Un cataclysme ! Tous aux abris !



KANE & LYNCH : DOG DAYS 62
Preview du shooter barré de IO Interactive. Et de très bonnes impressions pour notre ami Deez.



SINGULARITY 66
Il a voulu se faire oublier, il n'y est pas arrivé. Verdict sur un FPS aux multiples influences, qu'on eût dit prometteur...

les tops du mois

FPS
1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR
1- StarCraft II
2- League of Legends
3- Empire Total War

SPORTS AUTOMOBILE
1- Colin McRae DiRT 2
2- GTR Evolution
3- Race Driver GRID

MMORPG
1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


StarCraft II


Left 4 Dead 2


Colin McRae DiRT 2


World of Warcraft



YAVIN
Manger sain ? Facile, prenez des patates, faites des frites (c'est naturel). Ensuite avec un œuf, de l'huile et de la moutarde (c'est naturel), faites monter une mayonnaise d'environ 500 grammes et balancez le tout sur les frites.

JEU DU MOMENT : Grossir 2010
JEU ATTENDU : Maigrir 2011



SAVONFOU
« Mutez, multipliez-vous, dévorez-les, assimilez-lez, évoluez, envahissez l'univers, tuez avec rage et avec férocité. » Message retrouvé sur le mur du bureau de Savonfou quelques heures après la réception de sa version de StarCraft.

JEU DU MOMENT : StarCraft II
JEU ATTENDU : Civilization V



KRACOUKAS
Ce mois de juillet sonne le début de 3 semaines d'exil et de repos spirituel : pas de tests, ni de League of Legends, ni même un accès internet ! Juste moi, et Dame Nature... Oui, c'est ça : je vais bien me faire chier...

JEU DU MOMENT : Apprendre à utiliser une boussole
JEU ATTENDU : Dragon Age 2



Sur notre DVD, vous trouverez quelques vidéos des régions refaites ou nouvelles de cette extension.

Genre MMORPG / **Éditeur** Activision Blizzard / **Développeur** Blizzard Entertainment/ **Site** www.worldofwarcraft.com/cataclysm/ / **Sortie** Fin 2010

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

LA FIN DU MONDE VIENT DE DÉBUTER

Regardez bien votre World of Warcraft tel qu'il est aujourd'hui. Gravez dans votre mémoire chaque détail avec soin, car le cataclysme arrive, et croyez-moi, il ne va pas simplement submerger le Vieux Continent. Le jeu entier va prendre un tout autre visage.

La bêta de Cataclysm, troisième extension de World of Warcraft, avait à peine ouvert ses portes que les joueurs ont inondé les forums du monde entier. L'hystérie collective n'a épargné personne. Du joueur hardcore qui a renoncé à sa femme et à ses gosses pour pouvoir raider tous les soirs, au gentil casu collectionneur de lapins blancs, tous voulaient leur clef. Même ceux qui avaient lâché l'affaire depuis des années sont revenus à pas feutrés vers leur ancienne guilde pour s'enquérir d'un « alors, elle est comment cette extension ? ». Vous pouvez penser ce qui vous chante de ce MMO, mais avec ses 11,5 millions d'abonnés, il n'en reste pas moins le leader du genre. En bons nantis que nous sommes, nous n'avons pas eu à chouiner dans les jupes de Blizzard pour obtenir un accès, et dès les premières minutes de jeu, un constat s'impose : la sortie de Cataclysm, ça n'est pas pour demain la veille. Je ne fais pas ici référence aux crashs, serveurs down ou autres décos intempestives qui sont le lot de toute bêta, je parle bel et bien de contenu. Pour son lancement, ce bêta-test se limitait au niveau 82 (et non 85), seules deux des nouvelles zones de jeu 80+ proposaient de nouvelles quêtes et deux malheureux donjons inachevés accueillaient les aventuriers de passage. Rien sur les nouvelles fonctionnalités de guilde promises. L'archéologie ? Niet. Le PvP ? Nada. Les raids ? Ahahah ! La bonne blague. Vous le voyez, nous sommes très loin du compte, et Blizzard a encore fort à faire avant d'implémenter son extension sur les serveurs live. Donc avant de tirer des plans sur d'innocentes comètes, observons ce qu'on a sous les yeux.



Nichée au cœur du Mont Hyjal, la forteresse de Sulfuron vous propose un cadre chaleureux et familial.

« DU JOUEUR HARDCORE QUI A RENONCÉ À SA FEMME, AU CASU COLLECTIONNEUR DE LAPINS BLANCS, TOUS VOULAIENT LEUR CLEF BÊTA. »

LE RETOUR DU FILS DE LA VENGEANCE

Avant d'aller plus loin, et histoire de faire les choses dans les règles, expédions en deux mots le background de l'extension : Arthas, c'est de l'histoire ancienne. DeathWing est de retour. Pour résumer, disons qu'il avait jadis tenté d'écraser l'Alliance et la Horde, mais que sa petite guerre ne plaisait pas à tous ses potes dragons. Alors après s'être mis à dos les Vols Rouge, Vert, Bleu et Jaune, le terrible chef du Vol Noir s'est copieusement fait botter les fesses et s'est vu contraint de prendre la fuite. En l'absence de leur papa, Néfarian et Onyxia ont bien tenté de poursuivre ses plans machiavéliques, mais leurs efforts furent vains. >>>

BÊTA

★★★☆☆

Voici une extension que vous n'êtes pas près d'installer sur vos machines ! Pourtant, le peu que dévoile cette bêta a d'ores et déjà de quoi ravir les joueurs. Vous attendiez la fin de WoW ? Alors j'espère que vous avez un bon bouquin pour tuer le temps.



Les environs de Gilnéas ressemblent furieusement à un Disneyland maudit.





Le départ gris et brumeux des worgens pose tout de suite l'ambiance.

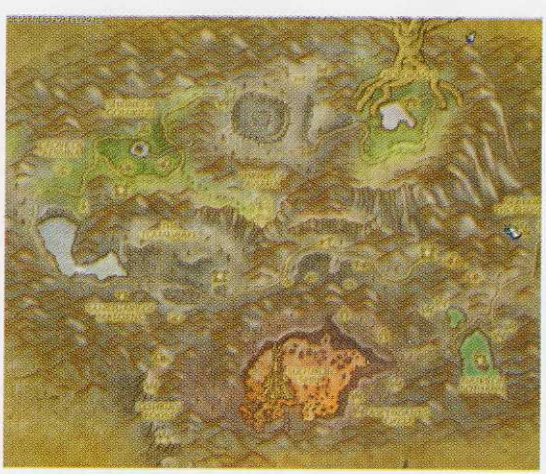
>>> Aujourd'hui consumé par sa soif de vengeance et la perte de ses enfants, ce sympathique dragon a décidé d'engloutir Azeroth sous la lave, d'où le cataclysme. Voilà en gros pour ce qui est des grandes lignes de l'histoire. Ne m'en veuillez pas si je passe rapidement sur ce scénario pourtant très riche, mais mes aventures valent bien celles d'un Dragon, fut-il une légende. Ainsi, fraîchement débarqué sur cette bêta à Hurlevent avec mon mage niveau 80, j'apercevais une barre d'XP toute vierge au bas de mon écran. Holy Jesus Christ ! Trois millions et quelques brouettes de points à récolter pour passer 81 ! Pas de temps à perdre. Aux abords de quai de la ville, un crieur public harangue les foules. La Horde et l'Alliance se livrent actuellement bataille sur la mer, et tous les hommes et femmes aptes à prendre les armes sont invités à servir la bannière du roi. Soit, me voilà donc embarqué sur un navire, direction, le front. J'apercevais déjà au loin la flottille de la Horde quand un gigantesque tentacule s'est emparé de notre proue. Avant que je comprenne ce qui se passe vraiment, un Kracken tenait notre navire et me balançait par-dessus bord au large de Kalimdor. Était-ce la fin ? Mon héroïque mago au /played supérieur à 300 jours allait-il crever comme un poivrot qui se serait trop penché sur un parapet ?

BUVAGE DE TASSE

Non évidemment, tandis que je coulais, une cité sous-marine m'est apparue. Bon d'accord, ça n'était pas Las Vegas, mais tout de même. Au milieu d'un cimetière de navires vivait une petite communauté de PNJ. Je venais d'atteindre ma vraie destination. J'étais à Vashj'ir, nouveau continent phare de Cataclysm. Plusieurs choses surprennent l'aventurier perdu quand il recommence sa vie en Vashj'ir. Déjà,

LES GRANDS ABSENTS

Lors du patch 4.0.0.12479, l'instance PvP de Tol Barad (un Joug d'Hiver like), attendue par tous les gladiateurs d'Azeroth, n'a pas daigné montrer le bout de son nez. Plus remarquable, l'arbre de talents de guilde figurait lui aussi aux abonnés absents. Cependant, dès lors que votre avatar était guildé, il recevait la compétence Fast Track, un bonus de 5 % sur l'XP récoltée en combat. Ce fait est d'autant plus étrange qu'en théorie, pour profiter des talents octroyés par le niveau de sa guilde, un personnage est supposé monter sa réputation envers sa guilde d'appartenance afin d'éviter que les grosses formations ne monnaient leurs services aux aventuriers solitaires. Ce système de réputation devrait donc faire office de garde-fou. Moins surprenante, la Voie des Titans, présentée comme un arbre de talent secondaire dédié à chaque personnage, n'était pas non plus de la partie et pour cause : Blizzard a tout bonnement abandonné l'idée, trop complexe paraît-il, et trop difficile à équilibrer.



Après cinq ans de suspense, la carte du Mont Hyjal ! Enfin !

tout le monde y vit sous l'eau et y respire sans problème. Dès la première quête vous n'y aurez plus peur de la noyade, et dès la cinquantaine, vous aurez même une raie pour vous servir de monture. Et si les quêtes là-bas restent proches de celles qu'on trouve en Norfendre, le fait de devoir les penser en 3D déroute un peu. « Alors tu vois, me disait un illustre PNJ inconnu, au fond là-bas, y a un requin que tu vas aller tuer ». Entre ledit requin et moi, j'apercevais squales, anguilles, nagas et des tonnes d'autres bestioles. Par soucis d'économie de temps, j'ai tenté d'éviter tous ses monstres en fonçant à la verticale, et d'un coup, j'avais l'impression de vivre cette fameuse scène de Mission Impossible où Tom Cruise s'infiltre dans un fort plein de lasers rouges. Marrant. Mais bref... ça n'est pas ce gentil gameplay qui surprend le plus en Vashj'ir. Ce qui choque, c'est la taille. Si je le compare à mes souvenirs de Norfendre ou de l'Outreterre, ce nouveau continent semble étrangement petit.



L'instance inédite du Pic Blackrock aurait gagné à héberger des décors un peu plus grandioses.



En plus des Mortes Mines, au moins Stratholme sera refaite.



Au sud des Pins Argentés se trouvent les ruines de Gilnéas.

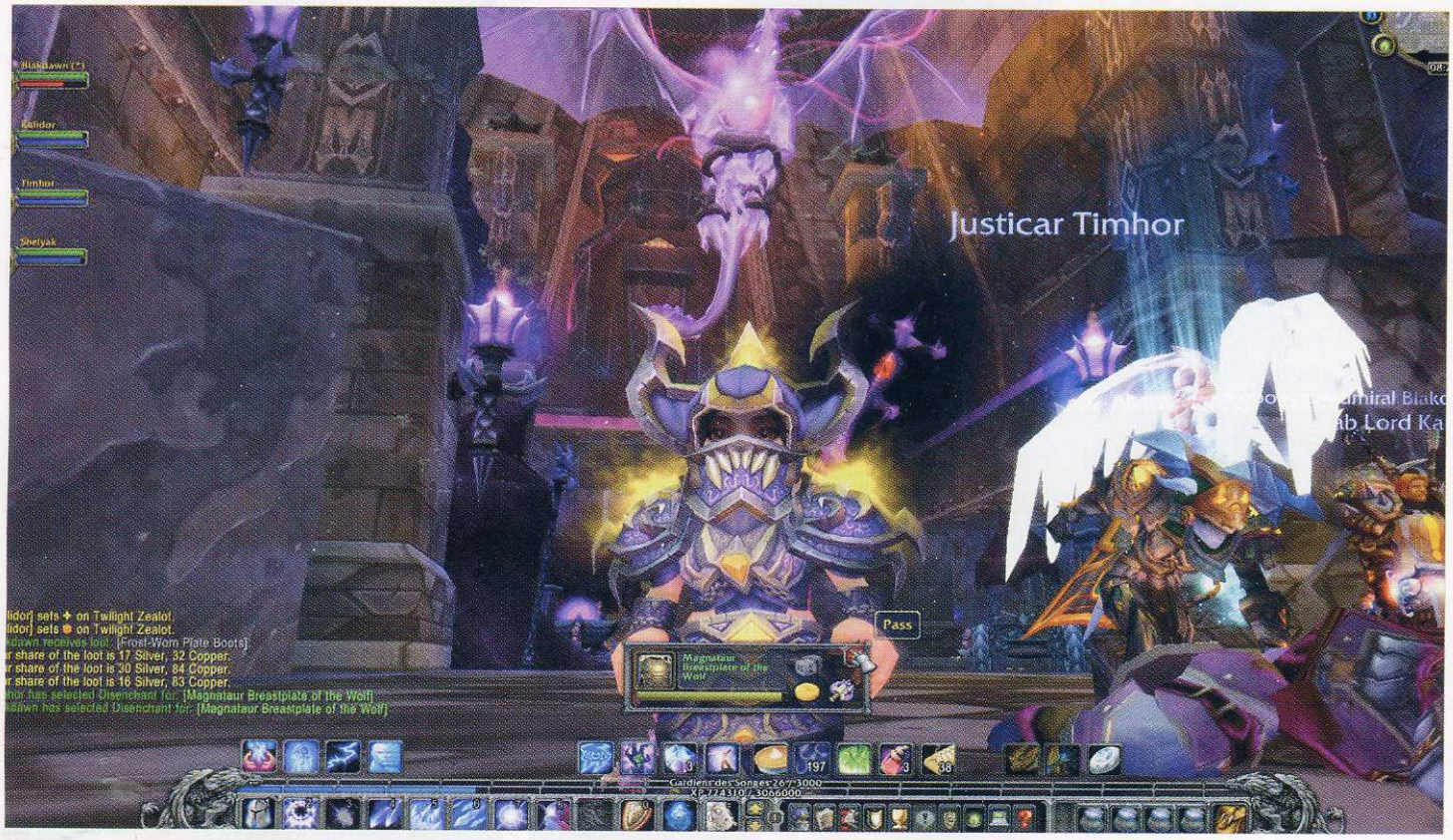
UN MONDE ÉCLATÉ

C'était écrit en lettres rouges dans le cahier des charges de Blizzard : pour Cataclysm, les joueurs veulent utiliser leurs montures volantes sur le Vieux Continent. Ça n'est un mystère pour personne, le développeur californien a refait toutes les anciennes zones du jeu. Sur certaines, il a modifié deux ou trois choses pour souligner le passage du cataclysme, sur d'autres il n'a pour ainsi dire rien fait. Mais sur toutes, il fait en sorte que vous puissiez voler sur votre dragon/griffon/tapis volant. Le truc c'est qu'au bout de cinq ans de WoW, certaines régions figurant sur les cartes d'Azeroth n'ont jamais été visitées par les joueurs. Qu'y a-t-il derrière les hautes falaises du Mont Hyjal, vous le savez-vous ? Et au sud des Pins argentés ? À l'est des Paluns ? Impossible à dire (enfin presque, jetez un œil sur notre encart « Galilée a dit vrai ! »). Donc histoire que les joueurs ne se heurtent pas en Azeroth à de vilains murs invisibles, Blizzard a dû créer toutes ces régions. Et si c'est avec grand plaisir que j'ai découvert le « nouveau » Azeroth, les Mille Pointes submergées ou les montagnes vitrifiées des Badlands, je ne peux m'empêcher de penser que Cataclysm dégage un sentiment confus de nouveau monde éclaté. En comparant les vastes plaines de Norfendre qui m'avaient si fortement impressionné aux vallées étriquées de Vashj'ir, je n'ai pu m'empêcher d'être un peu déçu. C'est absurde, bien sûr. Cataclysm compte tout autant de nouveaux territoires que les extensions qui l'ont précédé, mais le recyclage des anciennes zones a terni le grand spectacle qu'aurait pu offrir un vaste continent 100 % inédit.

TOUT N'EST QU'HARMONIE

Cela dit, quand on compare les régions de départ des orcs ou des taurens à celles des deux nouvelles races de cet add-on, à savoir les worgens et les gobelins, on se rend compte que ce ravalement de façade était des plus nécessaires. Pour ces deux clans, Blizzard a fait un travail étonnant, et sans vouloir prendre parti, j'ai envie de dire que l'introduction des worgens en terme de constructions, enterre tout ce qui a été fait avant dans n'importe quel MMO. Dès le niveau 1, vous êtes plongé en pleine guerre. Gilnéas, votre cité, est attaquée, et par la magie du phasing, au fil de vos quêtes vous voyez petit à petit la ville succomber sous les assauts des loups-garous jusqu'au climax : votre propre métamorphose. À côté de cette aventure épique, la chasse aux sangliers des premières quêtes orcs semble bien fades. Alors bien entendu, en modifiant Kalimdor et les Royaumes de l'Est, Bliz- >>>

« C'EST AVEC GRAND PLAISIR QUE J'AI DÉCOUVERT LE « NOUVEAU » AZEROTH, LES MILLE POINTES SUBMERGÉES OU LES MONTAGNES VITRIFIÉES DES BADLANDS. »



Le boss de fin du Pic Blackrock à 5 demande un minimum de stratégie pour être vaincu. Espérons que Blizzard continue dans cette voie pour les donjons suivants.

>>> zard n'a pas refaçonné chaque noob zone, mais il a opéré quelques menus changements de fond. Par exemple, Azshara se paye une nouvelle jeunesse en devenant une région de niveaux 10/20 pour la Horde ; alors que personne n'y foutait les pieds quand elle était dédiée aux persos 45/55. Cependant, malgré tous les aménagements graphiques ou gameplay qui ont été faits, on ne peut pas dire que la transformation soit radicale. Disons que Blizzard a un tantinet homogénéisé l'ensemble.

NOOB ACADEMY

Jusque-là, je vous ai fait part de quelques sentiments généraux et personnels, il est l'heure d'être un peu plus technique car Cataclysm ne se résume pas à quelques nouveaux territoires, loin de là. En parcourant la bêta, j'entrevois déjà la confirmation de pas mal de tendances jusqu'à présent tâtonnantes. Les plus vieux aventuriers d'entre vous se souviennent sans doute qu'un temps, seule l'élite de l'élite avait accès aux raids (qui se faisaient à 40 !). Les Molten Core et autres Black Wing Lair, autant vous dire que Kévin et ses copains du Pokémon Club de Cergy Pontoise n'y ont jamais foutu les pieds. Pourtant, au gré des extensions et des patchs, Blizzard s'est attaché à faire en sorte que tout un chacun puisse goûter aux défis les plus relevés du jeu en simplifiant ses mécaniques. Cataclysm ne fera pas exception. Après avoir testé les deux donjons ouverts sur cette bêta, Throne of the Tides et le nouveau Blackrock, je dirai que la « fast foodisation » du jeu vient encore de gagner en puissance. Désormais, une instance se résume à une poignée de trash, un boss, quelques pas, un second, deux ou trois mobs de plus et paf, le combat final. Durée de l'épreuve : vingt minutes, bonsoir messieurs dames. Depuis l'implémentation du donjon finder, les temps morts ont été éradiqués du jeu et le pick up est devenu si commode qu'il est presque la nouvelle norme. Les



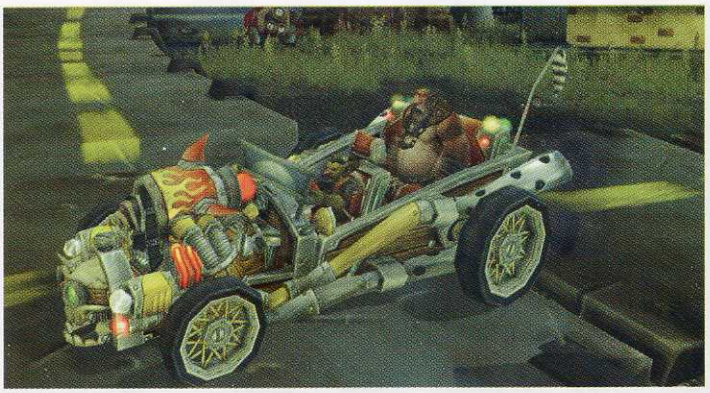
Autrefois, j'étais un homme. Roux d'accord, mais humain.



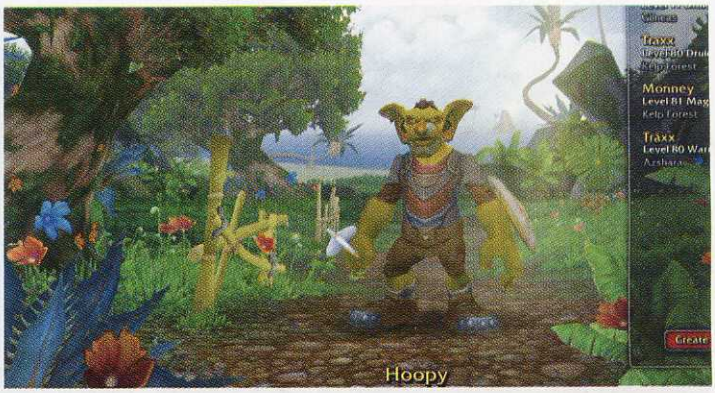
Sur les conseils de Sundin, je suis allé chez le styliste.



Depuis, je ressemble au chanteur des Tokio Hotel.



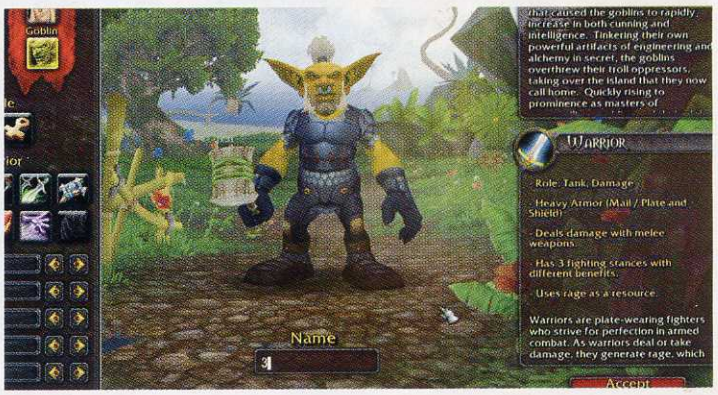
Une petite virée en dragster, poupée ? Je te dépose, c'est sur ma route.



Tout gobelin peut utiliser un rocket jump ou un lance-missiles en pouvoir racial !



Jamais dans sa carrière de tennisman Sundin n'a eu un tel public pour hurler son nom.



Le gobelin voleur, une fois invisible, bénéficie d'une animation très soignée.

rarissimes boss errants non instanciés que les guildes se disputaient parce qu'ils n'apparaissaient qu'une heure par semaine, qui donnaient aux sorties de guilde l'occasion de participer à un événement réellement épique, semblent avoir définitivement disparu. Plus encore que dans Lich King, les quêtes de Cataclysm sont courtes et organisées de façon linéaire. Les emblèmes qui servent à acheter du matos tombent désormais même sur du trash (ça n'était peut-être qu'un test réalisé sur la bêta), bref... De loin en loin, la casualisation gagne encore et toujours du terrain.

UN NUREFLEX ?

Mais le monde euclidien qui nous entoure n'en est plus à une contradiction près. Donc tandis que des hordes de guerriers en couches-culottes se présentent devant Arthas pour réclamer vengeance et un paquet de choco BN, d'un autre côté, avec le temps, le jeu est devenu une véritable usine à gaz. Pour être considéré comme un gros raideur sur Lich King aujourd'hui, vous devez en gros faire tomber chaque semaine la Citadelle de la Couronne de Glace en version normale 10, normale 25, héroïque 10 ou héroïque 25. Du grand n'importe quoi. Et que dire des optimisations de personnages au niveau 80 ? Pour être au top, il vous faut tenir compte d'un nombre hallucinant de paramètres : dégâts des sorts, hâte, puissance d'attaque, coup critique, résistances... La liste est infinie. Et les arbres de talent à 71 points ? C'est pas l'enfer, ça ? Si. À tel point que sur le net, les guides de build optimisés pullulent. Et ils sont pervers car on ne vous y apprend jamais comment bâtir un personnage parfait, mais comment avoir LE bon personnage pour tel combat en raid. Tous ces micmacs sont évidemment arrivés les uns après les autres pendant des années, et tous ont répondu à un moment ou à un autre à un problème particulier, mais aujourd'hui, certains partis pris semblent risibles. La firme d'Irvine est bien de mon avis et a d'ailleurs eu cette révélation fabuleuse : tout ça peut être simplifié.

FAIRE TABLE RASE

Les inscriptions en raids ? Terminé. Vous pourrez désormais switcher en court d'instance d'un raid 25 à un raid >>>

GALILÉE A DIT VRAI !

Comme le disait à peu près la chanson, un mythe est tombé par terre, c'est la faute à Voltaire. En effet, en posant mes grosses godasses boueuses au Mont Hyjal de cette bêta, je n'ai pu m'empêcher de penser à une vidéo qui traînait sur le net en juin 2007. Aussi, je tiens à féliciter ici Erragan, auteur de la vidéo en question. Ce Magellan de World of Warcraft qui, depuis des années, avait déjà réussi en traquant le moindre bug du jeu à poser le pied partout où c'était impossible. Regardez donc ses exploits en cherchant « Mont Hyjal Erragan » sur YouTube, on y voyait déjà les racines de l'Arbre Monde telles qu'elles apparaissent aujourd'hui sur le client 4.0 du jeu, ainsi que divers détails comme l'insondable gouffre du lac du camp druidique de Nordrassil. Ce qu'on ne voyait pas en revanche et qui m'a littéralement époustouflé dans cette bêta, c'est la forteresse de Sulfuron, une place forte surmontée d'un œil à la Sauron, et cernée de lave en perpétuelle éruption. Ces murailles lourdes abritent le raid de Firelands qui pour l'instant était verrouillé. Quoi qu'il en soit, chapeau bas, l'ami !

L'AVIS DE TBF

La disparition des world boss d'Azeroth et des quêtes du sceptre d'Ahn'Qiraj indiquent clairement que Blizzard sort son WOW 2 en effaçant quasiment tout le contenu haut niveau du début. Réputations, quêtes, instances en groupe, métiers, tout ce que je croise sur la bêta est encore simplifié, comparé à WOTLK, afin de créer rapidement un reroll 85 disponible pour les nouveaux raids. Si comme moi, vous n'avez qu'un avatar en jeu et que la reroll-lite aiguë ne vous intéresse pas, vous allez avoir beaucoup de temps libre entre deux mises à jour de contenu !



Je trouve les montagnes vitrifiées des Badlands particulièrement classe.





Orgrimmar : envahisseurs, entrez par où vous voulez !

>>> 10 et inversement. Les arbres de talents ? Ils passent sur 31 points (voir notre encart Talents sur 31 points). Vous peinez à trouver les gants de vos rêves ? Leurs statistiques ne sont jamais celles que vous voudriez ? Shazam ! Grâce à un système appelé Reforging, vous pourrez à loisir remplacer un bonus d'une pièce particulière contre une autre ; enfin, c'est de la théorie, le système n'est pas testable sur cette bêta. Au besoin, vous compenserez en choisissant judicieusement vos runes qui seront plus diverses, mais de toute façon, le problème des stats gênantes ne devrait même plus se poser puisque sur tout le nouveau stuff de cette extension, vous ne trouverez plus ni d'augmentation de dégâts des sorts, ni puissance d'attaque... Ces compétences primordiales ont été remplacées au pied levé par un bonus appelé « mastery », qui, en fonction de votre spécialisation, booste automatiquement vos trois talents principaux. Par exemple, pour chaque point de mastery, un mage arcane gagne 0.155 % de hâte et de dégâts des sorts, ainsi qu'un bonus de puissance relatif à son taux de mana. Vous le voyez, le tweaking des personnages a subi des modifications considérables un brin déroutantes au début, mais pour vous aider à ne pas perdre pied, les feuilles de caractéristiques d'avatar ont changé pour adopter une forme plus lisible. Du bon gros boulot.

DEMAIN, JE SAURAI !

Maintenant que ces constatations sont faites, posons-nous la question clef : quelle conclusion peut-on tirer de tous ces chambardements ? Difficile à dire contenu de l'avancement de cette bêta. Trop peu de zones et



Votre arrivée en Vashj'ir, c'est d'abord une histoire de pieuvre très énervée.



La perspective le rend mal, mais ce monstre fait 328 fois ma taille et a 7,8 millions de pv.



d'instances ont été ouvertes. Je n'ai pas aperçu l'ombre d'une quête journalière, le contenu de groupe faisait lui aussi cruellement défaut. Pourtant, ce sont ces aspects-là du jeu qui vont harponner les anciens joueurs à leurs claviers. Seule l'implémentation des races gobeline et worgen semble réellement terminée (et encore, des bugs persistent). Il est donc un peu tôt pour se faire un avis sur ce que sera réellement Cataclysm (voir notre encart Les grands absents). Néanmoins, j'ai l'impression que Blizzard oriente plus que jamais son World of Warcraft vers des sessions de jeu courtes et efficaces, plus adaptées à un public casual qu'aux no-life déterminés à passer chacune de leur nuit rivés sur le jeu. Cela dit, même si elle a déjà apporté des changements considérables, la bêta a encore un long chemin à parcourir, et nous aurons tout le loisir de suivre au gré des patchs l'arrivée du contenu 80+. Donc promis, nous vous donnerons très prochainement d'autres infos sur la fin du monde. Jusque-là, giflez Arthas pour nous !

LUCKY

À RETENIR

Cataclysm n'inaugure pas d'incroyables modifications graphiques, néanmoins, avec l'apparition d'un continent sous-marin, Blizzard a revu tous ses visuels aquatiques. Les effets de réflexion sur l'eau sont superbes.

« BLIZZARD ORIENTE PLUS QUE JAMAIS SON WORLD OF WARCRAFT VERS DES SESSIONS DE JEU COURTES ET EFFICACES. »

TALENTS SUR 31 POINTS

L'une des plus grosses rumeurs qui courait sur le net s'est confirmée dans cette bêta : les arbres de talents de toutes les classes vont être entièrement remaniés en passant de 71 points à 31, pour « que le joueur sente à chaque point de compétence dépensé les effets de sa spécialisation ». Tout ce que je vais vous dire ici, je l'ai observé de mes propres yeux sur la bêta, mais les modifications que ce système repensé implique sont si importantes, que bien des choses sont susceptibles de changer dans les mois à venir. Prenez donc tout ceci avec des pincettes suffisamment longues pour attraper la lune.

Sitôt votre premier point de talent en poche, un écran de ce type va se présenter à vous. Dans le cas présent, je joue un mage. Avant de débloquer la moindre habilité, vous aurez à choisir votre spécialisation. Ce choix est devenu capital, puisque vous ne pourrez dépenser le moindre petit point dans une autre spécialisation avant d'avoir atteint le sort majeur de votre branche principale. Pour mon mage, en optant pour une build Arcane, je ne pourrais placer aucun point en Feu ou Glace avant d'avoir débloqué mon ultime sort Pouvoir des Arcanes qui coûte 31 points.

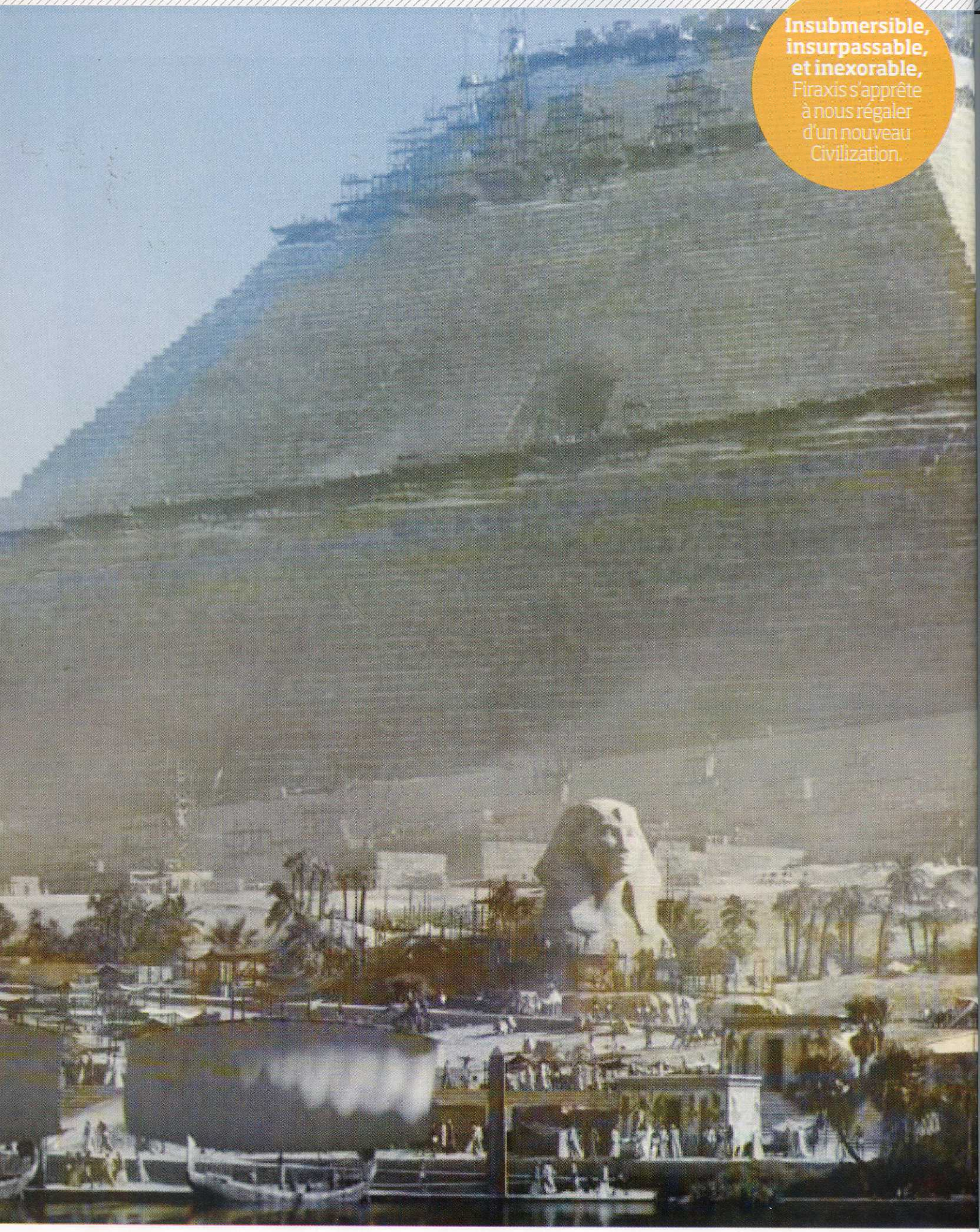
À bien y regarder, ces arbres de talents ne sont pas très différents des anciens, ils sont simplement plus denses. Avant ce patch, le talent Tactique des Arcanes était trois fois upgradable, chaque palier ajoutant 1 % de dégâts à mes sorts. Désormais, cette aptitude ne coûte qu'un point qui ajoute directement 3 % de dégâts de sorts à mon mage. Ainsi, comme le souhaitait Blizzard, chaque point apporte un bonus qui se ressent immédiatement en jeu. De plus, admettons que vous jouiez un druide Spé combat farouche. Le simple fait de choisir cette branche vous octroie désormais le sort Mutilation.

Pour finir, soulignons qu'une fois que votre template principal est terminé, il vous reste un maximum de 6 points à répartir dans les branches secondaires de votre choix. C'est pourquoi la première ligne de chaque branche est composée de sorts un peu passe-partout de type +1% de hâte. Ce nouveau système est lumineusement clair, mais pour l'heure (j'écris le jour du patch 12479), j'avoue avoir du mal à discerner si ces arbres de talents simplifiés perdent en richesse ce qu'ils gagnent en simplicité, cependant un coup d'oeil aux modifications du druide (et le passage de la forme platane en cool down) m'apprend qu'il y aura parfois des larmes.









Insubmersible, insurpassable, et inexorable, Firaxis s'apprête à nous régaler d'un nouveau Civilization.

Genre Gestion / **Éditeur** 2K Games / **Développeur** Firaxis / **Site** www.civilization5.com / **Sortie** 24 septembre 2010

CIVILIZATION V

LE ZUPER ZEU DE ZID MEIER

L'humilité du journaliste est mise à mal quand il s'agit de s'attaquer à un monument comme Civilization. Qui suis-je en effet pour juger pareille... Naaaan, j'déconne ! De l'« humilité » ? Moi ? J'ai même du mal à l'orthographier ! Civilization V donc...

Le texte que vous tenez entre les mains est passé à un pouce de ne jamais voir le jour. Partie qui ne se lance pas, campagne qui crashe au décollage, emprunt de compte Steam pour corriger le problème... une vraie galère. Et si je réinstalle ? Ah bah, les tutoriaux fonctionnent mais pas les campagnes... Et 2K qui ne répond pas ! Bon, allons chercher un kebab pendant que cette saleté se réinstalle depuis le compte de Freedom Fries... Oui, avec de la sauce blanche, s'il vous plaît... Oh my God, it's alive ! Che peux enfin fouer à la campagne (désolé, j'ai du kebab plein la bouche). Et n'y allons pas par quatre chemins, ma première impression est : très BONNE ! Sur le fond, peu de choses semblent avoir changé depuis Civilization IV, mais au bout d'une dizaine d'heures de jeu, on découvre que ces petits riens modifient profondément la gestion de civilisation sur le long terme.



Même sans troupe, une cité est dificile à prendre, il faut longuement attendrir la viande à coups de projectiles.

BÊTA

★★★★☆

L'excellent cœur du jeu reste le même malgré quelques petites coupes (attirer un nouveau public est sans doute à ce prix). Seule la partie militaire prend de la profondeur et apporte du neuf. Du très bon !

CES PETITS RIENS QUI CHANGENT BEAUCOUP

Mais avant de nous pencher sur ces subtilités qui enchanteront les passionnés, cela ne coûte rien de revenir un peu sur les fondamentaux de la série. Commençons par les bases : Sid Meier est Dieu, et Civilization est son prophète. Ces jeux de gestion, dont le premier date de 1991, confie au joueur le destin d'une civilisation, de la guerre du feu à la guerre atomique. La gestion se fait au tour par tour, et le gameplay est aussi souple que ses possibilités sont renversantes. Si l'option militaire est largement envisageable, il est possible de bâtir un puissant empire grâce à l'impérialisme culturel ou à une emprise totale sur le commerce mondial. Quand on joue à Civilization, on y joue toute sa vie éveillée. On se douche en se demandant comment repousser l'invasion aztèque, et on prend le métro en calculant ce que peut nous rapporter un changement de régime ou un accord commercial avec les Chinois. Ce qui fait de Civilization un titre si attachant, c'est que le plus important n'est pas la fin d'une partie, mais le chemin emprunté pour y parvenir. Personnellement, j'ai connu mes plus grandes joies en dominant la planète sans avoir à donner un seul coup d'épée, une approche du « beau jeu » que je suis le seul à partager, semble-t-il. Tout ceci étant dit, qu'est-ce que nous apporte ce cher numéro cinq ?

« LE PLUS IMPORTANT N'EST PAS LA FIN D'UNE PARTIE, MAIS LE CHEMIN EMPRUNTÉ POUR Y PARVENIR. »

PLUS BEAU... PLUS BÊTE ?

Je ne m'attarderai pas trop sur la mise à jour graphique. Certes, la 3D est plus belle, mais ce n'est pas le plus important. Suivant le mouvement entamé dans Civilization IV, les myriades d'informations relatives à nos villes sont mieux intégrées : désormais, en regardant simplement le nom d'une ville, on connaît sa taille, le nombre de tours à attendre avant l'apparition d'un nouveau citoyen ou la fin de la production en cours. L'interface est ronde et enfantine, en totale rupture avec la nature profonde du titre, mais elle fonctionne du reste fort bien. En mettant les mains dans la tripaille de >>>



Chaque civilisation a son leader, et les avantages qu'il procure orientent votre développement dès le début.





Le Scout : idéal pour une première prise de contact.

>>>

ILS NOUS AVAIENT PROMIS...

... que le syndrome du « Juste un tour de plus... », caractéristique d'une sévère dépendance à Civilization serait toujours présent. Le fait qu'un jeudi soir, à 20 h, je sois encore à la rédaction en train de jouer malgré les coups de fil furieux et répétés de ma dulcinée prouve qu'ils ont tenu parole. Civilization V fera beaucoup pour la promotion du divorce en France.

la bête, je note, et cela va faire grincer des dents, que cet épisode amène dans ses bagages son lot de simplifications. Le taux de satisfaction de votre peuple, par exemple, ne se gère plus du tout de la même façon. Alors qu'auparavant chaque cité avait son propre indice de satisfaction, calculé au jour le jour sur les fluctuations du marché pondérées par les moyennes périodiques saisonnières de l'Espace Schengen (hors indexations fixées par le G20 bien entendu) (ndSundin : t'as peur de rien, toi), l'Ipsos du cru semble être devenu bien plus feignant. Cette donnée est à présent réglée à l'échelle de tout l'Empire. Vous ne verrez plus de villes se révolter pour une raison bien précise.

« IL EST ÉVIDENT QUE CHAQUE LEADER A UNE FAÇON BIEN À LUI DE CONCEVOIR LES RELATIONS INTERNATIONALES. »



Les barbares réapparaissent depuis des camps générés par le brouillard de guerre.



Quelques unités sont spécifiques à certaines civilisations, comme ces Hoplites grecs.

En revanche, c'est tout votre pays qui est susceptible de se gripper passé un certain seuil de mécontentement. Cela peut paraître plus ardu à gérer au premier abord... mais en fait non, car il suffit de construire les bâtiments adéquats dans une grosse ville capable de fournir beaucoup de points de production pour que la populace se calme sur tout le territoire.

AUCUNE CULTURE N'EST L'ENTIÈRE VÉRITÉ

Dans un même ordre d'idées, il n'est plus possible de jouer au yo-yo avec le taux d'imposition pour privilégier ou non la recherche. Quant à la conquête de nouvelles tuiles par l'influence culturelle, cela n'est plus possible. Il est désormais impossible de prendre le contrôle d'une ville en imposant son modèle culturel. C'est Mickey et Ronald McDonald's que l'on assassine ! A contrario, les opérations militaires se sont un brin complexifiées. Comme cela a été dit et répété, les tuiles de terrains sont désormais hexagonales, et les unités de tir à distance peuvent attaquer à plusieurs tuiles d'intervalle. Cette nouvelle donne stratégique rend les archers et balistes absolument cruciaux. Les habitués de la série vont devoir repenser entièrement leurs stratégies et se prendre infiniment plus la tête avec le placement de leurs troupes. Il faut réfléchir comme on le ferait dans un Advance Wars. Il s'agit en effet d'un mélange de pierre-papier-ciseau et de déplacement d'unités dans un ordre précis, afin d'éviter que vos troupes de choc passent inutilement un tour à se prendre une pluie de flèches enflammées ou d'obus de panzer. Le manque de stabilité de la version en notre possession ne m'a hélas pas permis d'aller plus loin que la Renaissance, mais j'y disposais déjà de navires capables de pilonner des villes à trois cases de distance. Il serait intéressant de voir ce que donne ce nouveau système à l'ère de l'artillerie longue portée et de la Bombe H.

JEUX SOLITAIRES

Le multi a été annoncé comme un des points forts de Civilization V, mais admettons-le : un titre qui impose des parties aussi longues sera essentiellement jugé sur sa partie solo. Ce qui nous amène à nous intéresser à l'IA, et plus particulièrement à sa façon de traiter les phases diplomatiques. Ces dernières sont scindées en deux, avec d'un côté les tractations avec les cités-états (une nouveauté sur laquelle on reviendra dans le test) et celles avec les civilisations. Bien que n'ayant pas encore rencontré toutes les civilisations, il est évident que chaque leader a une façon bien à lui de concevoir les relations internationales. Prenons l'exemple de Wu Zetian, célèbre impératrice chinoise de son état. Par devant, elle vous sourit, vous appâte avec des partenariats technologiques juteux (rester 20 tours en partenariat avec une autre civilisation donne droit à une avancée technologique gratuite). Elle tente de vous faire négocier des accords commerciaux proprement scandaleux (du genre : donne-moi ta montre, je te donnerai l'heure) et pour finir elle établit une alliance avec la cité-état que vous envisagiez d'attaquer pour ses ressources aurifères. Cette bêta m'a en tout cas permis de lever un gros coin de voile sur ce que sera le jeu à sa sortie, et tout cela s'annonce fort bien, même s'il nous reste encore pas mal de choses à découvrir.
En septembre prochain, Firaxis va nous prouver une fois de plus que l'on peut tenir un joueur en haleine avec un jeu en tour par tour, et cela, sans changer fondamentalement de formule depuis 20 ans. Chapeau.

SAVONFOU



La balance entre nourriture, production et or se fait en y assignant vos citoyens, comme dans Civilization IV.


L'héritier du clan des porteurs de parapluies.


Les ruines apportent des bonus à qui les explore.

À RETENIR

Firaxis nous promet plus de communautaire. Avec un accès direct aux mods, et de nouveaux modes multi, dont le très attendu « jeu par e-mail », Civilization V va tenter de compenser sa faiblesse structurelle majeure : des parties trop longues pour être partagées.

L'AVIS DE CYD

Bien que Civilization soit une série culte, je n'ai jamais été assidu à cette série qui m'avait pourtant comblé à ses débuts, dans les années 90. Au fil du temps, je me suis laissé pervertir par la stratégie temps réel et ses rushs. Question de goût, me direz-vous ! Mais les deux ne sont pas incompatibles. La preuve, cet automne, je me laisserais bien tenter par ce nouvel épisode de Civ à l'allure fort aguichante. Une sorte de retour aux sources en quelque sorte !

Genre STR / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Eugen Systems / **Site** http://ruse.fr.ubi.com / **Sortie** Septembre 2010

R.U.S.E.

UNE ALTERNATIVE DE PLUS EN PLUS CRÉDIBLE

Tel le Père Noël un matin de 26 décembre chez des réfugiés afghans, R.U.S.E. se fait cruellement attendre. Alors pour patienter avant une sortie repoussée à la rentrée, son éditeur nous a envoyé une version presque complète de la campagne solo. De quoi aiguiser notre appétit.

N'y allons pas par quatre chemins, ne parlons pas de la pluie et du beau temps pour écumer quelques signes ou maintenir un suspense qui serait pleinement superficiel. Soyons clairs, précis, concrets. Donnons notre avis sans ambages...* rllaaaa (bruit de gifle) * R.U.S.E ? * rlllaaaaa (second bruit de gifle) * Mangez-en ! Mangez-en même plein, sans modération, parce que c'est tout simplement bon. Le pitch : années 40, en plein cœur de la Seconde Guerre mondiale. Vous prenez corps dans le commandant Joe Sheridan, officier américain de la cavalerie blindée qui vient de gagner le droit de sauver le monde de la menace nazie. Tout un programme, pour des premières impressions positives : les personnages et les dialogues sont déjà moins creux que dans 90 % des RTS. Je me suis même surpris à aimer que notre Américain prenne la grosse tête après deux ou trois missions rondement menées. Pas de soldat sans peur et sans reproche, ça fait du bien. Eugen a très bien réussi son coup pour nous immerger fissa dans son périple, avec des cinématiques crédibles, et des personnages « humains », dotés de défauts, de faiblesses.

UN RENDU AAA

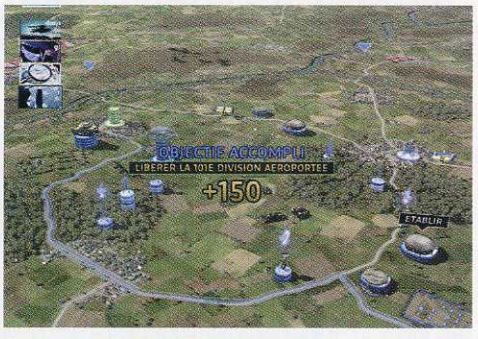
Avouons aussi que la qualité de la réalisation, les graphismes notamment, donne envie de mettre les mains dans le cambouis. Parce que R.U.S.E. est de ces RTS qui se veulent exigeants, tatillons. Se la jouer à la Rambo ne marche pas, ou du moins, a ses limites. Dans cette optique, le studio parisien a compris que sans un rendu visuel digne de ce nom, seuls les je-sors-jamais-de-chez-moi-et-je-kiffe-les-gros-panzers sauraient apprécier le gameplay à sa juste valeur. Le champ de profondeur immense, la taille des maps, les possibilités du zoom... R.U.S.E. impressionne. Côté prise en main, là encore, Eugen a soigné son entrée en scène. Si le joueur est souvent pris par la main dans les premières missions, il garde néanmoins une marge de manœuvre (ou en a l'illusion, du moins). Je n'ai pas eu l'impression, comme souvent ailleurs, de devoir me taper trois missions de pur tutorial abominablement décérébrées. Si cette campagne sert de mise en bouche – R.U.S.E. est pour moi taillé pour le multi –, elle remplit aisément sa fonction : celle de familiariser le joueur avec les possibilités de R.U.S.E. La petite histoire sympathique en prime.

BÊTA ★★★★☆

Une campagne solo convaincante que celle de R.U.S.E. qui impressionne autant par sa mise en scène, sa réalisation technique que ses mécaniques de jeu. Il y a de la passion chez les gars de chez Eugen, ça se sent !



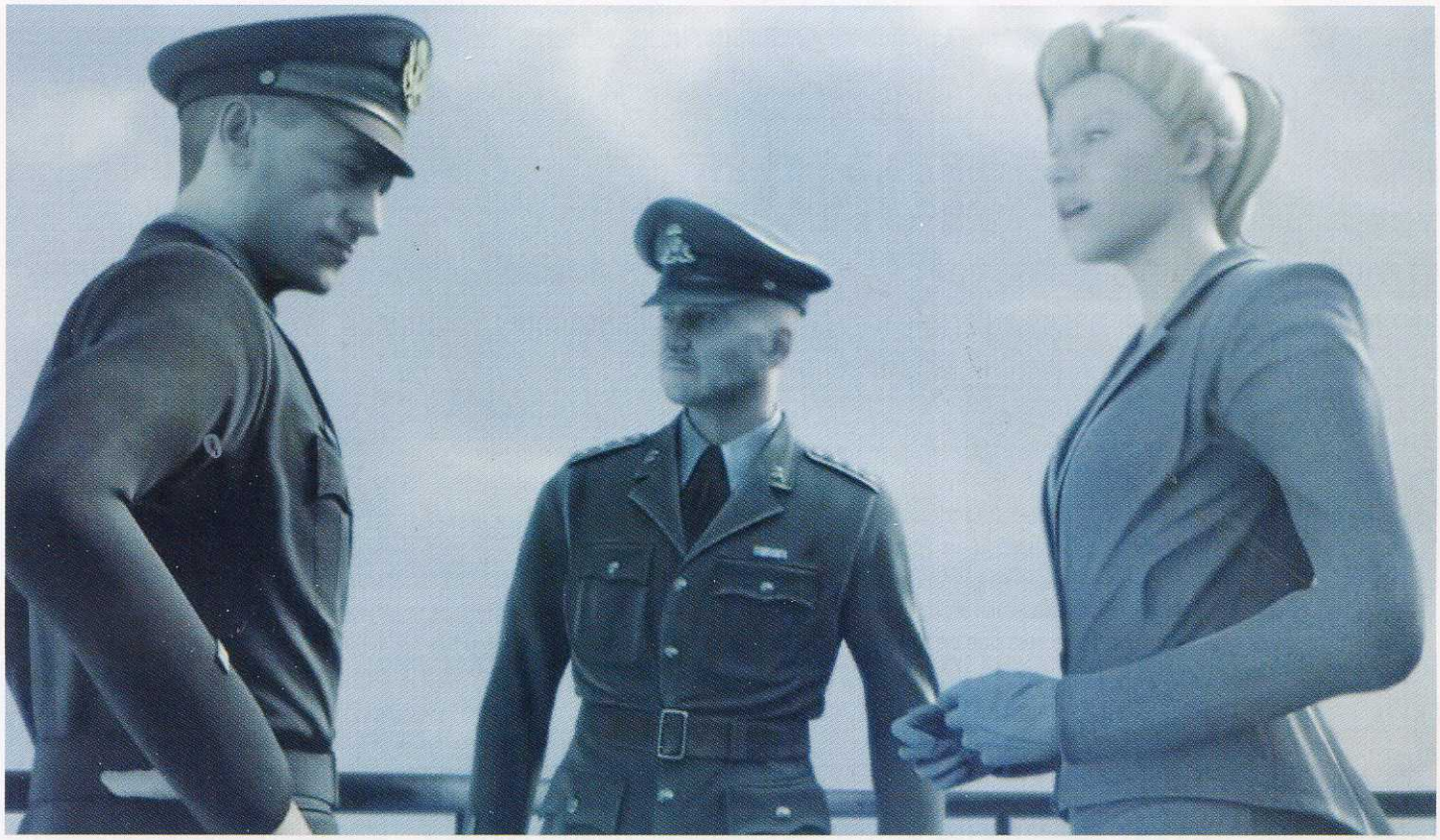
Beaucoup de choses affichées à l'écran mais un rendu qui reste très clair : un des gros points forts de R.U.S.E.



Chaque mission a ses objectifs principaux, secondaires et cachés.

L'AVIS DE LUCKY

R.U.S.E. est un jeu au rythme faussement mollasson, qui prend toute son ampleur en multi. Malgré tout, il reste un soft très pointu qui, selon moi, ne s'adresse qu'aux joueurs de niche. Si vous aimez les STR mais que StarCraft est trop rapide ou trop peu tactique pour vous, c'est sans doute que R.U.S.E. vous est destiné. Mais le grand public et les stratèges en culottes courtes peuvent passer leur chemin.



Une femme intéressée, un vieux soldat écouté de personne et un jeune commandant assoiffé de pouvoir, tous les ingrédients sont réunis pour un beau crêpage de chignon.

« ON A AFFAIRE À UN TITRE QUI PARAÎT ASSEZ MOU MAIS QUI DEMANDE POURTANT DE RÉFLÉCHIR VITE ET BIEN. »

UNE PARTIE D'ÉCHECS

Les possibilités de R.U.S.E. justement sont nombreuses. Énième confirmation : on a affaire à un titre qui paraît assez mou (voire même carrément mou comme un gnou) mais qui demande pourtant de réfléchir vite et bien. Vite, parce que la production de troupes et la recherche d'informations sur son adversaire sont des questions posées dès les toutes premières secondes. Avec deux écoles (et des dizaines de nuances) :

1. L'école qui va privilégier son développement (avec des ruses qui servent sa propre économie, comme le Blitz, qui accélère toutes les unités dans une zone précise).

2. L'école qui va privilégier l'espionnage (ruses de décryptage des mouvements adverses, reconnaissance des unités...), pour réagir et produire en conséquence (chaque unité a ses « bêtes noires »). Réfléchir bien aussi, parce qu'il y a tout un tas de détails à ne pas négliger : la nature du terrain (tendre des embuscades dans la forêt peut retourner l'issue d'un combat), le placement de ses unités (derrière un bâtiment par exemple), et bien entendu, les ruses, à utiliser à bon escient et au bon moment. Les choses qui m'ont chagriné ne sont pas nombreuses, mais elles existent : un path-finding encore un peu à la ramasse, un zoom qu'on utilise finalement assez peu (le zoom maximum et minimum ne servant que pour des situations très particulières) et un système de jetons qui trouve ses limites, en termes de lisibilités, lors des gros combats. À travailler. Reste que, presque à mon étonnement, après des expériences correctes mais pas transcendantes (numéros 223 et 227), ce R.U.S.E.-là m'a convaincu, par son approche (on est vraiment à la croisée d'un RTS et d'un wargame) autant que par sa réalisation.

SUNDIN

À RETENIR

R.U.S.E. est muni de l'incroyablement génial système de protection made in Ubisoft, qui nécessite de s'authentifier en ligne avant de lancer le jeu, puis de rester online. Soyons honnêtes, il n'y a eu aucun problème nous concernant lors du test. Maintenant, pas de quoi s'enthousiasmer pour autant...



Ma ruse préférée : le Blitzkrieg.



Le menu de production est à la fois discret et intuitif.

Genre FPS/**Éditeur** Electronic Arts /**Développeur** EA Los Angeles / DICE / **Site** http://www.medalofhonor.com/fr_FR / **Sortie** 15 octobre 2010

C'EST L'HISTOIRE D'UNE LICENCE QUI TOMBE

MEDAL OF HONOR

Annoncée en grande pompe lors de l'E3, la bêta multijoueur de Medal of Honor sévit depuis quelque temps déjà. Après avoir passé au crible les deux niveaux disponibles, j'ai moi aussi envie de sortir mes grandes pompes, mais pas pour le même usage.

BÊTA

★★★★★

Le multi ne sera pas le maître atout de Medal of Honor. Mou, insipide et pas très bien designé, il nous a bien déçu pendant cette bêta. Les choses peuvent évoluer d'ici le 15 octobre, mais il vaut mieux reporter nos espoirs sur le solo.

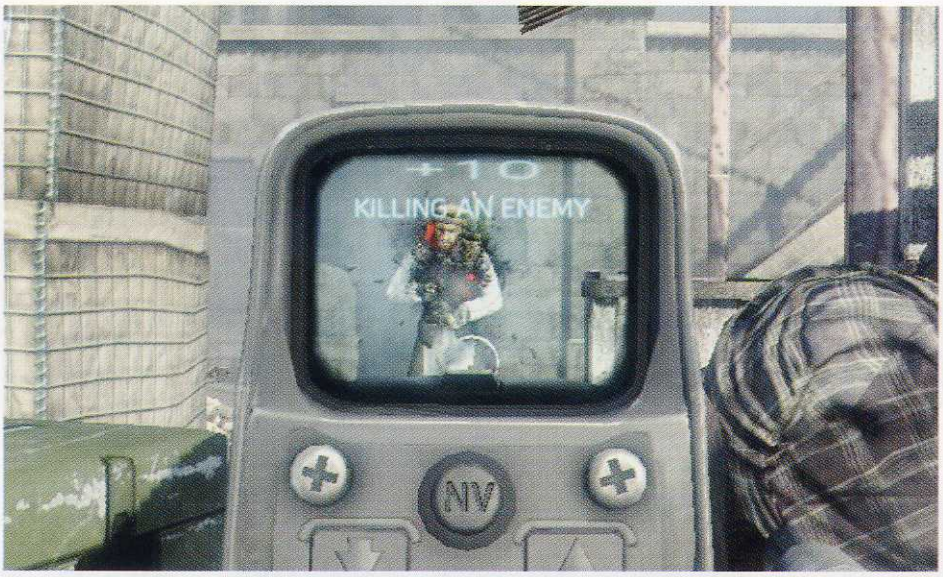
Assez, j'en ai assssez ! Cessez de vous copier les uns les autres ! Je ne demande pas des trésors d'originalité, mais évitez de nous ressortir systématiquement les mêmes backgrounds militaro-complotionistes (ouais, je sais que ce terme n'existe pas, mais ce n'est pas le moment de me chercher avec ça) mal réchauffés de l'avant-veille. Ne nous jetez plus à la gueule de ces jouabilités reproduites à la touche près sur le dernier « Call of Ta Mère ». Je vous en supplie, laissez-nous assassiner autre chose que des enturbannés et des encagoulés baragouinant du slave. Vous l'avez compris, cette bêta ne m'épargne aucune des fluxions qui congestionnent la poitrine des FPS actuels. Et pourtant, cela partait bien. Si le solo du jeu était confié à EA Los Angeles, c'était DICE (dont on ne présente plus la série des Battlefield) qui se chargeait de la partie multi. Sur le papier : un contrat de mariage harmonieux entre deux studios avides de se compléter mutuellement. Dans les faits, EA est en train de forcer ses deux plus belles pouliches à s'accoupler. Le problème, c'est que ce mariage de raison (encore que...) est en train d'accoucher d'un hideux bâtard difforme, que la miséricorde pousserait à achever d'un coup de pelle. Medal of Honor repose tout entier sur une imposture : celle de faire croire que l'on peut concilier le savoir-faire d'un studio spécialisé dans les FPS à grande échelle basés sur la coopération, et le gameplay fun et rapide comme on le trouve dans les Call of Duty-like.

MAIS QUEL TALENT !

Le multi tel qu'il nous est proposé dans cette bêta est un condensé de ce qui se fait de pire dans les deux genres réunis. Comme dans un Battlefield, les déplacements sont lourds et lents, et les sensations de tirs assez mauvaises, et à l'instar de Modern Warfare 2, le masque de collision est approximatif. Je ne compte plus le nombre de fois où une balle en pleine tête n'a pas eu raison de mon adversaire, ni celles où j'ai obtenu un headshot alors que la croix de visée était quelque part entre le nombril et la cuisse ! Ajoutez à cela un level design médiocre et des modèles de personnages pas franchement folichons, et vous commencerez à comprendre mon courroux.Cette bêta propose deux cartes pour deux des modes de jeu qui seront disponibles à la sortie. Le



À l'image du mode Rush de Bad Company 2, les assaillants doivent prendre les objectifs du mode Combat Mission avant de perdre tous leurs tickets.



Chaque frag et série de frags apportent des points pour gagner des niveaux et débloquer des armes.




Le maniement du lance-roquettes est tout sauf évident.

« DANS LES FAITS, EA EST EN TRAIN DE FORCER SES DEUX PLUS BELLES POULICHES À S'ACCOUPLER. »

premier : Team Assault (carte : Kabul City Ruins) n'est que du Combat à mort par équipe. En gros, les membres des deux équipes respawnent au petit bonheur la chance, et tout le monde essaye de gagner les hauteurs pour fragger bien à l'abri. Le mode Combat Mission (carte : Helmand Valley) lui, est une version ultra-light du mode Rush de Bad Company 2. Une équipe d'Américains prend d'assaut des positions talibanes les unes à la suite des autres le long d'une vallée. Cette carte est encore la plus réussie des deux. Le dernier point à capturer par exemple, se trouve au beau milieu d'un village labyrinthique en ruine, où il fait bon jouer à cache-cache. Cela dit, l'aspect très linéaire et encaissé de la carte fait que rien ne ressemble plus à la partie précédente que la partie suivante. Les assaillants ont la possibilité de réapparaître soit à leur point de départ, soit auprès d'un des soldats situés « sur le front ». Cela permet d'effectuer un pressing constant sur les défenseurs qui, eux, ne peuvent respawner que quelques dizaines de mètres derrière l'objectif à défendre. Des chars sont parfois disponibles pour les attaquants, mais leur utilisation s'apparente à un shooter sur rail : il n'y a en effet qu'un seul et étroit chemin praticable pour ces monstres d'acier qui deviennent du coup vulnérables au moindre tir de mortier ou de lance-roquettes.

DU GRAND ART !

Malgré toute l'antipathie que m'inspirent les artisans mercantiles de Modern Warfare 2, il faut bien reconnaître que leur multi était nerveux, bien calibré et super- addictif. Il n'était pas exempt de défauts bien sûr, mais il y avait un parti pris pour l'action rapide et pure qui était correctement exploitée. Vouloir faire faire la même chose à un studio comme DICE, c'est comme commander un opéra en cinq à actes à Gene Simmons. Le résultat sera une infâme bouillie sur laquelle le mélomane, vert de rage, brisera son luth avant de saluer le public d'un doigt d'honneur (ndSundin : je tiens à préciser ici que Savonfou n'exagère jamais).

SAVONFOU

À RETENIR

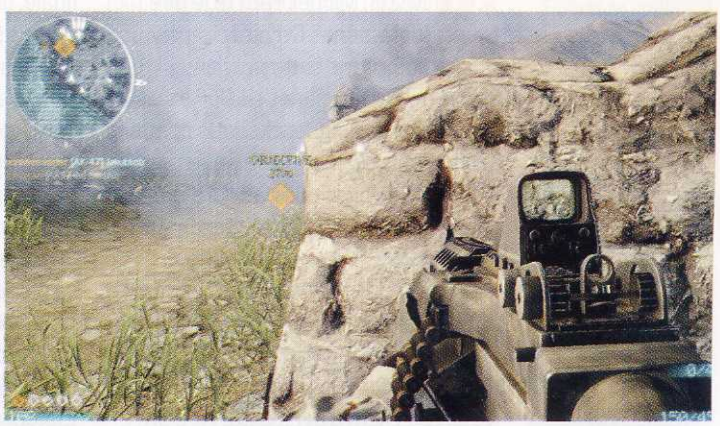
Changement de décor pour la série des Medal of Honor. Emboitant le pas aux Modern Warfare, cet épisode se déroule dans l'Afghanistan contemporain. On y incarnera un des Opérateurs du Tier 1, chargé d'opérations spéciales secrètes.

L'AVIS DE SHUA

Je n'aurais pas dit mieux que ce cher Savonfou. Vous mélangez le pire de Modern Warfare 2 avec le pire de Bad Company 2 et vous obtenez une soupe tiède et sans saveur, aux senteurs de déjà-vu. Il n'y a plus qu'à espérer que les Suédois de DICE se creusent les méninges pour trouver de bonnes idées, ou à défaut, de bonnes raisons de nous faire croire qu'il y a de bonnes idées....



Les séries d'éliminations débloquent entre autres des tirs d'artillerie.


Les Afghans construisent des murs puis les redécoupent à la scie thermique.



Les extincteurs peuvent être lancés dans la mêlée. Et ça fait une jolie explosion ! Idéal pour déloger les ennemis de leur couverture.

Genre Action / TPS / **Éditeur** Eidos Interactive / **Développeur** IO Interactive / **Site** www.kaneandlynch.com / **Sortie** 27 août 2010

KANE & LYNCH 2 : DOG DAYS

LA SUITE QU'ON NEM BIEN

J'en parlais à ma boulangère pas plus tard qu'avant-hier. Sérieusement, fallait être fou ou bien burné, pour oser faire la suite d'un jeu aussi décevant que Kane & Lynch. D'un autre côté, IO ne pouvait pas rester sur un tel échec. « Cela fera 3,50 euros », a-t-elle acquiescé.

BÊTA

★★★☆☆

Sans trop s'avancer, on peut dire que Kane & Lynch 2 surpasse son prédécesseur. Ces premières heures à Shanghaï ont été agréables, grâce à une prise en main souple et à une mise en scène de qualité.

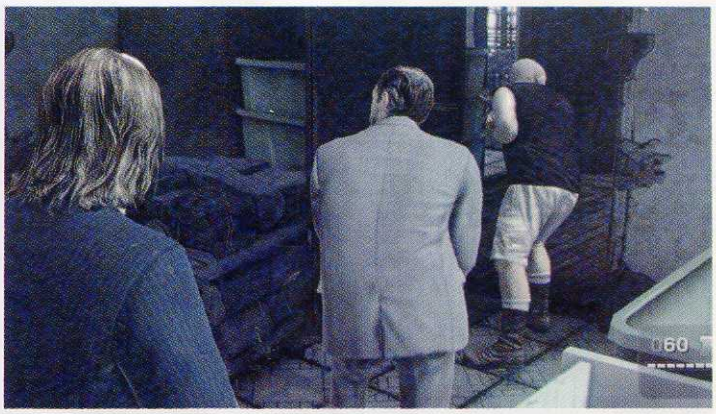
Non mais c'est pas la peine d'insister, Michel. Faut te le dire comment ? On ne peut pas jouer à deux dans cette preview. Lâche-moi cette manette ! Oui je sais que tu adores flinguer du bridé comme tu dis. Ouais c'est ça, va faire un tour à Montgallet ! (bruits de pas qui s'éloignent). C'est bon, Michel Langdeput est parti vaquer à ses occupations nauséabondes. On va pouvoir parler un peu de Kane et Lynch 2 : Dog Days. En l'occurrence, je vais surtout évoquer Lynch vu que le coop en local n'était pas activé dans cette version. En passant, je précise qu'on pourra bien jouer à deux dans la version finale, un petit mail d'Eidos me l'a certifié. Et si c'est pas le cas, je dresserai des phacochères pour qu'ils aillent saccager les locaux de l'éditeur. Je disais donc que j'ai pu incarner Lynch pendant quatre niveaux. De ce que j'ai pu comprendre de l'histoire, il semblerait que le psychopathe dégarni, Lynch, se soit installé à Shanghaï. Tout va bien pour lui jusqu'à ce que Kane lui rende visite. Ensemble, ils tuent la copine d'un parrain local, ou d'un politique véreux, je ne sais plus très bien. En tout cas, le duo se retrouve vite avec tout le XIII[e] arrondissement de Paris aux fesses ! S'ensuit un paquet de fusillades dans des parkings et des blanchisseries, rythmées au son des insultes que les deux héros ne cessent de proférer à longueur de partie.

DIRTY LYNCHY

Plus que l'histoire, qui ressemble à un film de gangster hongkongais lambda, c'est surtout la qualité de la mise en scène de Kane & Lynch 2 qui séduit au premier coup d'œil. L'action est suivie façon caméra au poing, pour un rendu qui file carrément la gerbe quand on pique un sprint ou qu'on change brusquement de direction. IO Interactive



Mais c'est quoi cette censure ? Comment je suis supposé faire le screen +18 du mois maintenant ?



Quand son marcel est sale, Lynch enfile son plus beau costume.



Toutes ces voitures éparpillées sont autant de points de couverture.



Vous n'avez pas le son mais je vous assure que c'est plus violent qu'Anelka contre Domenech.

« L'ACTION EST SUIVIE FAÇON CAMÉRA AU POING, POUR UN RENDU QUI FILE CARRÉMENT LA GERBE QUAND ON PIQUE UN SPRINT. »

s'est aussi efforcé de nous coller des couleurs baveuses et dégueulasses autant que possible, avec en prime un léger grain de pellicule pour renforcer l'aspect snuff et « real-TV ». Résultat, on est vraiment pris dans l'ambiance cradingue du soft. C'est déjà un bon point, surtout quand on se souvient du manque de personnalité du premier épisode. Ce dernier se voulait proche du cinéma de Michael Mann, avec mise en scène tape-à-l'œil et qui-se-la-pète. Avec Dog Days, on n'est pas du tout dans cette optique. On en est même très loin. Autre bonne nouvelle, le jeu a vraiment de la gueule. Même en poussant toutes les options à fond, je n'ai pas observé la moindre ramouille. Et visuellement, le jeu est convaincant aussi, avec des décors détaillés qui nous font presque oublier qu'on se promène dans des couloirs et autres environnements étroits. Pour l'heure, il n'y a que deux hics. Premièrement, la synchronisation labiale n'est pas effectuée (mais on imagine que ça ne saurait tarder). Deuxièmement, cette preview est censurée façon cryptage sur le porno de Canal+. Sur une paire de seins ou sur un crâne après un headshot, on a droit à un zèle de bienséance. J'ose espérer que ce n'est que temporaire. Où va le monde si on ne peut plus éclater une cervelle et ricaner en comptant les petits bouts éparpillés ?

NEVERDEAD

Pour ce qui est du gameplay, K&L2 répond à toutes les exigences du genre. On a droit au système de couverture, aux tirs en aveugle et aux armes « périssables », que l'on troque pour une autre sitôt le chargeur vide. Il y a aussi une subtilité intéressante. Quand le perso est blessé, il tombe au sol mais peut encore flinguer tout autour. Mais au contraire d'un Left 4 Dead, on peut aussi se traîner comme une larve pour aller se planquer et se relever à couvert. Une idée sympa qui apporte un peu plus de dynamisme aux gunfights. Bon, allez, si je devais vraiment râler à propos d'un truc, je reprocherais le petit manque de précision des armes automatiques. Avec un uzi ou un AK, le système de visée n'est pas optimal. Bizarrement, j'étais plus précis avec un fusil à pompe, même contre des ennemis positionnés assez loin. Mais bon, il en aurait fallu plus pour que cette preview me déçoive. Pour l'instant, Kane & Lynch 2 est un jeu très sympa, qui prouve que le premier épisode relevait plus de l'accident de parcours qu'autre chose.

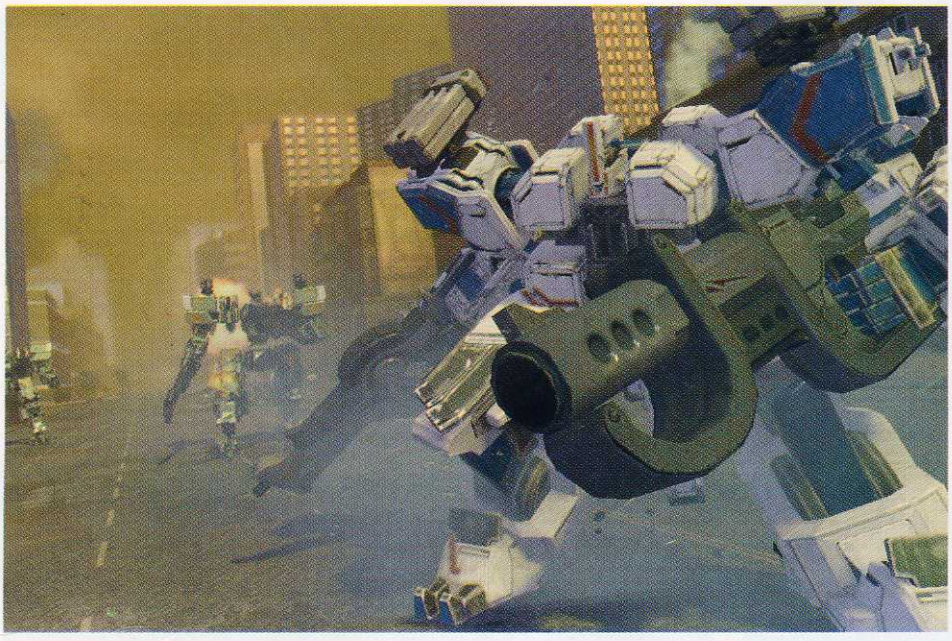
DEEZ

À RETENIR

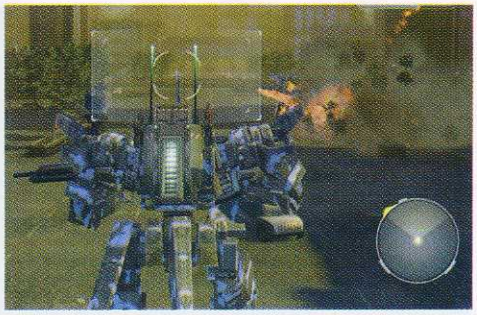
K&L2, c'est une succession de fusillades non-stop pendant une dizaine d'heures. On peut y jouer seul ou en coop, que ce soit offline ou online. À la campagne principale s'ajoutent aussi quelques défis et modes multijoueurs qui n'étaient pas actifs dans cette version preview.

L'AVIS DE DEATH POTE

Indéniablement, ce second épisode est bien plus abouti et maîtrisé que son prédécesseur. En revanche, après quelques heures de jeu, j'ai eu la gerbe ! Ce n'est pas très élégant mais tellement vrai... Les soubresauts incessants de la caméra et la fatigue mettront votre estomac à rude épreuve. Mon seul souhait est de pouvoir activer une caméra fixe dans la version finale. Mais j'ai peu d'espoir.



Gros guns et superbe design, dommage que les décors ne suivent pas.





Avant les missions, choisissez votre mecha et son équipement.

Genre Action / **Éditeur** Square Enix / **Développeur** Double Helix / **Site** www.frontmissionevolved.fr / **Sortie** Fin septembre 2010

FRONT MISSION EVOLVED

DIRECT À LA CASSE ?

En adaptant l'une de ses séries phares sur next-gen, Square Enix n'a peut-être pas eu la meilleure idée...

À 8 ans, je ponctuais toutes mes phrases de Fulguro Poings et autres Lanicogire, subjugué que j'étais par les aventures de Goldorak. À 20 ans, je m'achetais mon premier Joystick à retour de force et passais une bonne partie de mes soirées à jouer aux Mechwarriors de Fasa/Microsoft. Et, à l'aube de mes 25 ans, c'est équipé d'un paddle PlayStation que j'assouvissais ma soif de metal hurlant en planifiant les attaques de mes Mecha avec Front Mission 3, le RPG/tactique de Square Enix. Mais, lorsque j'atteins l'âge canonique de 30 ans, je n'avais plus que mes yeux pour pleurer. Aucun éditeur, que ce soit sur PC ou console, ne proposait plus de jeux de Mecha digne de ce nom. Autant dire que l'annonce de Front Mission Evolved, développé par Double Helix pour le compte de Square Enix, redonna un peu de chaleur à mon – si sensible – cœur de métal. Cette dénomination, l'éditeur japonais la justifie certainement par le tournant pris par sa série qui passe de la stratégie tour par tour à de l'action à la troisième personne. Mais, si le gameplay à évolué – à chacun de décider si c'est pour le meilleur ou pour le pire –, la réalisation technique est loin d'être convaincante, du moins sur la version qui nous a été donnée. Bon, d'accord, les robots sont toujours aussi classieux et les options de customisation impressionnantes.

FROID COMME L'ACIER

Ce qui l'est moins, en revanche, c'est le moteur du jeu. Pour peu, on se croirait revenu dix ans en arrière. Les niveaux sont principalement constitués d'immeubles sommaires, la destructibilité réduite à sa plus simple expression (quelques voitures et des arbres qui explosent en soulevant de petits nuages de poussière) et, surtout, des textures et des effets de lumière sont d'un triste... Qui plus est, bien que des coéquipiers vous accompagnent, il est impossible de leur donner la moindre directive. Inutile de penser préparer des attaques réfléchies, votre seule alternative est de foncer dans le tas et d'exterminer tout ce qui ressemble de près ou de loin à un adversaire. Mais alors, que reste-t-il ? D'excellentes sensations, heureusement ! Quel que soit le type de mecha contrôlés (Sniper, Heavy ou Medium dans cette bêta), on sent réellement les différences de poids et de maniabilité de chaque machine. Impossible, par exemple, d'affronter frontalement les déluges de missiles lancés par vos opposants, en contrôlant un « Sniper ». Les nombreuses options de customisation permettront de créer des machines particulièrement efficaces. Enfin, sachant qu'il s'agit d'une version bêta, il y a encore un espoir pour que Double Helix améliore le rendu graphique de Front Mission Evolved... ce qui, soit dit en passant, ne devrait pas être difficile.

DEATH POTE

BÊTA TEST

★★☆☆☆

Le design des robots est excellent, les sensations sont là, les options de customisation devraient être là... En cela, Front Mission Evolved pourrait séduire, et satisfaire, les amoureux de gros robots... À condition de faire quelques efforts.

À RETENIR

Front Mission Evolved souffre d'une réalisation bien peu impressionnante. Pas ou peu d'effets de lumière, textures basiques et ternes. Heureusement, les sensations de jeu sont bonnes et il est toujours possible que l'aspect graphique soit amélioré. En tout cas, nous, on veut y croire.

ABONNEZ-VOUS joystick

Joystick (1 an/13 n°) ..... 90,35 €*
+ Le jeu Dawn of War 2 Chaos Rising® (version PC) ..... 49,98 €**
Total ..... ~~140,33 €~~

79,50€

BÉNÉFICIEZ DE 45% DE RÉDUCTION !



+



Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising - Copyright © Games Workshop Limited 2010. Dawn of War, Chaos Rising, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

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

PJ33

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N°S + le jeu **Dawn of War 2 Chaos Rising®** (version PC) pour **79,50** € au lieu de **140,33** €*.

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: ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_

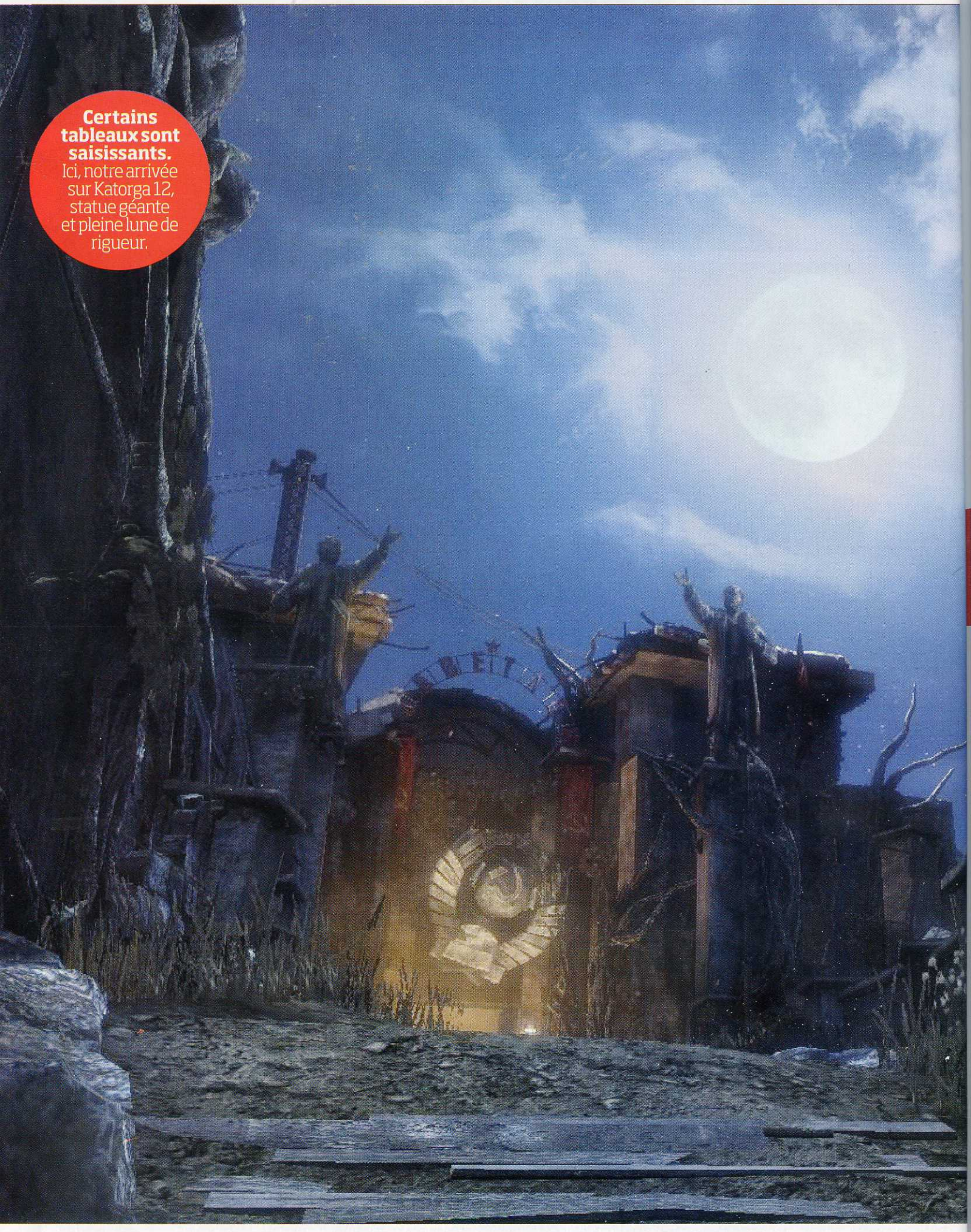
Yellow MEDIA

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

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "**Dawn of War 2 Chaos Rising®**" au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/10.**

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.



Certains tableaux sont saisissants. Ici, notre arrivée sur Katorga 12, statue géante et pleine lune de rigueur.

UN FPS PARMI D'AUTRES ?

Singularity

Singularity, souvenez-vous, c'était notre couv' affreuse du numéro 215, un FPS aux faux airs de BioShock, avec des méchants Russes et des gentils Américains en prime. Après plusieurs retards, voici que la bête sort dans les bacs sans crier gare. Alors, bonne surprise ou échec retentissant ?

Genre FPS
Éditeur Activision
Développeur Raven Software
Âge conseillé 18+
Site www.singularity-game.com
Prix Environ 60 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée
CPU Pentium D 2.8 GHz ou AMD Athlon X2 4800+ + 2 Go de Ram + carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Un FPS prometteur, mais qui perd beaucoup de son charme et de son intérêt après les trois premières heures, la faute à une liberté d'action et de mouvement très restreinte. Dommage !

PLUS
- Très bonne ambiance
- Le MT
- Les (trop rares) énigmes

MOINS
- Trop linéaire
- Réalisation médiocre
- Court (6-8 heures)

VERDICT 13/20

Années 40. La guerre fait rage entre l'Union Soviétique et les États-Unis. Mais elle pourrait bien trouver une issue lorsque Staline découvre une source d'énergie aux propriétés mystiques sur une île perdue. Malheureusement pour lui, comme le veut le cliché, le programme de recherche foire complètement et tous les chercheurs disparaissent dans le plus grand secret...
2010, un pic de radiation situé près de Katorga 12 attise la curiosité des Américains, qui dépêchent fissa une escouade pour aller voir ce qui se passe. Un hélico nec plus ultra survole les lieux, quand le pilote perd le contrôle de sa machine. L'équipage s'écrase. Vous vous réveillez alors dans la peau de l'un des passagers, Renko, au beau milieu d'un complexe qui sent bon l'apocalypse...
Sans être d'une originalité incroyable, le pitch de départ tient la route. Les premières minutes augurent quelque chose de bon, voire de très bon, grâce à une atmosphère pesante et à une foule de petits détails immersifs : des films, des notes et des enregistrements audio sont disséminés un peu partout et permettent de s'imprégner des lieux, de comprendre ce qui s'est passé ou, du moins, de commencer à comprendre. Personnellement, j'ai tout de suite pensé à du BioShock, avec cette ambiance si particulière, malsaine et fascinante à la fois. Nul ne peut douter d'ailleurs (même si les développeurs m'avaient assuré le contraire, il y a quelques mois) que la référence de 2K n'ait pas été prise pour modèle. Il y a des petits détails qui frappent : les objets avec lesquels on peut interagir sont en surbrillance, des petits vidéoclips plein d'humour étoffent une histoire qui se dévoile peu à peu (bon, là, on frôle quand même le plagiat, avec le même style graphique, les mêmes voix et les mêmes sons) et les couleurs bleutées du décor nous rappellent constamment Rapture.

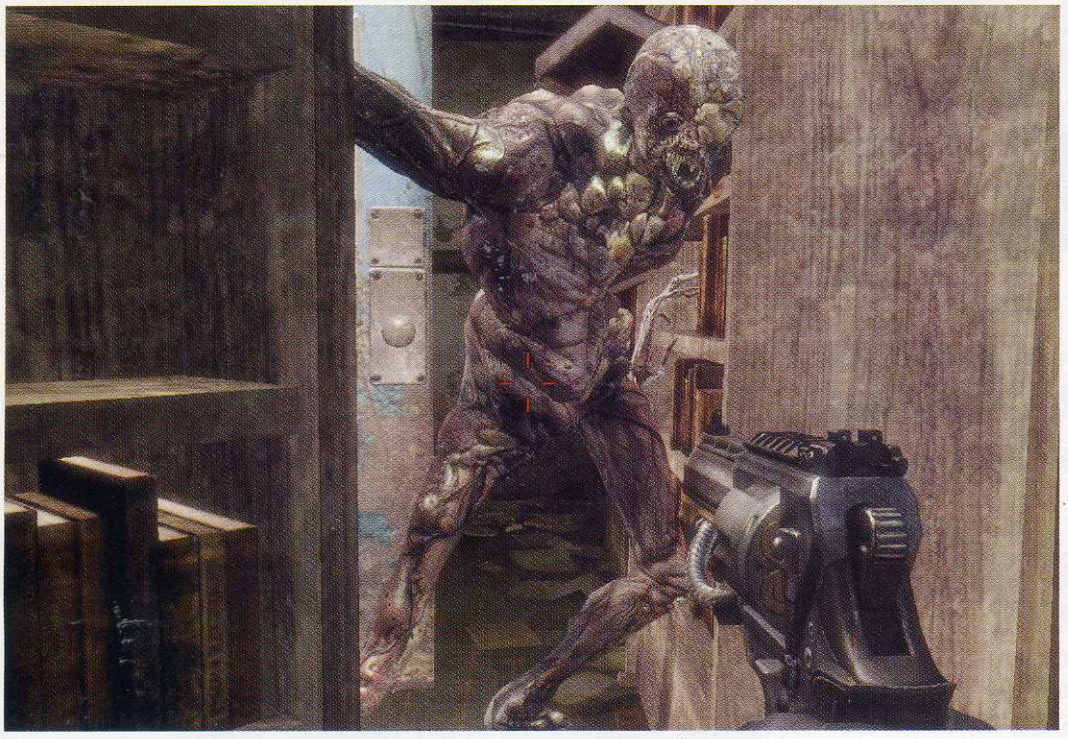


La principale capacité du MT en action : la possibilité de vieillir ou de rajeunir les objets.

« Sans être d'une originalité incroyable, le pitch de départ tient la route et les premières minutes augurent quelque chose de bon. »

Un vrai gant-leman

Quelques dizaines de minutes après, je découvre l'élément clé du gameplay de Singularity : le Manipulateur Temporel, appelé aussi le Gant Ridicule de Mamie Souza. Au-delà de la laideur du machin, c'est quand même incroyable de tomber sur ce diamant de technologie au milieu d'un complexe inhabité depuis 60 ans, et qui va se greffer immédiatement et automatiquement sur mon bras gauche. À croire que dans Singularity, la vie est vraiment bien faite. Mais bref, le MT permet notamment de « vieillir » ou de « rajeunir » des objets... ou des êtres vivants. Mise en situation : vous ne pouvez pas ouvrir cette porte entrouverte (ne me demandez pas pourquoi, c'est scripté). Heureusement, à côté de ladite porte se trouve une caisse toute ratatinée. Cette caisse, vous allez la prendre et la placer entre le mur et la porte. Il s'agira ensuite de « rajeunir » la caisse pour qu'elle reprenne une forme normale, ce qui permettra d'ouvrir complètement la porte, et donc, de pouvoir avancer >>>



Soixante ans de solitude sur une île irradiée, et voici le résultat.

>>> (c'est moins chiant à faire qu'à expliquer). Alors oui, cette idée est bonne, et le MT vous servira en de nombreuses occasions (pour aussi, par exemple, reconstituer un pont démoli ou réparer un générateur). Le problème, c'est que la liberté d'action est quasiment inexistante. Le jeu est très linéaire et très scripté. Il y a certaines situations – voulues par les développeurs – où vous devrez obligatoirement utiliser le MT, et d'autres, où le joueur pourrait avoir envie de s'en servir et qui inexplicablement ne le permettent pas. Il n'y a que dans les phases de combat où le joueur est à peu près libre. Libre de tout défourailler avec des armes (de la mitrailleuse au fusil à pompe en passant par le fusil d'assaut ou le lance-grenades), de mixer armes et capacités du MT, ou de n'utiliser que le MT, en combinant une onde de choc, une bulle qui ralentit tous ceux qui y sont piégés (beaucoup trop puissante d'ailleurs) et la possibilité de transformer les ennemis « humains » en mutants (qui bastonneront ensuite vos autres ennemis). Des mutants, oui, produits des recherches du programme soviétique, qui squattent Katorga 12 depuis 60 ans en se nourrissant de radis et de mauvaises pousses.
On en trouve de 4 à 5 types : des trucs tout visqueux à la Dead Space (copier/coller inside), des petits bleus tout moches qui peuvent devenir invisibles un court instant, ou des trucs plus gros aux faux airs de Stégosaure. Il y a également 2 ou 3 boss, malheureusement beaucoup trop faciles à battre.

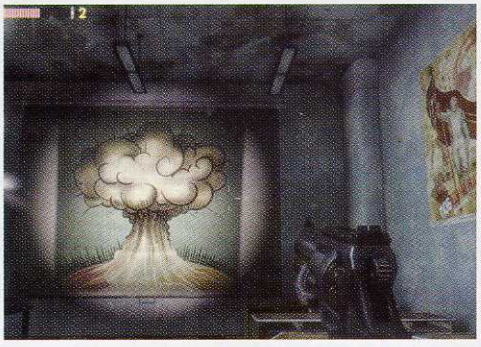
« Le scénario perd en densité au fil des heures, au profit de combats à mourir d'ennui. »

Un coup de mou

Les heures passent et la lassitude gagne du terrain. Seules les possibilités d'évolution de votre arsenal motivent encore. Elles sont heureusement nombreuses : vous pouvez améliorer vos armes (les dégâts, le temps de rechargement, la capacité du chargeur), les pouvoirs du MT (une bulle plus grande et plus puissante, un MT moins coûteux en énergie...) ou les attributs du héros (plus résistant aux dégâts, plus de santé, trousses de soin plus efficaces...). Avouons quand même que les développeurs américains ont fait des efforts pour proposer des situations variées. Des étapes sous l'eau (avec un timer en oxygène), un niveau qui nécessite de porter un masque à gaz (pareil, avec des besoins en oxygène) et des passages qui exigent prudence et discrétion, où il faut se tenir accroupi pour ne pas réveiller les occupants (en revanche, vous pouvez recharger votre mitrailleuse à un centimètre de leur ganache sans éveiller le moindre soupçon). Des extérieurs et des intérieurs, et même quelques énigmes où il faut déplacer ou combiner des objets pour progresser. Mais je reviens sur ce que je disais plus haut : notre liberté de mouvement et d'action est beaucoup trop limitée. Il y a trop de détails et de scripts agaçants, du genre une porte qui se referme derrière vous et qui ne peut pas être rouverte (bien entendu dans ces cas-là, une dizaine d'ennemis prêts à vous canarder siègent de l'autre côté). Il y a aussi le fameux coup du muret de 50 centimètres que l'on ne



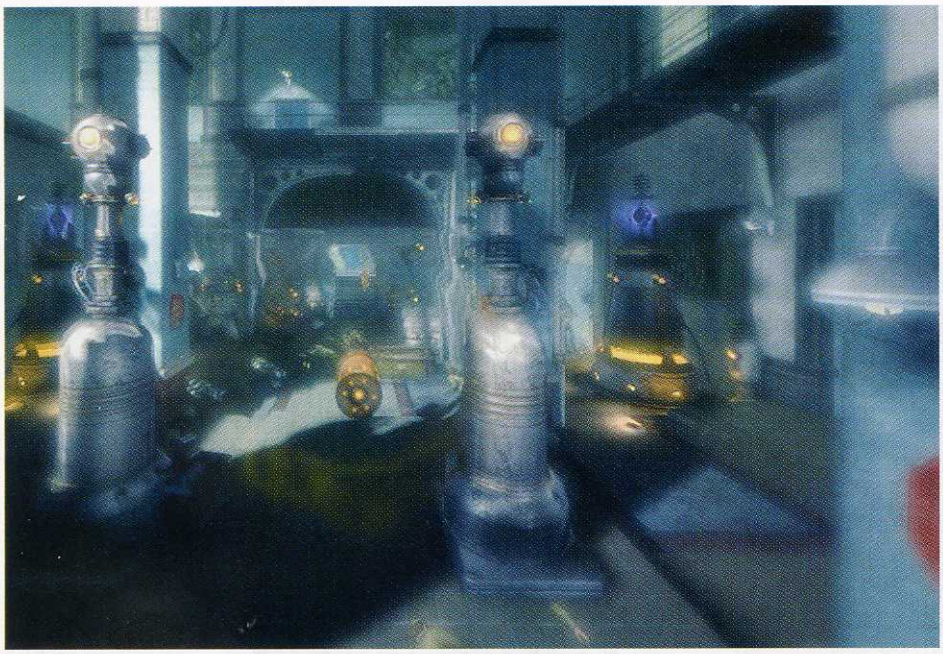
Le Cadenas en action, votre meilleur ami pendant les combats.



Un crayonné qui nous rappelle étrangement BioShock.



Le grand méchant de l'histoire... ou pas...

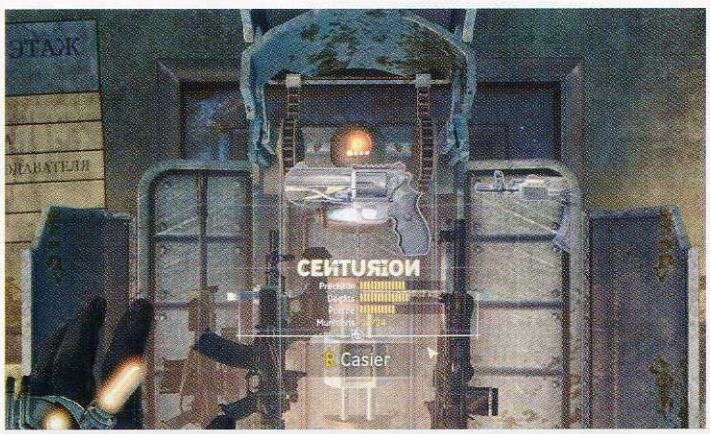


Avec le Seeker, vous pouvez diriger les balles à la souris. Marrant, mais anecdotique.





Le seul boss bien impressionnant, dans le niveau le plus original.



Toutes vos armes peuvent être améliorées, mais il faudra faire des choix.



Singularity, un jeu sponsorisé par l'amicale des jeux gore.

peut pas sauter parce que les développeurs ne l'ont pas décidé. Rageant ! Plus encore, tout ce que l'on avait aimé au départ (le soin apporté au décor, la mise en scène, le goût du détail...) s'étiole au fil des heures. Les éléments scénaristiques perdent aussi en densité, au profit de combats à mourir d'ennui.

Un patchwork réussi mais...

Question réalisation, on reste sur la même impression que précédemment, avec un level design inspiré et des décors soignés au départ, mais qui s'appauvrissent au fil du périple. Là encore, quelques niveaux sont franchement bien foutus quand d'autres donnent l'impression d'avoir été montés à la va-vite. Le final, extrêmement facile, déçoit aussi (non, je ne spoilerai pas). Alors soyons clairs, c'est la déception qui parle. De la déception parce, si on n'attendait plus grand-chose de Singularity (après ses multiples reports et le peu d'informations que l'on en avait depuis plusieurs mois), les deux premières heures m'ont cependant réellement captivé. Malheureusement, ça ne suit pas. Au niveau du gameplay, même si beaucoup d'éléments sentent le réchauffé, la recette fonctionne. On regrettera juste le manque de liberté, qui fait que tout le monde appréhende les situations de la même façon (assez bourrin donc). Singularity est pour moi un FPS correct que j'ai fini (rapidement, en six ou sept heures) avec un certain plaisir, mais qui ne restera certainement pas dans mes annales. Dommage.

SUNDIN

Quid du multi ?

En proposant des combats entre de valeureux soldats et d'ignobles créatures, Raven s'est sans doute inspiré de Left 4 Dead.



Comment ne pas penser au jeu de Valve quand on voit le Ranimé, une des quatre créatures disponibles en multi, nous faire un beau pâté verdâtre sur tout ce qui bouge ? Moins dégoûtants mais tout aussi efficaces, les Zeks, ces schtroumpfs invisibles dont je vous parlais tout à l'heure, ou les Radions, impressionnantes unités de soutien. À ceux-là nous rajouterons les Tiques, petites araignées qui raffolent des (quatre) soldats spécialisés. À défaut d'avoir du génie créatif, le studio américain a su, encore une fois, s'inspirer des bonnes choses. C'est déjà ça.

Genre TPS multi persistant
Éditeur Electronic Arts
Développeur Realtime Worlds
Âge conseillé 18+
Site http://eu.apb.com
Prix 49 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2.13 Ghz + 2 Go de Ram + carte vidéo 256 Mo + connexion internet
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

All Points Bulletin n'est pas parfait, loin de là, mais son action omniprésente et intense permet de passer de bons moments pour peu que l'on débloque des armes et des véhicules de qualité.

PLUS
- Accessible et fun
- Action omniprésente
- Large choix de personnalisation

MOINS
- Un monde qu'on ne peut changer
- Tirs imprécis au début
- Objectifs de missions répétitifs

VERDICT -/20

LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND !

All Points Bulletin

YMCA à fond dans la voiture, j'enfile ma tenue de policier la plus seyante ! Attention les crapules, mon flingue est lustré et prêt à l'emploi ! Prévenez vos potes, y'aura pas de prisonnier !

Le gendarme et le voleur, les cow-boys et les Indiens... Des jeux de cours d'école qui semblent dater d'un autre temps. Pourtant, les gamins qui s'amusaient à se tirer dessus avec des armes en plastique faisaient, sans le savoir, du PvP. Mais les choses ont bien changé. Aujourd'hui, ces distractions de gosses se sont transformées en un univers virtuel chaotique dans lequel écraser un vieux ou braquer une banque est largement récompensé. C'est ce monde pas très politiquement correct qui a inspiré les développeurs de chez Realtime Worlds et leur APB, un TPS multi en version « monde persistant ».

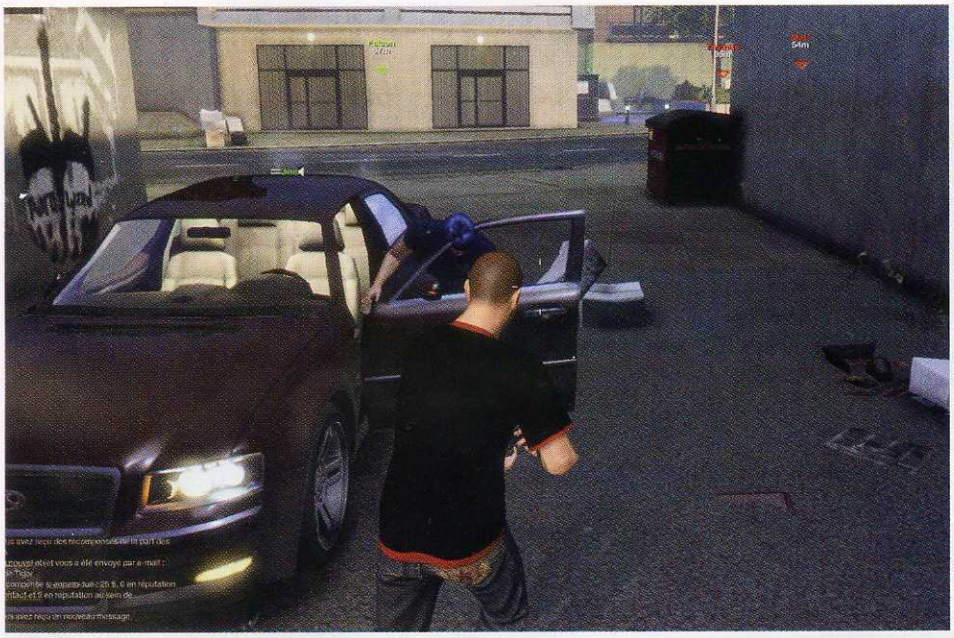
Le joueur y est plongé dans San Paro, une ville américaine typique où flics et voyous n'hésitent pas à régler leur compte à la façon d'un vieux film de Clint Eastwood. Mais avant de laisser parler votre magnum, il faut endosser un rôle. Justicier ou criminel, le choix doit être assumé dès la création de son perso. S'ensuit un tutoriel qui vous apprend les rudiments d'un gameplay on ne peut plus simple : les touches du clavier servent à déplacer votre avatar, quant à la souris, elle permet de contrôler la caméra et de tirer. En gros, si vous avez joué à n'importe quel jeu de shoot une fois dans votre vie, vous n'aurez aucun mal à prendre en main APB.

TPS grandeur nature

Il faut bien l'avouer, les premières heures de jeu ne proposent rien de très agréable. La précision des tirs donne l'impression que Stevie Wonder se balade avec un flingue et la conduite des voitures nous place au volant de la plus pourrie des caisses de Savon. Tout ça s'arrange au fil du temps, en débloquant de meilleures armes et des véhicules plus maniables. Pour cela, il faut augmenter votre rang et remplir vos poches en exécutant les missions données par des PNJ. Selon votre faction, vous devrez voler des voitures, braquer des distributeurs de billets, procéder à des descentes de police, appréhender des suspects... Les objectifs sont



Terrain de jeu réduit oblige, les véhicules sont moins fréquents. Cela dit, leur impact reste décisif.



Selon votre faction, vous pouvez réquisitionner ou voler des véhicules aux civils.



Tuer des passants en tant que justicier diminue votre prestige.



« Sachez qu'aucune action n'influence ce monde persistant qui ne sert que de map géante pour un TPS à grande échelle. »

variés mais rapidement répétitifs puisqu'une mission prend cinq minutes en moyenne. Notez qu'il ne faut voir ici qu'un prétexte pour affronter les joueurs de la faction adverse, car policiers et criminels ne peuvent s'agresser que s'ils sont liés par une mission commune. Aberrant ? Pas tant que ça ! Imaginez un instant si, dans WoW, des joueurs de tous les niveaux étaient rassemblés dans un champ de bataille géant. Inintéressant. Pour s'affronter dans APB, il faut par exemple qu'un voyou écrase des piétons. Un ordre de mission permet ensuite aux flics de l'arrêter. Une course-poursuite s'engage alors entre les différents protagonistes. Vous conduisez pendant qu'un coéquipier se place à la fenêtre pour canarder l'ennemi. La traque continue dans les ruelles, au milieu des touristes contrôlés par l'IA. C'est dans ces moments d'actions intenses qu'APB révèle toute son essence. On se prend rapidement au jeu et du coup, on enchaîne les missions en oubliant simplement pourquoi on est là. Ce qui compte, c'est de fusiller l'équipe adverse et de leur balancer des grenades. Les rues de San Paro prennent la forme d'un Bagdad où les véhicules servent de protections de fortune et où chacun tente de survivre au milieu des dizaines de balles perdues.

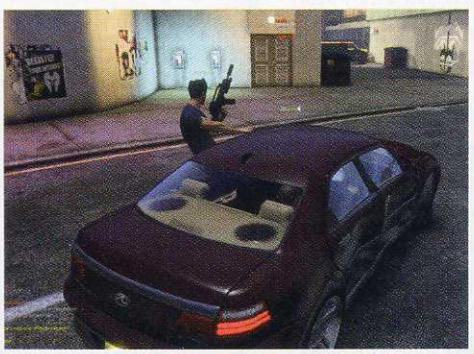
Imposer son style

Un autre des atouts d'APB réside dans la possibilité de tout modifier : les vêtements, la tronche de votre perso, les véhicules... La liste est longue et comprend également la création de thèmes musicaux que vos ennemis entendent lorsque vous les tuez. Sans être le titre de l'année, APB propose de bonnes sessions de jeu multi mais payantes (sic.), MMO oblige ! Si le Social district (où on personnalise son homme) est en accès illimité, les deux quartiers d'action ne sont accessibles que durant 50 heures. Il faudra débourser 8,99 euros pour prolonger le bail pendant 30 jours supplémentaires. On regrette tout de même qu'aucune action des joueurs n'influence ce monde persistant qui, aussi fun soit-il, ne sert finalement que de map géante pour un TPS à grande échelle.

CYD

L'AVIS DE DEATH POTE

APB, c'est de la balle ! Mais une balle qu'on se tire dans le pied. Oui, le jeu n'est pas si mal – une fois que vous vous serez fait violence pour passer outre certaines aberrations – mais le vrai problème, c'est son modèle économique. Pourquoi payer un abonnement pour un jeu au service minimum. Les quêtes sont basiques, la ville ne devrait pas s'étendre dans l'immédiat... Vous ne pourrez pas dire que vous n'avez pas été prévenu...



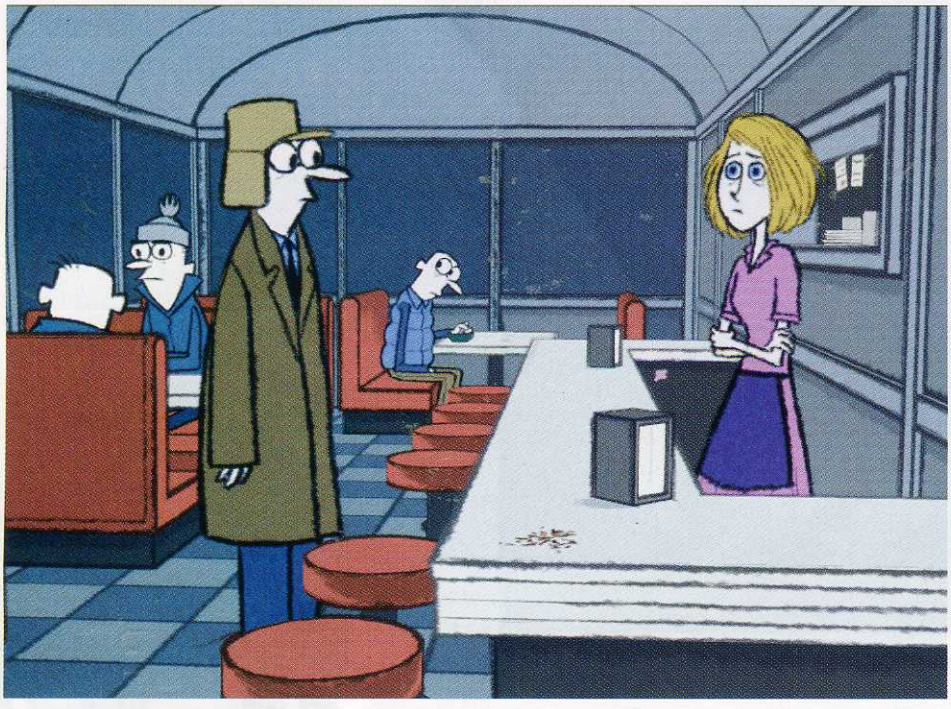
Vous pouvez monter à plusieurs dans une voiture selon le modèle.



Allez ! On est parti pour un trip Crazy Taxi.

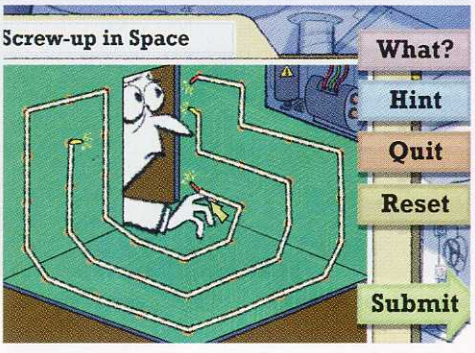


Appréhendez des joueurs pendant qu'ils commettent des crimes.



Si vous aimez les clichés du flic naïf qui débarque dans la petite ville de province américaine, vous allez être servi.





La fin apporte plus de questions que de réponses, ça sent la suite.

Genre Puzzle Game
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé Tout public
Site www.telltalegames.com/puzzleagent
Prix 7,99 euros sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en anglais

FM QVF JF'RO GHG GIVH YRVM

Nelson Tethers : Puzzle Agent

Quand l'agent Tethers veut ouvrir la porte des WC, il doit trouver la suite logique à une série numérique de 12 chiffres. Un choix de vie qui coûte cher en slips propres.

EN RÉSUMÉ

Une accumulation de puzzles tricotés dans le canevas d'une histoire dingo et pince-sans-rire. Une curiosité à l'ambiance particulière certes, mais à ce prix, pourquoi ne pas essayer ?

PLUS
- Graphismes BD sortant de l'ordinaire
- Histoire absurde à souhait
- Des puzzles de très haut niveau...

MOINS
- ... mais très inégaux...
- ...et pas super-originaux
- Pas de fausses pistes

VERDICT 14/20

Nelson Tethers n'a pas le charisme d'un David Duchovny – en fait, il serait plutôt du genre Jack Palmer vous voyez ? – mais ça ne l'empêche pas de s'embarquer dans une histoire digne d'un épisode d'X-Files. Membre du FBI professionnellement inadapté mais néanmoins génie des puzzles, il est envoyé à Scoggins. Cette petite ville enneigée de l'Amérique profonde est en effet le théâtre d'activités paranormales qui perturbent le bon fonctionnement de l'usine officielle de gommes à effacer de la Maison Blanche. Assistant aux comportements les plus étranges avec un flegme désarmant, l'agent Tethers va devoir découvrir le lourd passé des habitants de Scoggins, et surtout, comprendre qui sont ces étranges lutins qui lui mettent des bâtons dans la motoneige. Mais Puzzle Agent n'est pas un jeu d'aventure, c'est une sublimation du puzzle game. Il est fait de puzzles et rien d'autres. Bon, vu son nom, vous n'aviez sans doute pas besoin de moi pour vous en douter.

Un scénario à la gomme

Pas d'exploration : on nous indique toujours clairement où aller et où cliquer, seules les énigmes régulièrement imposées au joueur freinent l'intrigue. Venant de Telltale, on aurait pu s'attendre à des devinettes un peu originales, mais ce sont finalement des casse-tête comme ceux que l'on trouve dans les magazines spécialisés qu'on nous demande de résoudre. Certains sont de haut niveau certes, mais c'est tout de même assez classique : puzzle, énigme numérique, code à déchiffrer et j'en passe. La difficulté de ces jeux d'esprit n'augmente d'ailleurs pas au fil du scénario, l'énigme la plus difficile se trouvant sans doute dans les toutes premières minutes du jeu. Un choix curieux ! L'histoire et la galerie de personnages quant à eux pétillent de l'humour et de l'absurdité typiques du dessinateur Graham Annable qui est à l'origine du jeu. Un univers graphique et narratif dont la découverte peut à lui seul justifier le petit prix auprès des fans de Bill Plympton et de Jonathan Katz.

SAVONFOU



« Harry apprend un sort pour changer l'eau en rhum. »





L'esthétique Lego et son moteur graphique antédiluvien.

Genre Action
Éditeur Warner Interactive
Développeur Traveller's Tales
Âge conseillé 7+
Site www.legoharrypotter.fr
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée
Processeur double cœur 2.8 GHz, 2 Go de Ram, Ati HD 2900 ou GeForce 8800
Texte en français

UN PIED SUR LE PODIUM

Lego Harry Potter

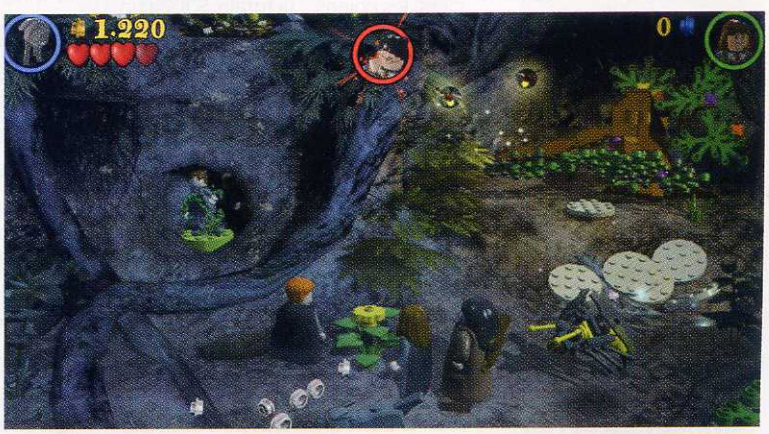
Non, ma chérie, je ne joue pas à un « jeu gogol », comme tu dis. C'est Lego Harry Potter. Et si t'es pas contente, tu payeras le loyer une deuxième fois d'affilée.

Il paraît, je dis bien : il paraît (aucune source valable ne le confirme) que les jeux Lego de Traveller's Tales ont beaucoup de succès, même chez les adultes. J'ai du mal à concevoir qu'on ait envie de voir Batman ou Indy affublé d'une tête d'ahuri. Mais admettons... Toujours est-il qu'avec Harry Potter, la franchise Lego s'attaque à l'univers de JK Rowling. Les quatre premiers tomes sont couverts par ce jeu qui suit scrupuleusement les péripéties de la saga, tout en y incorporant quelques gags hilarants. Encore une fois, je précise : il paraît que c'est hilarant. Moi, ça me laisse de marbre. Peut-être que j'aurais apprécié si j'avais lu les bouquins et que j'aurais pleuré quand Harry meurt, mais en fait non.

Le Magicien DOS

En ce qui concerne le gameplay, c'est du classique. On retrouve les qualités habituelles : les énigmes alambiquées, le level design bien fichu qui regorge de bidules à démonter et à remonter pour améliorer son score. Il y a aussi une tonne de personnages à débloquer, la plupart ayant des capacités propres. Enfin, on peut saluer l'aspect coopératif en écran splitté qui m'a semblé rendre le jeu un peu moins ennuyeux qu'en solo. En revanche, les défauts traditionnels sont toujours là. Le côté plateforme est crispant, la faute à un problème de perspective qui nous empêche de voir clairement où l'on va retomber après un saut. On peut également reprocher au jeu son imprécision quand on utilise le sort de lévitation sur les objets. Il n'est pas rare de s'y reprendre à plusieurs fois avant d'empiler enfin les Lego comme on le souhaite. Bref, le jeu m'a vite saoulé. Cela dit, en prenant un peu de recul, je veux bien concéder que l'on puisse apprécier le jeu en respectant les conditions suivantes :
1- Être un fan absolu de Harry Potter.
2- Préférer les Lego aux Playmobil.
3- Ne savoir que faire des 30 euros que Mamie vous a donnés avant-hier.
4- Ne pas avoir conscience que votre corps va changer avec la puberté.
Si vous remplissez ces critères, amusez-vous bien !

DEEZ



Le chien d'Hagrid peut creuser et déterrer des objets enfouis.

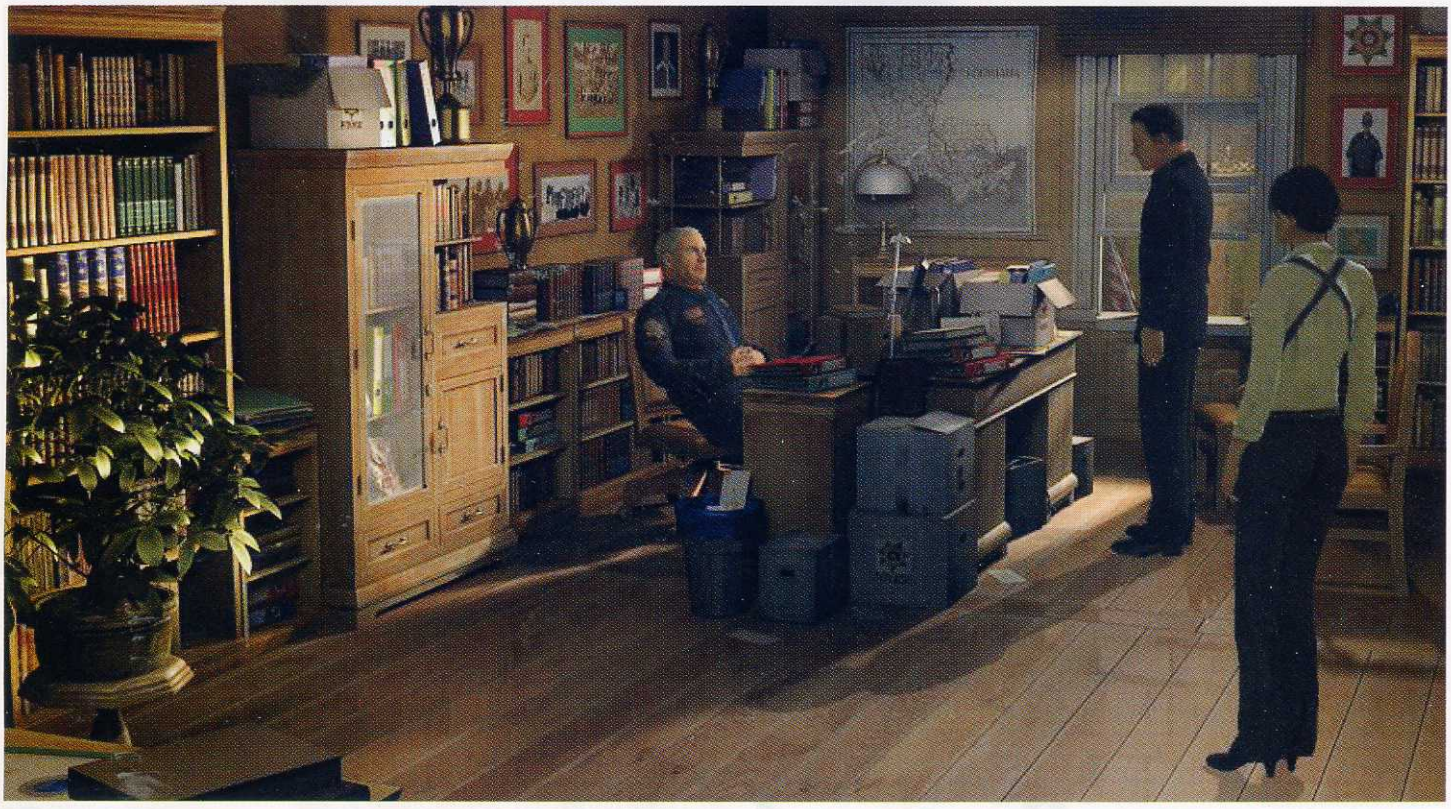
EN RÉSUMÉ

Pur produit de fan-service, Lego Harry Potter ne plaira qu'à sa cible. Les autres regretteront le manque de nouveautés au cœur d'une franchise qui ronronne depuis trop longtemps.

PLUS
- Respect de l'univers
- La coopération
- Un gameplay qui a fait ses preuves...

MOINS
- ... mais qui n'innove plus
- Phases de plateformes imprécises
- « I'm too old for this shit »

VERDICT 10/20



Pour le bureau du shérif, les graphistes ont tout donné. Ils égalent presque le doublage suave de Nicole pour son « Bye Wang », qui lui promet une longue carrière dans l'industrie du film pour adultes.

Genre Aventure policière
Éditeur CITY Interactive
Développeur CITY Interactive
Âge conseillé 16+
Site www.city-interactive.com/artofmurdergame
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique DX9
Texte en français **& voix** en anglais

EFFEUBIHAÏE ! IF IOU MOUVE AÏE CHOUT !

Art of Murder Les Cartes du Destin

Dis, Nicole ? C'est toi qui as ligoté la voisine avant de la balancer vivante dans le vide-ordures ? Non ? Ah ben, je crois qu'on a encore un tueur en série sur les bras.

EN RÉSUMÉ

Un jeu d'aventure policier très quelconque comme nos amis de l'Est en codent des tonnes, que seuls les fans de point & click sans charme et autres inconditionnels des Village People sauront apprécier.

PLUS
- 30 euros qui n'iront pas dans la drogue
- Scénario prenant
- Rien de catastrophique, c'est déjà ça...

MOINS
- Manque d'originalité
- Réalisation datée
- Voix anglaises

VERDICT 10/20

Le meurtrier m'a avoué son prochain crime. Roule Nicole, que j'me disais, appelle la cavalerie. Je veux le SWAT, les hélicos, les démineurs, les policiers, les chiens... la totale. S'il y a un assassin dans le coin j'allai forcément le coincer... Pourtant, par une incroyable facilité de scénario, à l'heure du crime, j'étais toujours seule. Où donc était parti traîner mon très douteux partenaire Dick Parry ? Pourquoi mon boss me cache-t-il des infos capitales ? Comment se fait-il que la presse s'empare si vite des meurtres alors que l'on prenait soin de tenir les journalistes à l'écart des crimes ? Je vous le dis, elle était louche cette affaire. Et puis soudain, tandis que j'en étais à suspecter tout le monde... Alléluia ! J'avais trouvé le suspect parfait. Un type aussi anonyme dans la foule de mes suspects qu'un Pedobear dans une école maternelle. Bonjour le suspense.

En fait, Brian était l'assassin !

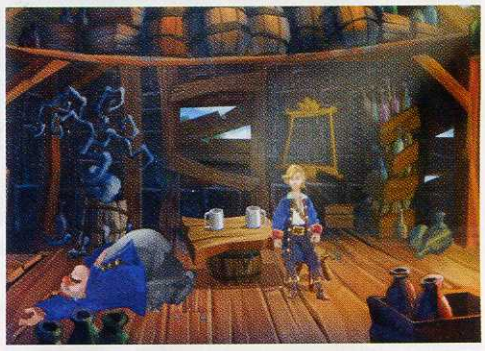
Mais passons... Si je vous dis que dans les Cartes du Destin, vous incarnez Nicole Bonnet, une jeune profileuse du FBI obsédée par son travail, riche, célibataire, harcelée par un laborantin asiatique pervers, et flanquée d'un partenaire cynique et incompétent, vous pensez à quoi ? Hein ? Still Life ? Still Life 2 ? Art of Murder ? Art of Murder 2 ? X-Files ? Une mauvaise soirée FBI portés disparus imposée par votre femme ? Un million d'autres histoires toutes semblables ? Eh bien oui. Nos petits gars de City Interactive ne nous ont épargné aucun cliché du genre, ce qui outre la classique énigme du « comment répare-t-on un téléphérique avec un peigne et un lacet », nous assure aussi des puzzles bien lourdingues de type « fais fonctionner l'unique photocopieuse cassée du FBI ». Ajoutez à ce morne tableau des cinématiques moches et lapidaires, un moteur graphique désuet, une histoire plate déjà contée cinquante fois, et vous n'obtenez rien de très passionnant, ce qui, sans faire des Cartes du Destin un mauvais jeu, en fait un point & click très moyen qui se contente d'un minimum très scolaire. Une bonne soupe donc.

LUCKY



Ce remake propose des anecdotes de développeurs à divers moments de l'aventure. Une excellente initiative pour les fans.





Une pression sur F1, et HOP ! Revoilà le jeu original !

Genre Point & Click
Éditeur LucasArts
Développeur LucasArts
Âge conseillé 12+
Site www.lucasarts.com/games/monkeyisland2
Prix 10 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

PROCHAINE ÉTAPE, DAY OF THE TENTACLE ?

Monkey Island 2 Special Edition

Après un premier remake de Monkey Island un tantinet boiteux, Guybrush Threepwood avale une seconde rasade de grog antirouille. Son goût sera-t-il moins amer ?

EN RÉSUMÉ

LucasArts a gommé toutes les imperfections de son premier remake d'un geste souple et nous revient avec une Special Edition si soignée qu'elle frise la perfection. À ce prix-là, ruez-vous sur Steam.

PLUS
- Monkey Island 2 quoi !
- Refonte graphique excellente
- Doublages de qualité
- Commentaires des dév d'origine

MOINS
- Plus de mode facile
- Système d'aide parfois buggué

VERDICT 18/20

Dans l'étrange petit monde des fanboyz LucasArts, deux écoles s'affrontent : certains jurent leurs grands dieux qu'aucun jeu ne saurait égaler les combats d'insultes de The Secret of Monkey Island, et d'autres s'époumonent à hurler que la fin très seventies de Monkey Island 2 n'a pas d'équivalent. Au fond, ce débat importe peu, car l'un comme l'autre figurent au firmament des plus grands jeux d'aventure jamais créés. Dans le Joy numéro 23, Moulinex a déjà testé Lechuck's Revenge en lui accordant un 94 % et un Megastar, je ne reviendrai pas là-dessus. Pour peu que les point'n click à l'humour absurde et aux scénarios loufoques soient votre tasse de thé, ce jeu est incroyable. Mais que vaut sa version 2010 ? L'an passé, le remake de Monkey 1 avec son décor plus lissé que redessiné, et son interface peu pratique m'avait un peu déçu. LucasArts aura-t-il revu sa copie ?

Un doux nectar sucré

Tuons le suspense sur le champ : oui ! Visuellement, le studio américain a fait preuve d'un peu plus d'audace. Les personnages n'ont pas été simplement redessinés en HD, ils font l'objet de caricatures toutes neuves riches en animations et en couleurs chatoyantes pour un résultat très séduisant. L'interface du premier remake a été remplacée par un système à la Monkey 3. Ainsi, chaque interaction possible avec un item particulier apparaît autour de votre curseur. Certes ce système rend les listes de verbes du jeu original obsolètes, mais ce que l'on perd en nostalgie, on le gagne en ergonomie. Ce coup-ci Lucas réussit donc un quasi-sans-faute, et gâteau sur la cerise, le jeu vous invite parfois à écouter les trois têtes pensantes de la série (Ron Gilbert, Dave Grossman et Tim Schafer), discuter d'une scène particulière à grand renfort d'anecdotes, et ce, directement ingame ! Ce détail peut sembler anecdotique, mais les fans ceinture noire de Monkey Island qui sont capables de retenir leur souffle pendant dix minutes, y trouveront de véritables trésors ! Un grand remake pour un grand jeu !

LUCKY



Le couvert est indispensable... jusqu'à un certain point, vu que les décors sont destructibles.





Photo souvenir de la première mission.

Genre STR
Éditeur 1C Company
Développeur Best Way
Âge conseillé 16+
Site http://redtide.games.1c.ru/en/
Prix Environ 20 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2.3 GHz + 2 Go de Ram + Carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

LE JEU DE GUERRE QUI NE DONNE PAS ENVIE DE SE BATTRE

Men of War : Red Tide

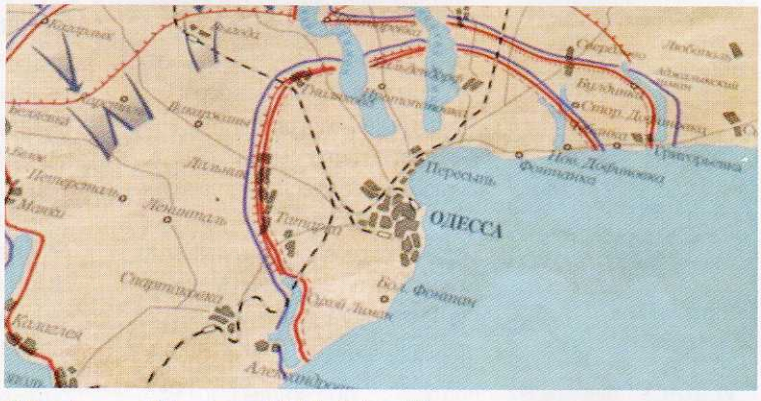
En tant que suite d'un « RTS acclamé par la critique » (dixit la jaquette du jeu), Men of War : Red Tide aurait dû nous faire vrombir de plaisir... *Soupir*. Y a du vent aujourd'hui, non ?

Soyons grands princes : avouons que Men of War (2009, chez 1C) a plutôt eu des bonnes notes dans la presse spécialisée. De là à dire que le jeu a été acclamé par la critique... Chez nous, le STR de Best Way avait pris un 3/10 des familles (numéro 216). Vous vous imaginez bien que, du coup, j'attendais cette extension comme j'attends chaque année le repas de Noël chez ma belle-mère. De toute façon, Red Tide a tout l'air de s'adresser (exclusivement ?) aux quelques masos qui ont accroché au jeu de base. En témoigne une première mission absolument imbuvable : vous commencez de nuit, avec des instructions qui pourraient tenir sur un ticket de métro, des unités peu reconnaissables et aussi réactives qu'une boîte de thon (sauf quand il s'agit de courir se faire fusiller par un ennemi, bizarrement). Bonjour la prise en main !

Patience, petit padawan, patience...

Le pitch ? Vous dirigez les « Manteaux Noirs », unité d'élite de la marine soviétique, dans une vingtaine de missions (23 pour être précis) contre les méchants Allemands ou les méchants Roumains. Après trois tentatives et quelques claviers explosés, dû à un pathfinding défaillant, (certaines unités ont la fâcheuse habitude de se coincer dans le décor), j'ai quand même réussi à remplir ma première mission grâce à des ressources mentales que je ne soupçonnais pas. Précisons que Red Tide est, comme son aîné, un jeu de stratégie trèèèsss tatillon. La moindre erreur se paie cash. Le couvert est indispensable, tout comme l'étude de la topographie du terrain et des profils ennemis. Si le côté hardcore peut être vu comme un parti pris et non comme une difficulté mal équilibrée (mouais...), c'est la réalisation qui rebute : on peine souvent à comprendre ce qu'il se passe à l'écran, avec des unités minuscules, des environnements très pauvres et une palette de couleurs qui va du gris foncé au gris un peu moins foncé. Bref, pas plus que Men of War, Red Tide ne nous a donné envie de nous triturer le cerveau plus de quelques heures. Espérons pour lui que « la critique », la vraie, en pense autrement.

SUNDIN



Là, j'aurais pu vous faire un cours d'Histoire. Mais en fait, non...

EN RÉSUMÉ

Pas user-friendly pour un sou, doté d'une réalisation totalement surannée, Men of War : Red Tide ne nous a pas plus convaincus que son aîné. Et dire qu'une nouvelle extension a été annoncée...

PLUS
- Pas cher (20 euros)
- 23 missions, c'est pas mal

MOINS
- Graphiquement très pauvre
- Prise en main délicate
- Unités peu réactives
- Qu'est-ce qu'on s'ennuie !

VERDICT 8/20



Ces textures qui bavent, ces bâtiments composés de six polygones... pas de doute, on est en 2002.





En vue cabine, on ne voit pas grand-chose. Tant mieux.

Genre Simulation
Éditeur N3V Games
Développeur Auran
Âge conseillé Tout public
Site www.trainz-simulator-2010.fr
Prix Environ 40 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 3,4 GHz (simple coeur), 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo
Texte en français **& voix** –

COMPLÈTEMENT DANS LES TCHOU

Trainz Simulator 2010

Parce que ce texte sera forcément plus drôle sur un petit air potache, je vous invite à entonner la célèbre musique de Benny Hill dans votre tête. Et en tapant dans les mains.

EN RÉSUMÉ

Impardonnable, c'est le mot qui vient à l'esprit lorsqu'on se lance dans une partie de ce nouvel épisode de Trainz. La faute à un jeu qui n'évolue plus depuis maintenant plusieurs années.

PLUS

- Le train, c'est chouette
- On peut conduire le TGV
- L'aspect création

MOINS

- Trop peu d'évolutions
- Un moteur 3D médiocre
- Toujours aussi poussif

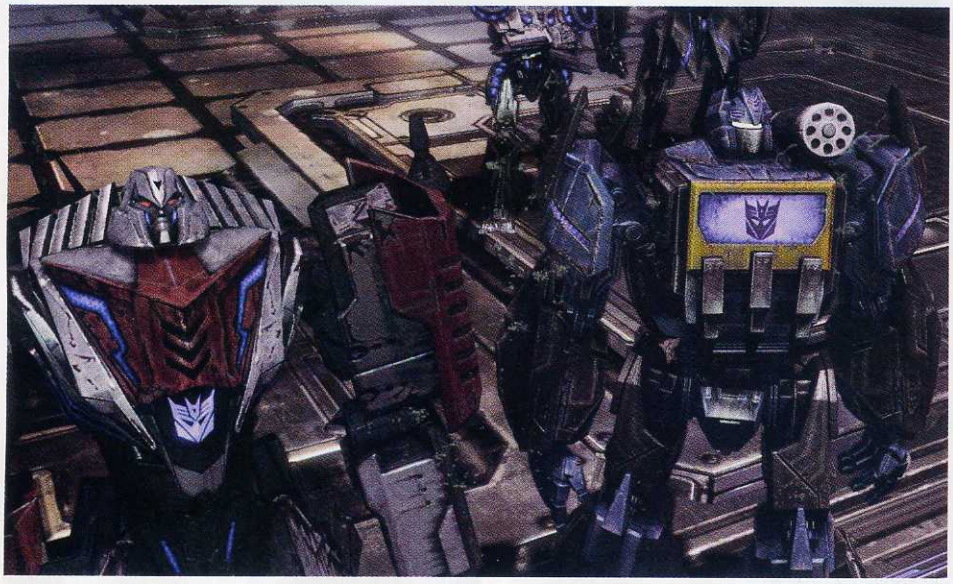
VERDICT 8/20

Le test de jeu vidéo est une affaire de spécialistes, nous répète souvent ce bon vieux Sundin. Rien d'étonnant donc à ce qu'il m'ait filé Trainz Simulator 2010 le jour même où j'allais passer six heures dans le TGV. Un trajet entrecoupé de grands moments de solitude, à bord d'un train incapable de prendre le départ en raison de l'attente d'un second convoi devant se rattacher au premier. En bon professionnel, je me dis alors que grâce à la nouvelle simu d'Auran, je vais pouvoir vérifier s'il est aussi facile de conduire ces machines que d'attendre connement dedans qu'elles vous amènent à destination. Autant vous le dire tout de suite, ce n'est pas facile du tout, et cela n'a rien à voir avec la qualité de la simulation mais plutôt à ce que l'on nous inflige à l'écran.

Sans crier gare

Qu'est-ce que c'est moche ! Bon sang, depuis le premier opus sorti en 2002, on pourrait presque croire que rien n'a changé. Au point où chaque texture semble rivaliser d'ingéniosité pour paraître plus immonde que la précédente. Avouez que dans un tel titre, où l'on passe de longs moments à regarder défiler les paysages, ça la fout mal. Côté matériel roulant, pas grand-chose à signaler, on retrouve un contenu de base assez maigre (que l'on peut enrichir grâce aux créations de la communauté) avec des trains à vapeur, diesel ou électriques. La conduite ? La même, avec deux modes de contrôle, l'un très simu avec toutes les commandes actives et un autre simplifié, digne d'un petit train électrique. Les habitués de la série retrouveront aussi l'interface de création, permettant de se construire son propre petit réseau et les « missions » (transport de passagers et convoyage) qui vont avec mais, là encore, tout semble très daté, avec une interface moins ergonomique qu'une cabine de locomotive à vapeur. En clair, une simulation totalement dispensable pour quiconque possède un exemplaire d'un précédent opus et trop datée pour retenir l'attention de ceux qui voudraient s'y mettre.

YAVIN



On a encore fait un jeu moisi, hein ? - Oui, je crois...





On a le choix entre 4 robots différents à chaque début de mission.

Genre Action
Éditeur Activision
Développeur High Moon Studios
Âge conseillé 12+
Site www.transformersgame.com
Prix Environ 55 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,8 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D NVidia 7900GT ou ATI X1900 256 Mo
Texte & voix en français

CARAMBA ! ENCORE RATÉ !

Transformers La Guerre pour Cybertron

En ce vendredi caniculaire, Lucky avait le choix entre m'aider à terminer Transformers en co-op, ou regarder fondre son Mario en chocolat. Il a choisi Mario, et grand bien lui en a pris...

On ne peut pas dire que cette nouvelle exploitation de la franchise Transformers disposait d'un grand capital sympathie. Je me souviens encore des derniers mots de Savon à un Sundin consterné devant Transformers La Revanche : « Ce n'est pas parce que tu testes une adaptation merdique de plus que tu dois être désagréable ». Tout un programme ! En même temps, ne vendons pas la carcasse du Megatron avant de l'avoir désossée : cette guerre de Cybertron n'étant soumise à aucune pression liée à une adaptation cinématographique, on pouvait espérer quelque chose qui soit à la fois original et agréable à jouer. Et je l'avoue, devant un scénario qui revient sur les débuts d'Optimus Prime en tant que chef des Autobots, devant le nombre d'options multijoueurs, dont un mode co-op, j'y ai crû... Oui, j'y ai crû pendant presque dix minutes, temps qu'il m'a fallu pour réaliser que j'allais finalement passer une ennuyeuse après-midi à vider des caisses entières de plasma sur des boîtes de conserve transformistes...

Cyber jeu moisi

Alors bien sûr, les plus férus d'entre vous pourront toujours arguer que l'univers est plutôt fidèle à la franchise, chaque robot disposant d'un mode de transformation et d'une arme qui lui est propre. Ou que le rendu visuel de Cybertron, bien que nettement trop monochrome à mon goût, reste d'un niveau correct. Certes... Sauf qu'un héros qui se transforme et quelques effets pyrotechniques de bonne facture n'ont jamais fait un bon jeu. Comment se contenter d'une répétition à outrance des mêmes séquences de shoot bourrines et lobotomisantes pour un prix aussi prohibitif ! Si au moins, le level design s'était montré un peu plus ouvert (à quoi bon se changer en avion de chasse si c'est pour évoluer dans d'interminables couloirs linéaires ?), ou si l'IA ne s'était pas révélée aussi molle qu'un Mario en chocolat sous un soleil de plomb, peut-être aurait-on pu appeler à une certaine clémence. Au final, seuls ceux qui se passionnent pour les exécutions massives de Decepticon (ou d'Autobot, selon le camp choisi) y trouveront leur compte. D'ailleurs, signalons qu'une bonne quinzaine d'heures de jeu les attendent. Me concernant, elles risquent d'attendre longtemps.

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

Après le premier quart d'heure, les regrets commenceront à poindre à l'horizon. Après une heure, vous voudrez vous transformer en broyeuse pour y passer e DVD du jeu. Encore une adaptation à oublier très vite.

PLUS
- Pas trop mal réalisé
- Bonne durée de vie
- Trop cool, les transformations

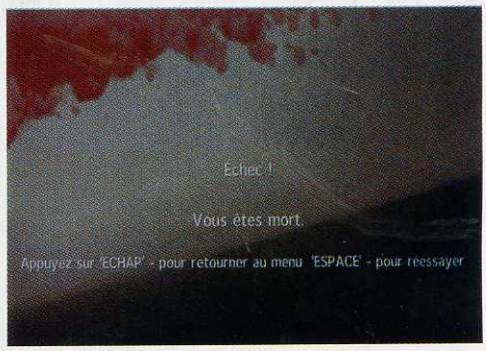
MOINS
- Un trou noir en guise de gameplay
- Pas d'IA, pas de chocolat
- C'est naze, quoi...

VERDICT 7/20



Vous jouerez parfois les observateurs et marquerez les cibles pour votre équipier.





Avec la distance, il faudra anticiper les mouvements de l'ennemi.

Genre FPS
Éditeur City Interactive
Développeur City Interactive
Âge conseillé 16+
Site www.transformersgame.com
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D NVidia 6800 ou ATI X1650 256 Mo
Texte & voix en français

QUAND LA RÉDAC S'EN VA EN GUERRE...

Sniper Ghost Warrior

Ils sont les Laurel et Hardy de l'intervention commando. Kracou, le tireur, et Sundin, l'observateur, ont testé pour vous le dernier FPS de City Interactive, dans les conditions du réel, comme on dit.

Kracou bravo delta, tu m'entends ? C'est alpha Sundin. Je vais suivre ta progression à distance ! Je te lis le libellé de la mission, tu vas voir, ce n'est pas bien compliqué : l'île de Trueno est actuellement dirigée par un certain général Vasquez. Sa devise : une main de fer dans un gant de fer avec des pointes de fer autour ! Tu vois le genre ? Tu vas devoir utiliser tes talents de tireur d'élite pour le conduire vers la boîte en sapin la plus proche. Je sais, ça semble ultra-classique, sauf qu'ici, les développeurs ont soigné tout ce qui concerne les tirs longue portée : vitesse du vent, influence de la gravité, et même rythme cardiaque, il faudra t'affranchir de tous ces paramètres pour réussir un shoot. Des questions ?
- Ouais, une seule : tu peux m'expliquer pourquoi j'ai la voix d'un adolescent prépubère dans le jeu ?

Quelques heures plus tard...

- Sundin ? J'arrive en vue des premiers soldats... Krrrrr... Tatatatatata...
- Kracou ? Tu fous quoi, là ?
- Ben, je meurs... J'étais à 50 mètres de l'ennemi, bien caché, et là, vlan... Il se retourne, et me ridiculise à grands coups d'AK-47 ! Ils sont équipés de lunettes infrarouges, de détecteurs de mouvements ou quelque chose comme ça ?
- Euh, non, juste une paire d'yeux et une IA défaillante...
- Effectivement ! Je viens d'en passer trois : j'aurais pu être déguisé en Crusty le Clown et faire « bonjour les enfants », je crois qu'ils ne m'auraient pas vu. Sinon, elle est jolie, cette île. Il ne faut pas être trop regardant sur les bugs de collision, mais les environnements sont luxuriants et plutôt bien animés. Par ailleurs, on alterne les progressions linéaires et les espaces un peu plus ouverts. Globalement, c'est assez bien pensé... Argh...
- Qu'est-ce qui se passe ? T'es encore mort ?
- Non, j'entends des voix... Je viens de dégommer deux soldats, mais ils continuent à discuter de la pluie et du beau temps. C'est vraiment dommage... Il y a quelques bonnes idées, notamment cette possibilité d'incarner le temps d'une courte mission un observateur (celui qui marque les cibles pour le sniper), ou un membre d'une unité d'intervention (là on est dans du FPS classique), mais avec des finitions et une IA aussi moisies, c'est perdu d'avance... Allez, on se voit après la mission pour pleurer... Terminé !

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

Sans être le FPS moisi que l'on craignait, SGW n'est certes pas exempt de défauts, notamment, d'une IA calamiteuse et des bugs en pagaille. Des boulets qui le relégueront au statut de FPS très moyen.

PLUS
- Le point de vue du sniper
- Des niveaux bien pensés
- Et assez jolis

MOINS
- IA catastrophique
- La foire aux bugs
- Doublage moisi

VERDICT 10/20

RÉZO NEWS



NEWS 82
Savonfou a tenté de survivre sur Leelh, le MMORPG où seule la mort attend le joueur. Malheureusement, il est en vie.

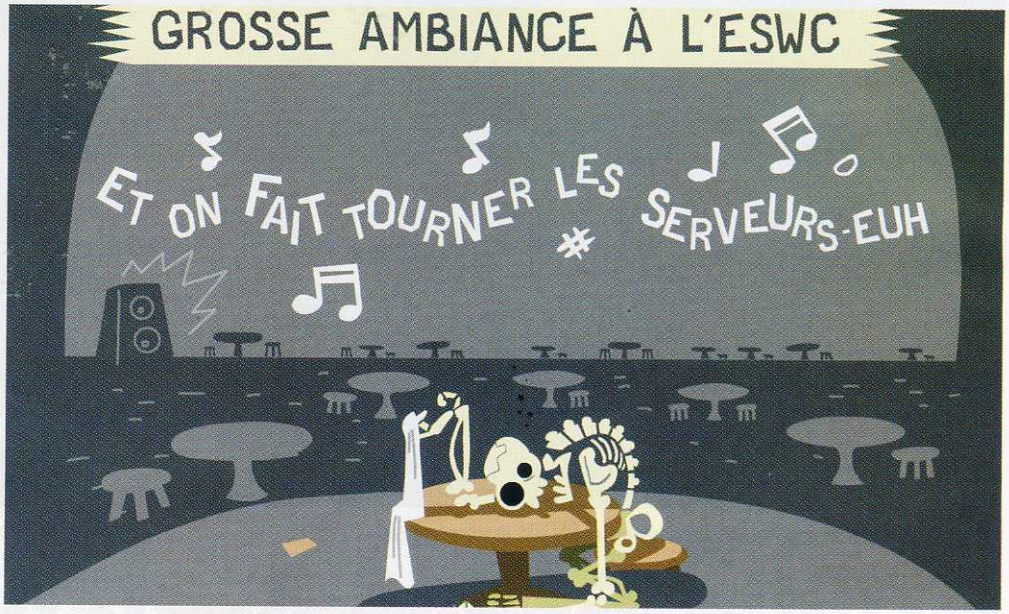
Édito

PAR LUCKY

Internet mis aux fers

Si chaque été est un peu celui de la sandale, accessoire vestimentaire fort commode par temps de fortes chaleurs, celui que nous vivons aujourd'hui restera dans les mémoires comme l'été des scandales liberticides pour les internautes de tous horizons. En effet, l'Histoire retiendra qu'en 2010, Blizzard a tenté de forcer ses joueurs à utiliser leurs vrais noms sur ses forums, que la Californie a interdit la vente de jeux violents aux mineurs, et qu'en France, Hadopi devrait envoyer ses premiers mails de menaces aux piratins en faisant fi de la non applicabilité de ses textes de lois. Après tout, quand Madame Micheau n'hésite pas une seconde à poster les photos de son dernier pique-nique sur Facebook, où elle apparaît pourtant en compagnie de son amant, qui voudrait encore croire qu'internet est la terre promise de l'anonymat et des libertés ? Comment, devant l'essor des réseaux sociaux, les grosses firmes et les gouvernements pourraient ne pas tenter de contrôler ce qui se passe sur la toile ? Amis lecteurs, je vous le dis, savourez-le cet été 2010. Bientôt Big Brother, confortablement installé derrière votre écran de PC, œuvrera en toute impunité.





Sport électronique ■ Dead can die again

ESWC, le retour boiteux

Il y a de ça deux ans à San José, un fossoyeur élevait un coûteux mausolée des plus inhabituels. Sur son marbre on pouvait lire : « Ci-gît l'Electronic Sports World Cup, prestigieuse compétition professionnelle de jeux vidéo, morte abandonnée par ses sponsors et son public ». Dans les semaines qui suivirent, nombreux furent les pèlerins à venir se recueillir sur sa tombe jusqu'à ce que l'un d'eux s'écrie : « Nom d'un Pixel ! Mais ce tombeau est vide ! ». En effet, 2010 devait marquer le retour de l'ESWC, mais ce qui devait être l'année du renouveau n'a pas tenu toutes ses promesses. L'événement se déroulait au milieu du New Port Bay d'Eurodisney.

> « Ci-gît l'ESWC, morte abandonnée par ses sponsors et son public. »

En théorie, le public du Mondial du Gaming qui se tenait à 10 minutes de là, devait pouvoir accéder à l'ESWC, mais non cela leur a finalement été refusé. Dommage. Cependant, tandis que la foule faisait le pied de grue, les grosses écuries s'étaient emparées de la scène, preuve que malgré ses déboires, l'ESWC reste une valeur sûre : « L'ESWC est très populaire chez nous », explique Lyn, le vainqueur Sud Coréen de la compétition de Warcraft III. « Elle fait partie des deux grosses compétitions repères qui nous permettent de savoir qui est vraiment le meilleur. Après deux ans sans elle, on ne savait plus vraiment où on en était ». Si les gros joueurs étaient là, ils n'étaient pas vraiment mis en valeur. Seuls deux écrans géants permettaient de suivre une action dont les commentaires laissaient quelque peu à désirer (exception faite de Dagorlad qui a été très efficace sur la finale de Warcraft III). De fait, l'ambiance de cet ESWC 2010 était bien morne. Le problème est qu'après San José et le retrait de Nvidia, cette compétition n'a plus droit à l'erreur. Les partenaires difficilement acquis jusque dans les derniers mois avant l'événement ne devaient surtout pas être déçus, et pourtant... Et pourtant il y a des chances que Peugeot (qui transportait les joueurs) et le Groupe Coutant Finance (finançant l'essentiel des cash prize) aient déchanté à la vue du peu de public présent. Les mois à venir nous diront si malgré ce semi-échec, l'ESWC a encore une chance de s'en sortir.



NEWS 84
Regard sur Final Fantasy XIV, un MMORPG venu du lointain Japon avec des ambitions aussi démesurées qu'un Godzilla.



FREE TO PLAY 86
Vous vous êtes ruinés en cocktails au bar de la plage ? Pas de panique grâce à internet, vous aurez toujours de quoi jouer.



TRY AGAIN 88
Au péril de son permis de conduire, Kracoukas est allé tester Blur et Slipt/Second sur le net. Lequel offrira-t-il à Yavin ?

Blizzard Entertainment ■ Ma vie privée sur Internet

Une bien mauvaise ID

L'anonymat sur Internet ? Un droit, selon les uns, un scandale pour les autres. Il y a quelques semaines, les dirigeants de Blizzard se sont curieusement rangés dans la seconde catégorie en inventant le système Real ID, soit en affichant leur intention ferme d'imposer à chacun de leurs membres l'utilisation de leur véritable identité sur les forums officiels du développeur. Le but : en finir une fois pour toutes avec tous les débordements liés (ou non, tout est une question de point de vue) à l'utilisation de pseudos qui auraient tendance à transformer n'importe quel Sundin bien sage et poli en ignoble Savonfou au langage fleuri et aux chemises qui rendent maboule. Il n'en aura bien sûr pas fallu plus pour déclencher une vague de protestation sans précédent. Quelques heures seulement après l'annonce officielle, les forums se voyaient inondés

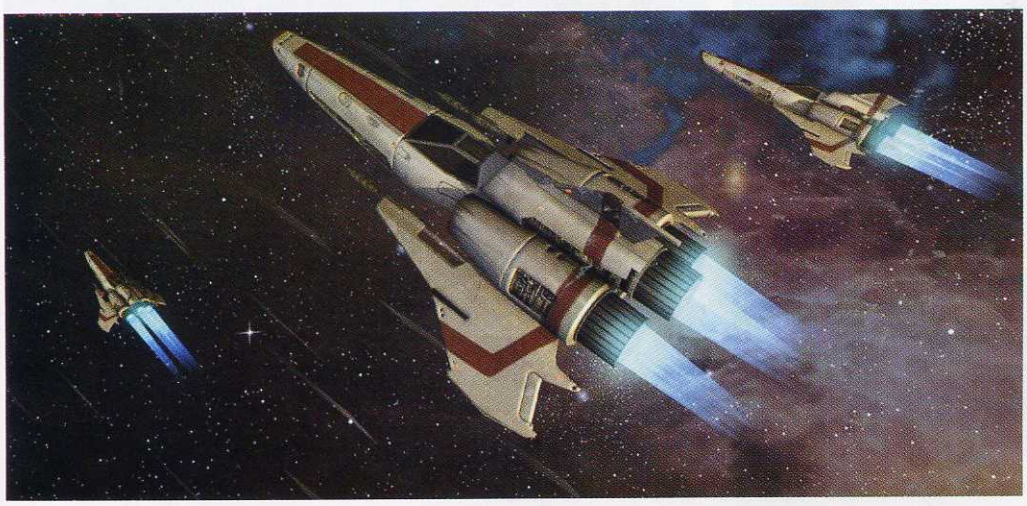


de près de 50 000 messages dénonçant ce changement de politique ! Du même coup, le développeur n'a eu d'autre choix que de faire marche arrière en rangeant son idée dans le placard à balai. Pour mieux la ressortir plus tard ? Le récent partenariat entre Battle.net et Facebook (pas vraiment un modèle de protection de la vie privée) inquiète un peu. Et par un peu, je veux dire beaucoup.

Battlestar Galactica Online ■ En perdition

Boulet au Caprica

Si vous attendiez du MMO Battlestar Galactica une alternative à Eve Online, vous risquez d'être bien déçu. Présenté à l'E3, le jeu ne sera finalement qu'un titre assez casual, se jouant dans le navigateur Web et concocté à l'aide du célèbre et versatile moteur Unity. Le tout basé sur un modèle économique en Free 2 Play qui vous mettra aux commandes de rudimentaires chasseurs spatiaux aux performances améliorées si vous passez à la caisse pour les équiper d'un tas de trucs plus ou moins utiles. Bref, pas de quoi casser trois pattes à un Cylon et c'est quand même plutôt dommage.



BRÈVES

Pourquoi tu te caches ?

C'était il y a environ deux ans, Mythic Entertainment, alors connu sous le nom d'EA Mythic, reprenait son nom d'origine. Vu que ni l'un ni l'autre n'étaient très jolis, l'entreprise a donc été rebaptisée Bioware Mythic, ce qui n'est pas très joli non plus, mais autrement plus classe, si vous voulez mon avis.

Coup de vieux

Le 29 juin dernier, le sublimissime Diablo II fêtait ses dix ans. Oui, dix longues années pendant lesquelles le titre n'a pas quitté vos quatre PC, douze disques durs et trois systèmes d'exploitation différents. J'aurais pu aussi compter en nombre de copines si le concept de vie sociale et Diablo avaient été compatibles.



Projet personnel

On s'en doutait un peu et c'est désormais confirmé, la très attendue version MMO du hack & slash Torchlight sera basée sur un système de Free 2 Play. On apprend également que la majorité du jeu sera basée sur le solo avec la possibilité de grouper de temps à autre. OK, donc eux, ils n'ont pas tout pigé au concept.

Leelh ■ La survie, façon hardcore

VIENS-Y VOIR SI T'ES UN HOMME

On aurait pu croire que la principale caractéristique de Leelh était d'être un Web Browser MMORPG en 3D. Ce serait faire peu de cas de son absence de compromis dans son approche de la survie.

Vous vous souvenez de Dungeon Master ? Ce vénérable ancêtre de la série des Eye of The Beholder imposait au joueur des barres de faim et de soif à remplir régulièrement via des collations régulières. Leelh, c'est un peu pareil, sauf qu'il s'agit de barres de faim et de moral et qu'il est bien compliqué de les remplir. En effet, dans cette France post-apocalyptique, le dernier des marchands s'est empoisonné en bouffant les tripes du dernier des fermiers, et il ne faut donc compter que sur soi-même et sur l'entraide pour survivre. Survivre, voilà d'ailleurs le light motif de Leelh : chaque jour passé sans succomber à la faim ou à la panique apporte des points qui disparaissent en cas de mort s'ils n'ont pas été investis dans une des 22 compétences qui vont du crochetage à la botanique en passant par la maîtrise de diverses langues ou le talent de goûteur. Notez que certaines actions réussies, comme analyser une nourriture ou fouiller une carcasse de voiture, rapportent également de l'expérience, ce qui vaut mieux, puisque l'on passe ses premiers jours de survie à courir désespérément après des trucs qui ont plus ou moins l'air mangeables, tout en se maudissant d'avoir mis la moitié de ses points dans des compétences « Armes à deux mains ».

> « Il existe bien une commande pour vomir mais malheur à celui qui ne l'active pas assez vite. »

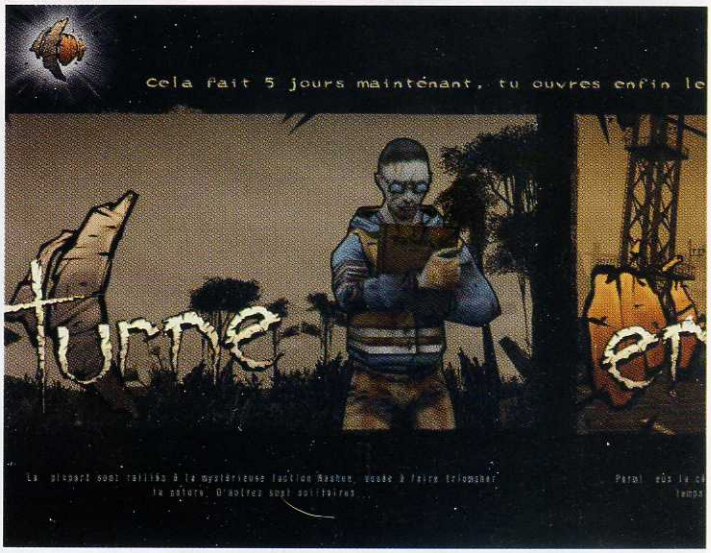
ÇA A L'AIR BON CE TRUC VERT

Pour ne rien vous cacher, Leelh est un jeu ultra-exigeant : sans minimap, dénicher de quoi manger quand on est novice tient du parcours du combattant, un parcours qui se résume pourtant à fouiller des ruines au hasard, et à tenter d'estimer si ce que l'on trouve est comestible ou non. Le problème étant que l'on peut fort bien se tromper et s'intoxiquer avec ces belles feuilles mauves qui avaient pourtant l'air si appétissantes. Il existe bien une commande pour vomir (et perdre au passage les points de faim que l'on vient de gagner) mais malheur à celui qui ne l'active pas assez vite, une mort pénible l'attend.

Outre le fait que les autres joueurs vous apporteront les compétences qui vous manquent, ce sont les interactions sociales qui font que la barre de moral remonte. Un peu à la manière d'un Hordes, il faut donc sans cesse tendre la main vers son prochain, soit pour employer la méthode Abel (on essaye de refaire émerger la civilisation des ruines) ou Caïn (on casse la bouche à ce bâtard d'Abel et on lui pécho sa bouffe). Si par hasard vous vous retrouvez impliqué dans une baston, les choses se compliquent encore un peu plus. Car si dans Leelh comme dans le monde réel, n'importe quel joueur peut utiliser n'importe quelle arme, si ne boostez pas vos compétences, vous êtes cuit. Et bien souvent, on dépense ses points en compétences nutritives. Dur. Il y a également des actions telles que « provoquer » ou « encourager les alliés », mais en plus de devoir gérer leur temps de cool



Dans « Réveil », le 1er tome de l'histoire de Leelh, on tentera de comprendre ce qui s'est passé.



Au début il vous sera proposé deux factions.



En tant que gamine, aucun PNJ ne me prend au sérieux.

down, il vous faut jongler avec le souffle de votre personnage. Bref on ne s'en sort pas, et il vaut mieux être sûr de son coup, tant la mort est pénalisante. 3D Duo ne vise pas le grand public avec ce titre, mais la petite frange de mordus encore capables de se la jouer role play dans un jeu au challenge intense, un profil que l'on trouve d'ailleurs en majorité sur l'unique serveur du jeu. Il manque hélas pas mal de joueurs pour rendre les ruines un peu plus vivantes et surtout pour arriver aux 10 000 survivants dont aurait besoin 3D Duo pour rentabiliser son fantastique travail. Je lance donc un appel : amis lecteurs, qui vous ennuyez dans les MMO-usines où l'on ne s'implique pas, venez vite sur Leelh, et apportez-moi de la nourriture industrielle au Poste Nord par la même occasion je meurs de faim... littéralement.

SAVONFOU



Pas de Minimap, juste une boussole dans une poubelle.



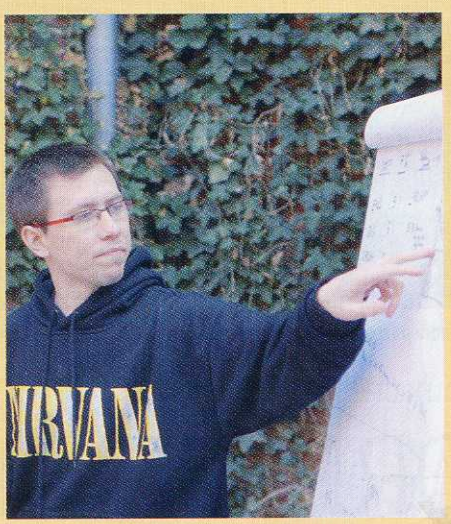
Dans la tribu, on m'appelle « Castor Tatoué ».

INTERVIEW

UN SACRÉ (DÉ)CODEUR !

Arnaud Berg, directeur technique chez 3D duo.

Ça n'a pas dû être une mince affaire que de faire rentrer un MMORPG aussi complexe dans le cadre étroit d'un jeu par navigateur. Arnaud Berg peut vous en dire deux mots.



JOYSTICK : **Concrètement, comment fonctionne un MMO en web browser comme Leelh ?**

Arnaud Berg : Lors du temps de chargement, au moment où le joueur lance sa partie, l'intégralité du rendu graphique du jeu est transférée de façon provisoire dans la mémoire cache du navigateur du joueur. Il y a ensuite un dialogue permanent entre l'ordinateur du joueur et notre serveur qui gère les interactions.

JOYSTICK : **Quelles ont été les principales embûches techniques que vous avez rencontrées ?**

A. B. : Il y a trois ans, quand nous avons commencé ce projet, nous avions le choix entre trois possibilités pour monter un web browser game en 3D : le java, la technologie Shockwave d'Adobe, ou alors tout coder en VRML. Nous avons choisi le VRML* mais il a fallu créer les outils qui permettent aux level designers et aux graphistes de construire facilement des objets en 3D et qui les traduisent en code VRML. D'habitude, on se sert du VRML pour produire des séquences 3D cryptées, Leelh est un monde 3D interactif. Il nous a donc aussi fallu créer une structure qui gère les interactions des différents éléments entre eux, et surtout qui permette le transfert de données dans les deux sens.

JOYSTICK : **Leelh doit fatalement connaître des limites graphiques plus restreintes que les autres MMO, quelles sont-elles ?**

A. B. : Quand on travaille avec un langage web, on est limité par le poids des objets, et non par le nombre de polygones or, ce sont surtout les textures qui pèsent le plus lourd. Pour compenser cela, on utilise un mode de compression, le Jpeg 2000, qui permet d'avoir un très bon rendu pour un poids en données très modeste. Les milliers de textures du jeu pèsent moins de 50 Mo à elles toutes !
À ces limitations théoriques s'en ajoutent d'autres d'ordre pratique. Comme c'est un web browser game, les gens vont avoir tendance à y jouer sur des machines comme des Netbook. Nous avons aussi dû prendre cela en compte pour que le flux de données ne soit pas trop gros.

JOYSTICK : **La bêta a-t-elle mis à jour des problèmes techniques auxquels vous ne pensiez pas ?**

A. B. : Nous avions mal estimé la charge que devrait supporter l'architecture de nos serveurs avec un afflux conséquent de joueurs. Cela nous a coûté quelques plantages, et deux semaines de boulot en plus.

JOYSTICK : **Leelh est un jeu considérablement hardcore compte tenu de la moyenne actuelle des MMO. Pourquoi ce choix ?**

A. B. : Les membres de 3Dduo sont tous des joueurs de MMO de longue date, anciens d'Everquest et de DAOC. Nous sommes un peu navrés de l'orientation des MMO qui sont désormais tous plus assistés les uns que les autres, et où les joueurs s'investissent très peu au niveau du RP. Nous ne comptons pas sur une grosse communauté, mais sur un nombre de fidèles qui aiment le roleplay et le challenge. Si nous arrivons à rassembler 10 000 joueurs, notre objectif sera atteint.

* Le VRML ou Virtual Reality Markup Language est un langage informatique conçu pour le Web comme le HTML, mais qui décrit un univers en trois dimensions.



A priori, pour profiter de tous les effets graphiques du jeu, il faudra posséder une (très) grosse bécane... Un assez mauvais point, s'il se vérifie.

Final Fantasy XIV ■ On passe aux choses sérieuses ?

ÉORZÉA, CORPS ET ÂME

Huit ans. C'est l'expérience cumulée par Square Enix dans le genre MMORPG avec Final Fantasy XI, sorti en 2002 au Japon. Un titre qui a su traverser les années, et préfigure ce que sera FF XIV, plus ambitieux et maîtrisé, forcément.

Alors que la mode des MMORPG Free 2 Play bat son plein, quelques blockbusters, dans le genre, tentent encore et toujours de se faire une place au soleil, bien conscients qu'aux côtés de l'ogre WoW il y a forcément des places à prendre (Eve Online l'a prouvé de fort brillante façon). Après un Final Fantasy XI imparfait mais qui, à force d'extensions et de patchs, a su se forger sa petite réputation, Square Enix décide de passer à la vitesse supérieure, et semble bien décidé, avec FF XIV, à voir les choses en grand. La contrée d'Éorzéa que l'on nous invite ici à découvrir abrite cinq races différentes : les Élézens, proches des elfes, les Lalafells, des nabots aussi mignons qu'intelligents, les Hyurs, assimilés aux humains, les Roegadyns, avec leurs 200 kg de muscles et les Miqo'tes, des femmes-chats ronronnantes proches de la nature. Je pourrais m'étendre sur l'histoire du continent, évoquer le passé parfois tumultueux de ces différentes races ou souligner les conflits qui rongent Éorzéa, mais le site officiel **http://eu.finalfantasyxiv.com**, d'une qualité rare, résume brillamment tout ce qu'il faut savoir à ce sujet. Ce qui est certain, en tout cas, c'est que le background du jeu est soigné, en écho à la création de votre person-



Cinématiques in game ou précalculées, FF XIV regorge de séquences « eye candy ».



Vous pourrez personnaliser votre personnage à l'envi. Les filles s'annoncent diablement sexy...



La barre d'ATB (Active Time Battle) typique de Final Fantasy rythme, sans surprise, encore et toujours les combats.

nage, qui obéit à un système appelé « Arsenal ». Ce dernier divise en fait les différents métiers et classes en quatre catégories : les disciples de la Guerre (gladiateur, maraudeur, maître d'hast, pugiliste ou archer), de la Magie (occultiste ou élémentaliste ; d'autres classes sont prévues plus tard), de la Terre (ce sont les récolteurs : mineur, bûcheron, botaniste, pêcheur...) ou de la Main (ce sont les artisans : forgeron, joaillier, couturier, cuisinier, tanneur, alchimiste... jusqu'aux « osfèvres » qui pourront, nous a-t-on dit, travailler sur les fossiles de certains monstres !). Votre race, sexe, apparence, et classe déterminés, il vous faudra choisir votre jour et mois de naissance afin de savoir quelle divinité, parmi les douze présentes dans le jeu, vous est associée. Des divinités qui auront une influence, bien sûr, mais on ne sait pas encore vraiment de quelle façon. Square Enix a en tout cas confirmé qu'en fonction de la façon dont vous accomplirez vos missions sur le terrain, vous pourrez gagner des points de « faveur » divins qui pourront être utilisés pour améliorer votre personnage...

Les classes ? Un concept has been !

Mais ce qui fait la particularité de FF XIV, dans le fond, c'est la possibilité qu'offre l'Arsenal de vous spécialiser dans à peu près tous les domaines. En fait, c'est l'arme ou l'objet que vous tenez en main qui détermine votre classe : prenez une épée, vous êtes un guerrier, un bâton, vous devenez occultiste, un marteau, et vous voilà capable de réparer les armes en tant que forgeron... Évidemment, il faut s'entraîner sérieusement dans une discipline pour en tirer tous les bénéfices, et la barre de compétences à l'écran n'est pas extensible à l'infini, mais l'idée de pouvoir « tout faire » définit assez bien la volonté de diversité qui définit le gameplay du jeu. Signalons également la présence d'un personnage intéressant, le « Servant », automatiquement lié à votre avatar.
Ce dernier se révèle très pratique puisque, placé sur un stand (que vous pouvez louer jusqu'à 24 heures), il pourra vendre les armes ou objets dont vous n'avez plus besoin.
Un aspect économique important, puisqu'il n'y a pas d'Hôtel des ventes dans le jeu. Du côté des quêtes, elles sont cette fois disponibles sous forme de « mandats de Guilde » – en fait des cartes joliment illustrées – que l'on récupère en ville. Ces derniers peuvent être activés sur le terrain, près d'un « nodule d'éthérite » (une espèce de puits de lumière qui a également l'heureuse capacité de vous permettre de vous téléporter), et différentes informations vous sont alors communiquées : classes recommandées pour mener à bien la mission, récompense théorique, temps limite imparti... Vous pourrez même définir vous-même un niveau de difficulté. Évidemment, si vous êtes en groupe, vous serez avisé de ne pas la jouer trop easy, sous peine de récolter un bien maigre loot... En ce qui concerne les combats eux-mêmes, nous n'avons pas vu grand-chose (juste un affrontement contre des « mégalocrabes » géants pas franchement passionnant) mais les « Weapons skills » de FF XI restent en tout cas d'actualité (ils sont ici appelés « Stratégies »). Vous pourrez donc toujours combiner des actions entre personnages, et débloquer des « coups spéciaux » inédits si votre enchaînement se révèle efficace. Ça sent les guides détaillés de deux kilomètres sur le net... Sortie du jeu prévue le 22 septembre pour la version collector (70 euros !), et le 30 pour la version normale.

CHRIS

INTERVIEW

HIROMICHI TANAKA,
producteur de Final Fantasy XIV



C'est dans la fraîcheur climatisée d'un grand hôtel parisien qu'Hiromichi Tanaka, producteur du jeu, a répondu à quelques-unes de nos questions.

JOYSTICK : **Vous possédez désormais une certaine expérience du jeu en ligne avec Final Fantasy XI. En quoi vous a-t-elle servi pour le développement de FF XIV ?**
Hiromichi Tanaka : Nous avons appris avant tout à gérer les aspects « cross platform » (multi-plateformes) et « cross region » (accès aux serveurs depuis différents pays et continents) du jeu. Nous avons essayé de faire preuve de plus de flexibilité également avec ce nouvel épisode. Dans FF XI, vous deviez vous joindre à un groupe pour apprécier pleinement ce que le titre avait à offrir. Dans FF XIV nos nouveaux systèmes – les Mandats de Guilde notamment – permettent d'aborder le jeu différemment. On peut ainsi l'apprécier aussi bien en groupe qu'en solo, et il est possible d'y jouer sur de courtes sessions.

JOYSTICK : **De nombreux MMORPG voient le jour désormais. Comment se démarquer de la masse, selon vous ?**
H.T. : Une chose importante, à mon sens, est de garder le contact avec les joueurs. Nous sommes très attentifs aux réactions de notre communauté. Il faut pouvoir répondre à leurs attentes au travers d'extensions ou de patchs.

JOYSTICK : **Que va-t-il arriver à FF XI, après la sortie de FF XIV ?**
H.T. : Concernant FF XI, nous avons récemment sorti le premier volet d'une nouvelle trilogie, « Abyssée », qui augmente notamment le niveau maximum atteignable. Au final, ce sont les joueurs qui décideront de rester sur le jeu, ou de faire le pas vers FF XIV. Tant que ces derniers apprécieront FF XI, nous continuerons d'enrichir l'univers du jeu.

JOYSTICK : **À quel genre de joueurs s'adresse FF XIV ?**
H.T. : D'abord aux joueurs de FF XI, qui apprécient le jeu depuis 8 ans maintenant. C'est la raison pour laquelle les avatars sont ressemblants dans les deux jeux. Nous cherchons aussi à plaire aux fans de Final Fantasy qui n'ont jamais essayé de MMORPG. Nous espérons que FF XIV sera pour eux une bonne introduction au genre. Évidemment, nous désirons également que les habitués de MMO soient attirés eux aussi. Le jeu est assez riche, je pense, pour les intéresser.

FREE 2 PLAY

Avec tous ces casual gamers qui se mettent au MMO, on se demande si un Free 2 Play sur le camping verra le jour : « Cool, j'ai looté une paire de tongs et des glaçons pour mon pastis ». En attendant, désolé, mais nous, on fait encore dans les tanks et les arts martiaux ! **PAR CYD**



De la mythologie grecque aux couleurs kawaii, Zeus doit se retourner dans son panthéon.

GODSWAR ONLINE

Sundin est très porté sur la Grèce. Son look sac à main et serre-tête pourrait laisser croire que le pays de la feta l'attire pour des raisons qui ne nous regardent pas, mais ce sont les mythes et légendes qui le fascinent. Ce fervent joueur de Titan Quest qui a bravé le fleuve Styx pour affronter Hadès à de multiples reprises ne peut rester de marbre face à GodsWar Online. Ce Free 2 Play aux allures kawaii propose un univers qui reprend la mythologie grecque avec humains, demi-dieux et dieux. Tous vivent ensemble dans la haine et la violence, et s'entre-tuent joyeusement pour glaner quelques menus points d'expérience grâce auxquels les joueurs pourront augmenter la puissance de leurs avatars. Ici, vous aurez le choix parmi quatre classes classiques : le guerrier qui fait office de tank, le champion utile pour infliger un maximum de dégâts, tout comme le mage pour ceux qui préfèrent attaquer à distance, et enfin le prêtre, sans qui un groupe ne peut survivre plus de 50 mètres. Pour vous aider à mieux combattre, GodsWar propose un large panel de sorts et de compétences, mais aussi de l'équipement à foison. Différents systèmes, comme des gemmes, permettent de rendre votre matos encore plus mortel. Ici, on ne se voile pas la face, la course à la puissance est le leitmotiv des joueurs qui ne veulent qu'une chose : trancher la tête de la Méduse. S'aventurer dans le monde de la mythologie grecque sans combattre ces légendaires créatures aurait été pour le moins frustrant. Vous pouvez même aller dire bonjour à Hercules. Et si l'envie de tuer vos semblables vous titille, des guerres de factions sont là pour assouvir vos souhaits de PvP. Voilà un Free 2 Play fort sympathique qui permet de voir autre chose que des orcs et des elfes. **Site : http://gw.igg.com/main.php**



Blade Wars

Actuellement en bêta-test, Blade Wars devrait voir le jour cette année. Ce Free 2 Play qui fleure bon l'Asie propose un univers porté sur les arts martiaux. Avec pas moins de 398 000 mouvements de kung-fu implémentés et 99 styles de combat différents, il offre un large éventail de coups pour achever ses adversaires. Malgré tout, vous n'aurez le choix que parmi un panel de cinq classes pour évoluer dans ce monde de bastons. Et comme tout MMO qui se respecte, votre intérêt peut se porter sur des affrontements entre joueur ou contre des personnages contrôlés par l'ordinateur. La formation de groupe, la création de guilde, la possibilité d'être en monture pour explorer le monde sont également des facteurs que vous retrouverez dans Blade Wars.
Site : http://bw.us.changyou.com



World of Tanks

Contrairement à ce que pourrait vous inspirer le titre de ce Free 2 Play, il ne s'agit pas d'un MMO faisant l'apologie du guerrier. D'ailleurs, ça serait ennuyeux à mourir de ne voir que des « tanks » se taper dessus durant des heures. Non, ici vous devez piloter des tanks, des vrais, avec des chenilles et un canon qui va bien, pour participer à des batailles durant la Seconde Guerre mondiale. Pour conquérir le monde, vous devrez compter sur votre talent et celui de vos coéquipiers, car ici l'action se déroule en équipe.
Site : www.worldoftanks.com

MODS

Histoire de terminer vos vacances en beauté, **nous vous invitons à revivre l'aventure de Dune grâce à Civilization IV,** avec Dune Wars qui est sans conteste le mod du mois, même s'il n'est pas le plus récent. **PAR CYD**



Dune Wars

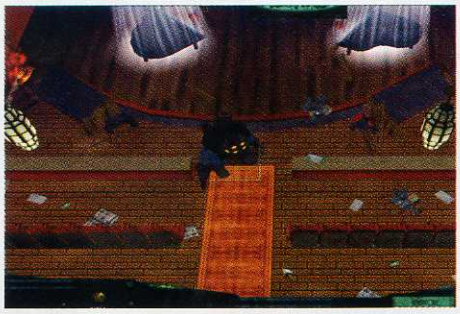
Quand la série culte Civilization de Sid Meier rencontre l'épique saga Dune de Frank Herbert, le mélange ne peut être qu'explosif. Alors, BOOM, voici Dune Wars un mod pour Civ4 qui prend pour théâtre la planète Arrakis, plus connue sous le nom de Dune, dernier endroit de la galaxie où se trouve l'épice, denrée rarissime et hors de prix qui a le don d'allonger la vie. Autant dire qu'en période de disette, cette planète attire tous les regards. Et si la Maison Harkonen, les Atreïdes ou les Fremens tentent tous de la conquérir, seul vous devez vous en emparer. Voilà en gros la trame de Dune Wars, mod dans lequel on retrouve également les légendaires vers des sables et tout ce qui constitue le riche univers de Herbert. Disponible depuis avril dernier, DW version 1.8 permet à ceux qui n'avaient pas découvert ce petit bijou d'utiliser pendant de longues heures encore leur Civ4, de quoi vous faire patienter jusqu'à l'arrivée du cinquième épisode !

Site : http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=335213

Tourne sur : Civilization IV

DÉVELOPPEMENT 100%





Rise of Rapture

Bioshock, FPS à l'ambiance glauque avec ses fameux Big Daddy et petites sœurs. Warcraft III, célèbre jeu de stratégie en temps réel à l'ambiance très médiévale fantastique. Sur le papier, ces deux jeux n'ont strictement rien à voir. Pourtant, des petits malins ont décidé de mettre ces deux hits en puissance dans un mixeur afin de créer Rise of Rapture, un mod qui, si tout va bien, devrait arriver en septembre. Vous y incarnerez un Big Daddy chargé de protéger ou tuer des petites sœurs, tout ça dans des maps façon STR. Bien entendu pour coller à l'ambiance, les plasmides seront de la partie, tout comme les tourelles de sécurité piratables ainsi que d'autres bidules pas vraiment pacifiques. Dernier détail, ce mod orienté multi pourra accueillir jusqu'à 12 joueurs sur une même partie en Deathmatch. Les premiers screenshots du site officiel semblent plutôt prometteurs, mais le mélange semble si cocasse qu'il pourrait être raté... Réponse, à la rentrée !

Site : www.riseofrapture.ch.tt/

Tourne sur : Warcraft III

DÉVELOPPEMENT 90%





The Crysis of Cthulhu

Les histoires d'H.P. Lovecraft vous font peur ? Vous avez soigneusement caché son œuvre dans votre tiroir à slips pour congédier vos cauchemars ? Fuyez ! L'ombre de Cthulhu vous poursuivra à jamais ! En effet le mod Crysis of Cthulhu, dont la date de sortie n'est pas annoncée, enrichit les jungles de Crysis de démons tentaculaires.

Site : -

Tourne sur : Crysis

DÉVELOPPEMENT 60%

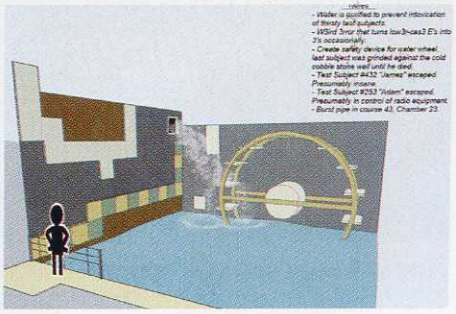
Blue Portals

Si Portal de Valve vous a procuré de trop courtes heures de plaisir, voici un mod qui devrait vous combler : Blue Portals. Le concept est simple puisqu'il reprend le principe des casse-tête du jeu d'origine, mais avec un petit grain de folie supplémentaire. Un vrai défi pour tester votre logique !

Site : http://blueportals.wikia.com/wiki/Blue_Portals_Wiki

Tourne sur : Portal

DÉVELOPPEMENT 50%



On s'en fout un peu, mais Blur est également le nom d'un groupe de rock anglais.

Blur / Split/Second : Velocity ■ Au royaume de la course en ligne, l'aveugle est roi !

C'EST QUI L'MEILLEUR EN MULTI ?

Quoi ! Y a encore un match ce soir ? Tu n'en as pas marre de regarder du foot sur ton ordi ? Tu ne veux pas plutôt m'aider à faire les valises ? Comment ? Blur et Split/Second ! Et tu te permets de m'insulter en polonais, en plus !

Il est 19 h, nous sommes vendredi, et comme un grand nombre de mes congénères homo sapiens, je m'apprête à goûter aux joies de l'autoroute A7 par un joli week-end de juillet ! J'imagine déjà ces kilomètres de boulets réunis sur MON trajet de vacances avec en tête ce seul et unique objectif : ralentir au maximum ma progression et me pourrir la vie. Une vision apocalyptique qui laisse rêveur quant aux possibilités d'adapter les méthodes expéditives d'un Split/Second à la vie réelle : j'aurais placé deux ou trois charges de TNT au péage de Vienne-Reventin, ils auraient tous moins fait les malins, c'est certain... Encore que... Dans un monde à la Split/Second, il est probable que je n'aurais pas eu tous ces problèmes, et ce pour une raison très simple : après quelques semaines d'exploitation, le titre de Disney a rassemblé à peu près autant de joueurs en ligne que les chemises de Savonfou d'admiratrices. Un constat plutôt surprenant, puisqu'après avoir testé la bête, après avoir vu de mes yeux plissés par un soleil bien trop présent ces derniers jours, la qualité de sa réalisation, la nervosité de ses courses, je restais persuadé qu'il remporterait un vif succès auprès des inconditionnels de courses en ligne. Un avis que partageait d'ailleurs ce cher Sundin, puisque sans remettre en cause le charme de son concurrent direct, Blur, il admettait que ce dernier ne disposait que d'une plastique plutôt commune en comparaison de mon poulain. Mais l'habit ne fait pas le moine multijoueur, semble-t-il, et nous avons été tout deux sur ce coup aussi clairvoyants qu'un noob feeder à League of Legends !

On va droit dans le Blur, là !

Et la chose n'a pas été bien compliquée à démontrer ! En fait, mon expérience online sur Split/Second n'aura été qu'une longue suite de déconvenues. Déjà, comptez dix minutes d'attente, rien que pour trouver un salon qui ne se déconnecte pas quasi instantanément à votre arrivée. Quant à tenter de disputer autre chose qu'une simple course (rappelons que Split propose également un mode Survie et un mode Élimination), là, on nage dans le gentiment hypothétique à tendance miraculeuse. Également au chapitre des détails plutôt gênants, on



L'écran splitté sera le seul moyen d'apprécier Split/Second en multi.



Comment vous décrire avec justesse le multi de Split/Second.



Escarmouche... Le mot poli pour course de noob !



Tiens ? On dirait qu'il y a de l'orage dans l'air !



Il a une tête louche, le bonus du milieu...



Tombera ? Tombera pas ? (En fait, je suis tombé, finalement).

note qu'il est presque impératif, pour mettre les pieds dans la partie multi, d'avoir terminé le jeu en solo, puisque c'est bien vos résultats dans ce domaine qui détermineront les véhicules auxquels vous aurez accès. Mais au-delà de ces considérations, le plus navrant reste qu'en quatre jours d'essais, je n'ai réussi à terminer qu'une seule malheureuse course ! Oui, comme vous dites : on n'est pas loin de l'antithèse parfaite d'une expérience online moderne et plaisante... Tout le contraire de Blur, en fait.

Un Blur, et ça repart !

Car il faut bien le reconnaître, si de prime abord, le titre de Bizarre Creations nous paraissait un poil trop répétitif tout en ne bénéficiant pas du rendu visuel très fun d'un Mario Kart, c'était sous-estimé un peu vite la construction très efficace de sa partie online : ainsi, contrairement à son concurrent, les deux modes solo et multi disposent ici d'une progression totalement dissociée. Il s'agira toujours de remporter un maximum de courses pour cumuler un confortable matelas de fans et débloquer des bolides tous plus clinquants les uns que les autres. Mais pour éviter les frustrations d'une différence de niveau trop élevée entre les compétiteurs, les courses sont accessibles en fonction de l'avancement de chacun. Les débutants, de rang 1 à 10, pourront ainsi se faire les dents sur des tracés simples, et incluant un nombre limité de participants, avant d'entrer dans la cour des grands. Par ailleurs, la victoire ne sera pas la seule finalité, puisque les fans seront également sensibles à vos prouesses annexes, comme de finir la course en ayant pris le minimum de dégâts, ou en ayant causé le plus de crashs chez vos adversaires. Cerise sur le fromage de chèvre : vous pourrez vous vanter en direct de vos exploits sur les Facebook et autres Twitter. Bref, le package est bien ficelé... Et il fonctionne !

Sans aller jusqu'à prétendre que des légions entières de pilotes vous attendent, la communauté est suffisamment importante pour que vous puissiez jouer dans de bonnes conditions, peu importe le moment de la journée. On intègre un salon en quelques minutes, pendant lesquelles il est possible de suivre l'affrontement en cours, puis on enchaîne les courses jusqu'à épuisement. Le verdict est sans appel : si vous cherchez un titre mêlant grosses cylindrées et défis en ligne pour les quelques semaines estivales qui arrivent, Blur doit se placer en tête de votre shopping liste.

KRACOUKAS

Le Blur et l'argent du Blur

Prétendre que Blur est un jeu orienté multijoueur tient du doux euphémisme. Il y en a véritablement pour tous les goûts : des affrontements en écran splitté pouvant accueillir jusqu'à 4 joueurs, des courses en ligne autorisant de nombreux paramétrages (avec ou sans power up, chacun pour soi ou en équipe), et un mode particulièrement hardcore, sobrement intitulé « annihilation ». Ce dernier réunira dans une arène pleine de bonus jusqu'à 20 véhicules, avec pour seule règle une variation du thème d'Highlander : il ne peut en rester qu'un ! Notons toutefois que ces séances tourneront très vite au grand n'importe quoi dès que le nombre de participants aura atteint deux chiffres.

MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

Same players shoot again

Décidément, tout est une histoire de cycles et d'éternels recommencements. Alors que la lutte sans merci à laquelle se livraient Nvidia et AMD-ATI trouvait enfin un point d'équilibre à travers la commercialisation de trois GeForce GTX 400, la firme au caméléon décide de chambouler le panorama en revoyant totalement sa puce Fermi. L'objet du scandale ? Difficile à programmer, sa première révision serait à l'origine des problèmes de chauffe et de consommation excessive. Pour proposer un modèle cohérent et au juste tarif, Nvidia a donc choisi de décliner le Fermi à de nouvelles révisions, moins gourmandes et plus équilibrées.
La GeForce GTX 460 qui débarque cet été n'en est que la première partie visible : Nvidia est bien décidé à revenir sur le devant de la scène des cartes graphiques pour joueurs à moins de 200 euros, avec d'autres modèles qui se profilent d'ici la fin de l'année.
En marge de cette première lutte, Intel et AMD rivalisent sur un terrain jusqu'alors vierge : l'overclocking pur et dur, à travers leurs gammes « Unlocked » et « Black Edition ».
Quand des constructeurs se prennent au jeu, les hardcore gamers piaffent d'impatience !



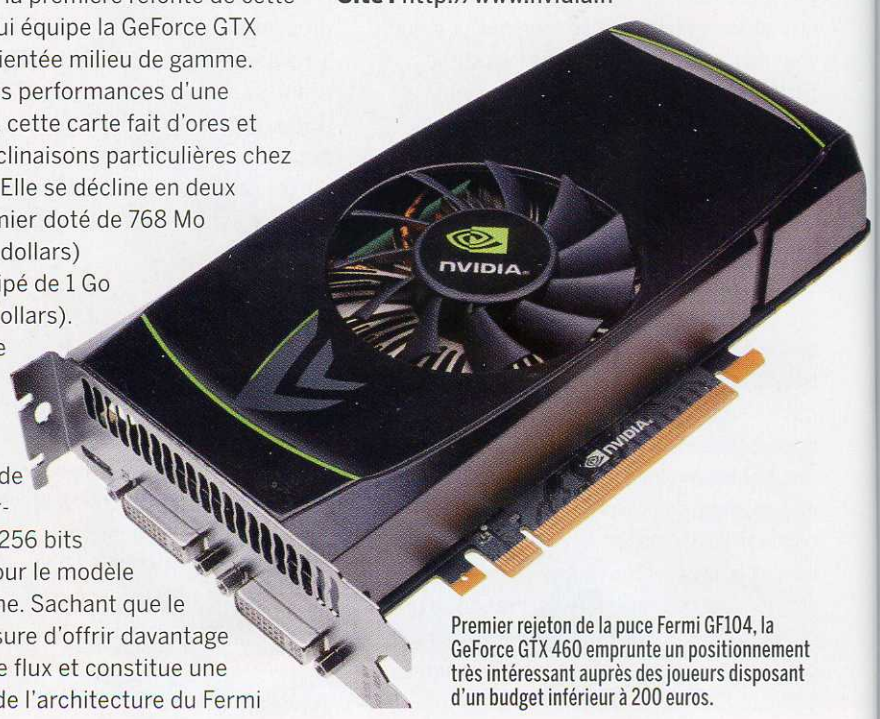
Nvidia ■ La puce Fermi réaffirmée

L'avenir de la gamme des GeForce GTX 400

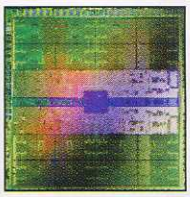
Si l'on pestait contre le manque de réaction de Nvidia face à l'offre pléthorique d'ATI-AMD en matière de cartes graphiques DirectX 11, la situation s'est aujourd'hui stabilisée. Après plusieurs mois de tâtonnement, Nvidia a réussi à estomper les stigmates de sa première livraison, la GeForce GTX 480, jugée trop volumineuse, trop gourmande en ressources énergétiques et dégageant une chaleur excessive. Le résultat ? Des GeForce GTX 470 puis 465 qui « bident » délibérément la fameuse puce Fermi GF100 au point d'en faire un monstre un peu plus facile à dompter dans des configurations surpuissantes. Nvidia poursuit aujourd'hui dans cette démarche en levant le voile sur la première refonte de cette puce, le GF104, qui équipe la GeForce GTX 460, une carte orientée milieu de gamme. Censée tutoyer les performances d'une Radeon HD 5830, cette carte fait d'ores et déjà l'objet de déclinaisons particulières chez MSI ou Gigabyte. Elle se décline en deux modèles : un premier doté de 768 Mo de mémoire (199 dollars) et un second équipé de 1 Go de GDDR5 (229 dollars). Le second modèle est le plus intéressant : il dispose de 336 processeurs de flux et d'une interface mémoire de 256 bits contre 192 bits pour le modèle d'entrée de gamme. Sachant que le GF104 est en mesure d'offrir davantage de processeurs de flux et constitue une réécriture totale de l'architecture du Fermi entrevue jusqu'alors, Nvidia semble une nouvelle fois privilégier le rendement aux performances : à l'heure actuelle, les GeForce 460 présentent un TDP de 160 Watts, ce qui constitue une franche avancée par rapport aux trois milliards de transistors du GF100 ! La carte de référence est plutôt courte (21,6 cm) et supporterait facilement l'overclocking, à en juger par les modèles « débridés » proposés dès le lancement par les constructeurs-partenaires. La balle est désormais dans le camp d'AMD, qui devra nécessairement baisser le tarif de sa Radeon HD 5830 ou 5850 afin de proposer une offre aussi avantageuse pour les joueurs au budget plus limité. Réponse le mois prochain, à travers un test complet !

> Nvidia est bien décidé à revenir dans le marché des cartes graphiques pour joueurs à moins de 200 euros.

Site : http://www.nvidia.fr



Premier rejeton de la puce Fermi GF104, la GeForce GTX 460 emprunte un positionnement très intéressant auprès des joueurs disposant d'un budget inférieur à 200 euros.



ACTUALITÉS 90
Nouvelle déclinaison GF104 de la puce Fermi, Radeon HD surdimensionnée d'Asus et ventirad CPU spécial overclocking.



TESTS 92
Les premiers processeurs Intel Unlocked, les Core i7 875K et Core i5 655K, réservés à l'overclocking et le test du SSD 128 Go Corsair.



PRATIQUE 94
Vous voulez vous aussi jouer dans votre salon ? Voici comment connecter votre PC à votre écran TV.



Bienvenue aux nouveaux Core i3/i5/i7 ! ■ Ne les appelez plus Sandy Bridge

Intel affûte sa prochaine gamme de processeurs

On sait déjà depuis plusieurs mois qu'Intel va nous obliger à changer de carte mère pour profiter de sa prochaine gamme de processeurs Sandy Bridge, qui exploiteront les futurs sockets LGA 1155 et 2011. On sait à présent que c'est la seule habitude qui évoluera radicalement, Intel ayant décidé de maintenir les noms commerciaux « Core i3/i5/i7 » pour sa prochaine gamme de puces ! Même si l'information paraît anodine, elle devrait jouer un sacré rôle vis-à-vis de la réception de cette prochaine famille de CPU : on devrait toujours se démener parmi un catalogue peu clair, qui regroupe sous la même appellation i5 ou i3 des processeurs à double, quadruple et maintenant sextuple cœur. Seule modification : le géant de Santa Clara devrait ajouter le suffixe 2 devant la numérotation (on parlerait ainsi de « Core i7-2980 » par exemple). Parmi les autres bonnes nouvelles, Intel a annoncé que l'ensemble de la gamme serait présenté dans un temps relativement court, contrairement à la famille actuelle dont les derniers Core i3 n'ont vu le jour que 18 mois après le lancement du Nehalem. De quoi disposer d'une meilleure lisibilité de la ligne de produits ! Au passage, dites adieu aux Celeron, en fin de carrière et dont le nom devrait définitivement être abandonné au profit des nouveaux Atom et processeurs mobiles. **Site : www.intel.com**

SHOPPING

Scythe dévoile son nouveau ventirad



Bénéficiant d'un savoir-faire incomparable dans le domaine du refroidissement de nos PC, le constructeur Scythe vient de mettre la touche finale à la troisième déclinaison majeure de son célèbre ventirad CPU Ninja. Destiné aux processeurs sur sockets LGA 775/1156/1366 et 754/939/940/AM2(+)/AM3, le ventirad est un mastodonte de plus d'un kilogramme. Il s'articule autour d'une base en cuivre, de huit heatpipes et d'un ventilateur de 12 cm. Disponible dans le courant de l'été aux alentours de 40 euros, ce ventirad devrait bercer pendant longtemps nos soirées hivernales d'overclocking ! **Site : www.scythe.com**

BRÈVES

Deux nouveaux CPU chez AMD



AMD s'apprête à commercialiser deux nouveaux processeurs Athlon II, les Athlon II X2 265 et Athlon II X4 645. Le premier est un processeur à double cœur cadencé à 3,3 GHz (contre 3,2 GHz pour l'actuel Athlon II X2 260) et le second un quad-core dont la fréquence de base atteint 3,1 GHz (contre 3 GHz pour l'Athlon II X4 640). Prévus pour le second semestre, ils devraient coûter de 85 et 120 euros.

Un disque dur de 3 téraoctets



Votre collection de films de vacances commence à se sentir à l'étroit sur votre disque dur de 2 To ? Pas de panique : Seagate a levé le voile sur un premier modèle de disque dur de 3 To, dans sa gamme grand luxe Barracuda XT. Afin de bien indiquer qu'il s'agit d'un disque de stockage pur, le constructeur l'embarque dans un premier temps dans une version externe (129,5 Mo/s en lecture et 127 Mo/s en écriture, en moyenne). Pour l'heure, le FreeAgent GoFlex 3 To est proposé aux alentours de 230 euros.

Intel privilégie le haut de gamme

Nouveau venu dans la gamme « Extreme Edition » d'Intel, le Core i7-940XM devrait voir le jour à la fin de l'été. Ce quad-core est cadencé à 2,13 GHz dans sa fréquence de base et à 3,33 GHz en mode Turbo contre 2 GHz et 3,2 GHz pour l'actuel Core i7-920XM. Il supporte également la technologie HyperThreading et affiche un TDP surprenant de 55 Watts. Gageons que son prix devrait allègrement dépasser la barre des 800 euros.

La gamme « Black Edition » offre aussi des processeurs débridés. Elle s'articule autour d'un modèle à trois, quatre ou six cœurs



Constructeur Intel
Cores/Threads 4/8
Fréquence de base 2,93 GHz
Fréquence max 3,6 GHz
Gravure 45 nm
Cache L3 8 Mo
TDP 95 W
Socket LGA 1156
Nombre de transistors 774 millions
Site www.intel.com
Prix 346 €

EN RÉSUMÉ

En proposant un processeur débridé clairement destiné aux férus d'overclocking, Intel assure sa réputation auprès des joueurs tout en affichant un tarif très alléchant.

PLUS
- Le plus rapide sur socket 1156
- L'overclocking facilité
- Le bon rapport qualité/prix

MOINS
- La gravure en 45 nm
- Maigre sortie avant les Sandy Bridge
- Pas de réajustement du Core i7 870

VERDICT 15/20

Intel Core i7 875K ■ Intel plébiscite l'overclocking

Le premier rejeton de la gamme Unlocked

Les temps changent. Alors qu'Intel n'a jamais plébiscité l'overclocking, déçu de voir ses processeurs « rebadgés » et vendus moins chers en étant surcadencés durant les années 90, le fondeur de Santa Clara commercialise enfin une gamme « unlocked ». Son principe ? Des processeurs au coefficient multiplicateur débloqué, qui facilitent grandement l'overclocking dans la veine de la famille « Black Edition » des processeurs AMD ! Le Core i7 875K est le premier rejeton de cette nouvelle gamme. Il s'agit d'une pure refonte du Core i7 870 sorti il y a neuf mois (430 euros) : il s'articule ainsi autour de quatre cœurs, de 8 Mo de mémoire cache L3, de la technologie Hyper Threading et d'une fréquence de base de 2.93 GHz (3,6 GHz en Turbo). En débridant son processeur, Intel autorise essentiellement les férus de performances à doper les coefficients Turbo : il suffit alors de modifier leur « ratio » dans les options de votre carte mère pour atteindre une fréquence stable de 4,2 GHz environ. Rappelons au passage qu'il était déjà possible d'aboutir à un tel résultat avec la version « bloquée » du Core i7 875K et un simple refroidissement à air, en modifiant la fréquence de base générée par la carte mère (BCLK). Validé par Intel, l'overclocking est ici toutefois plus simple à atteindre et perdure de manière stable, en limitant au passage l'effet de « throttling » (baisse de la fréquence du processeur lors d'une hausse de sa température). Le Core i7 875K devient ainsi officiellement le processeur le plus rapide sur socket 1156, mais l'intérêt d'une telle offre se trouve ailleurs : bien décidé à caresser le public des joueurs dans le sens du poil, Intel propose ce processeur à 346 euros contre 430 euros pour le processeur équivalent de la gamme. Une vraie bonne affaire, si vous aviez investi dans une bonne carte mère dotée de ce socket il y a près de dix-huit mois !

« Le Core i7 875K s'affirme comme le CPU le plus performant sur socket 1156. »

Constructeur Intel
Cores/Threads 2/4
Fréquence de base 3,2 GHz
Fréquence max 3,46 GHz
Gravure 32 nm
Cache L3 4 Mo
TDP 73 W
Socket LGA 1156
Nombre de transistors 382 millions
Site www.intel.com
Prix 219 €

EN RÉSUMÉ

Performant mais cher, le Core i5 655K a le mérite de décliner le nouvel amour d'Intel pour l'overclocking aux CPU gravés en 32 nm. Mais son tarif ne présente pas un grand intérêt !

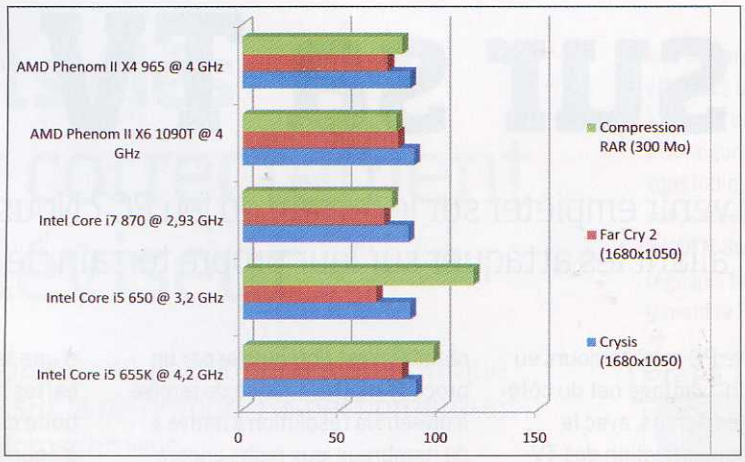
PLUS

- Processeur gravé en 32 nm
- Overclocking fiable à 4,2 GHz
- Performances > au Core i5 650

MOINS

- Le débridage coûte trop cher
- Prix trop élevé pour un double coeur
- Disponibilité chez les revendeurs

VERDICT 12/20



Intel Core i5 655K ■ Le double cœur dopé aux hormones

L'overclocking à tous les étages

Second processeur de la gamme « unlocked » d'Intel, le Core i5 655K est bâti sur les bases du jeune Core i5 650 sorti au début de l'année. Avouons d'emblée notre déception : s'il bénéficie du même sérieux que le Core i7 875K, avec un overclocking très simple à paramétrer à travers le Bios de sa carte mère, il ne présente absolument pas le même intérêt tarifaire. Certes, il s'agit d'un processeur à double cœur supportant la technologie Hyper-Threading, mais son modèle de base s'échange aux alentours de 150 euros. Payer près de 70 euros le déblocage du processeur n'a aucun sens, en particulier dans le cadre d'un CPU à double cœur. Mais la gamme d'Intel commence à s'installer !

Constructeur Corsair
Capacité : 128 Go
Type de mémoire Flash : MLC
Format : 2,5 pouces
Interface : S-ATA II
Débit lecture : 220 Mo/s
Débit écriture : 185 Mo/s
Temps d'accès : 0,13 ms
Site www.corsair.com
Prix 299 €

EN RÉSUMÉ

Outre d'excellentes performances générales, ce SSD de Corsair présente un très bon rapport qualité/prix, commercialisé en kit complet avec adaptateurs.

PLUS

- Bon rapport qualité/prix
- Performances équilibrées
- Kit complet

MOINS

- Disponibilité du produit en magasin
- Transfert de fichiers un peu en retrait
- L'espace de stockage limité

VERDICT 15/20



Corsair Nova Series v128 128 Go ■

L'un des SSD les plus abordables du marché

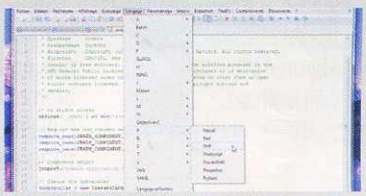
Sorti il y a déjà quelques mois, le SSD grand public de Corsair vient de bénéficier d'une nouvelle refonte et d'un positionnement tarifaire plus agressif : désormais disponible à moins de 300 euros dans sa version 128 Go, il s'agit de l'un des SSD les mieux équilibrés du marché (2,30 euros du gigaoctet, contre 3 euros en moyenne). Commercialisé sous la forme d'un kit complet avec adaptateurs de rigueur, le SSD atteint 220 Mo/s en moyenne en lecture et près de 180 Mo/s en écriture. Certes, il intègre un contrôleur Indilinx Barefoot qui n'est plus de prime jeunesse, mais il s'appuie sur du matériel éprouvé pour offrir des performances stables et un juste prix. Un excellent premier achat dans le domaine !

UTILITAIRES

Notepad++

Remplaçant au pied levé le traditionnel bloc-notes de Windows, Notepad++ s'enrichit dans cette dernière version d'une coloration syntaxique de cinq langages de programmation complémentaires. Du simple parcours de vos fichiers txt à l'écriture de vos scripts PHP, voici un utilitaire résolument indispensable dès la réinstallation du système !

Site : http://notepad-plus-plus.org



System Mechanic 9.5.9

Les utilitaires prétendant doper la réactivité de Windows sont légion, mais peu parviennent à offrir un réel suivi au quotidien. Dans sa dernière version, System Mechanic confirme le savoir-faire de son éditeur : une quinzaine de modules complémentaires nettoient efficacement votre base de registre ou optimisent votre disque dur. On apprécie en particulier la clarté de l'outil de diagnostic, la vigie permanente de Windows ! **Site :** www.iolo.com



Auslogics Duplicate Find Finder

Il y avait déjà DupDetector de Prismatic Software pour la détection des images, il y aura désormais Duplicate Find Finder pour le reste ! Ce petit utilitaire parcourt vos disques durs à la recherche des doublons, quel que soit le type de fichiers concerné. Vous partez ainsi à la chasse aux méga-octets gâchés et vous profitez d'une interface claire pour trier au mieux vos données. Pratique et efficace.

Site : www.auslogics.com



Jouer sur sa TV

Marre de voir les consoles venir empiéter sur le terrain du jeu PC ? Nous aussi ! Lançons aujourd'hui la rébellion en allant les attaquer sur leur propre terrain : le salon.

DURÉE
10 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Adaptateur DVI-HDMI
✓ Câble HDMI Cat2

Si le PC avait toujours eu un avantage net du côté des écrans, avec la popularisation des TV haute définition, le match s'est équilibré. En effet, si nos écrans 24 pouces ont bel et bien une résolution supérieure au Full HD (1920 par 1200 au lieu de 1920 par 1080), le progrès effectué par les téléviseurs est indéniable. Fini les moqueries des prises péritel, les nouvelles générations de consoles, par leur usage du HDMI (ou du YUV pour les premières Xbox 360) ont enfin de quoi s'exprimer.

Carte 3D édition 2006

Le plus triste, c'est que ces consoles manquent cruellement de puissance graphique. Les 7800 GTX (PS3) et X1800 XT (Xbox 360) sont considérées dans le monde PC comme des cartes Vermeil. Et si quelques jeux nous inspirent un respect graphique, généralement nous applaudissons surtout le boulot des développeurs qui arrivent à tricher par tous les moyens possibles pour rendre les jeux consoles agréables à l'œil. Parmi les techniques les plus classiques, on retrouve l'upscaling. Très souvent sur Playstation 3, non seulement les jeux ne sont pas Full HD (seulement 720p, soit une résolution de 1280 par 720), mais le résultat n'est obtenu que par un procédé mathématique de remise à niveau : la résolution « native » de nombreux jeux reste, encore aujourd'hui, le 1152 par 640.
Si l'on ajoute par-dessus cela les myriades de traitements appliqués par les puces graphiques à l'intérieur des téléviseurs (réduction du bruit, lissages, etc.), on commence à comprendre que finalement les consoles n'ont rien de si terrible, et qu'au contraire nos PC pourraient également s'exprimer pleinement sur ces magnifiques écrans larges. Encore faut-il suivre les bonnes règles. Tout d'abord, il y a le choix de l'entrée. Si naïvement, on a envie d'utiliser l'entrée DVI des téléviseurs, attention au drame ! Ces entrées sont, sur la majorité des modèles, bridées ! Résolution limitée, mais aussi traitements graphiques bizarres, parfois ces modes sont une pure catastrophe. La seule solution à considérer est le HDMI. Et là, si votre carte graphique ne dispose pas directement d'une telle sortie (la majorité des cartes récentes en ont une), la boîte de votre carte 3D contient à coup sûr un petit adaptateur transformant le signal DVI en HDMI. On branche alors dans cet adaptateur un câble HDMI classique (male – male) et le tour est joué.

> « Il vous faut impérativement un cordon HDMI dit de catégorie 2 ou « High Speed »

Catégorie 2 - High Speed

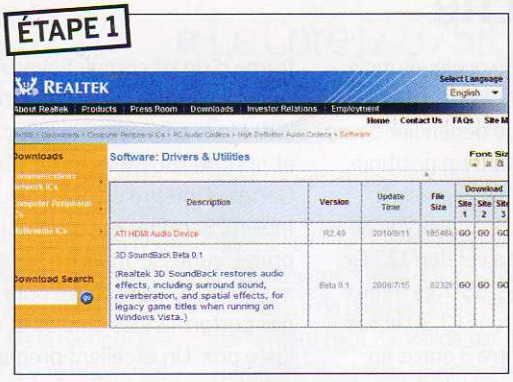
Côté distance, on peut atteindre jusqu'à 15 mètres de longueur mais attention, il existe deux types de cordons. Il vous faut impérativement un cordon dit de catégorie 2 ou « High Speed ». La différence se fait sur le nombre d'images par seconde, vous ne pourrez pas utiliser le réglage 1080p60 (60 Hz en 1920 par 1080 sans entrelacement, le Graal du jeu PC sur téléviseur). Côté prix, ne vous faites pas avoir par les câbles dorés proposés par les vendeurs de HiFi. Les magasins d'informatique proposent de parfaits cordons pour seulement quelques euros. Si le monde du PC nous a bien appris quelque chose, c'est qu'une connexion numérique marche, ou ne marche pas. Laissons-les « à peu près » et autres câbles qui rendent l'image plus belle au monde de la console. Ils en ont bien besoin !

C_WIZ

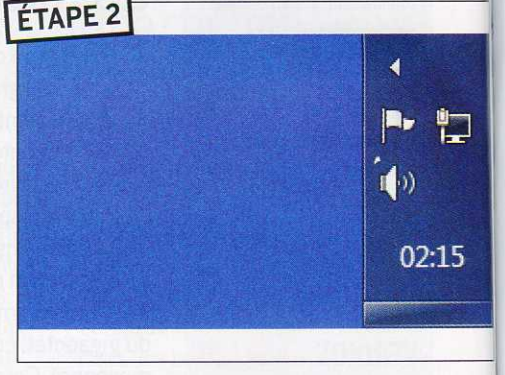
PAS À PAS

1/ Pour obtenir du son multicanal par le HDMI avec une carte ATI, rendez-vous sur le site de Realtek, téléchargez et installez le pilote « ATI HDMI Audio Device » (en rouge !). **2/ Effectuez un clic droit sur l'icône en forme d'enceinte** en bas à droite de votre barre des tâches et choisissez « Périphériques de lecture ». **3/ Sélectionnez la sortie HDMI** et choisissez « Configurer ». **4/ Une fois terminé, sélectionnez de nouveau la sortie HDMI** et définissez-la comme périphérique par défaut en bas. Un rond vert apparaît.

ÉTAPE 1

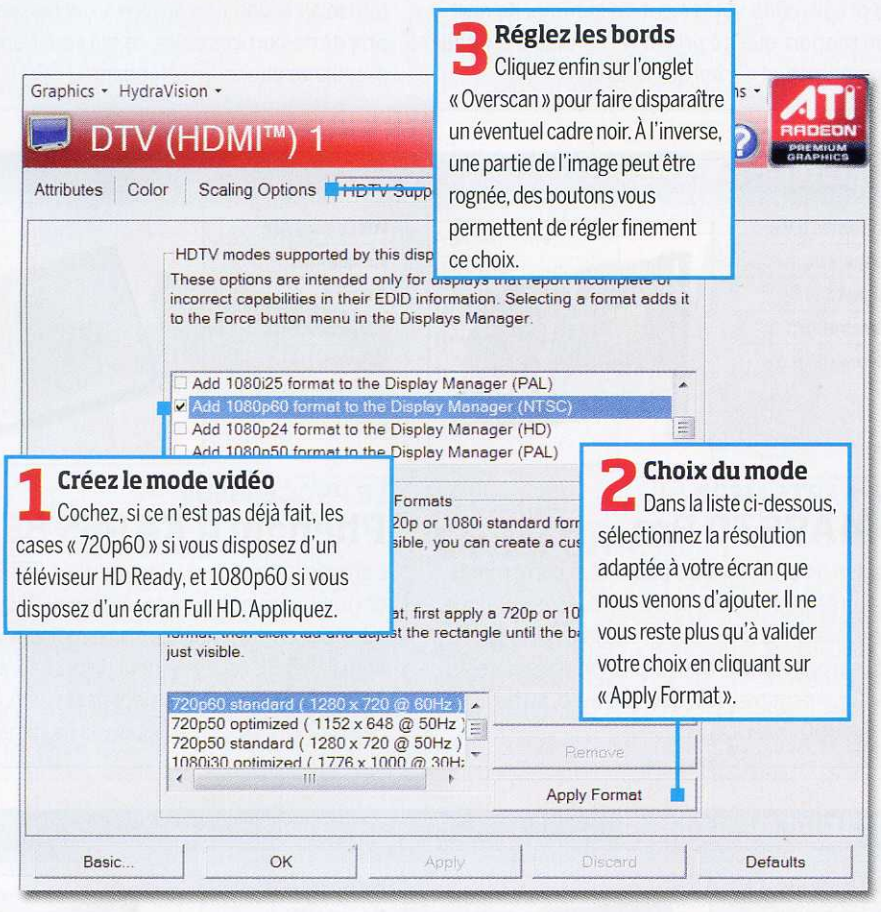


ÉTAPE 2



3 points clés
Régler correctement son téléviseur

Les options de réglage sont pléthoriques, en pratique on se concentrera sur la résolution, l'aspect progressif et le taux de rafraîchissement.



3 Réglez les bords
Cliquez enfin sur l'onglet « Overscan » pour faire disparaître un éventuel cadre noir. À l'inverse, une partie de l'image peut être rognée, des boutons vous permettent de régler finement ce choix.

1 Créez le mode vidéo
Cochez, si ce n'est pas déjà fait, les cases « 720p60 » si vous disposez d'un téléviseur HD Ready, et 1080p60 si vous disposez d'un écran Full HD. Appliquez.

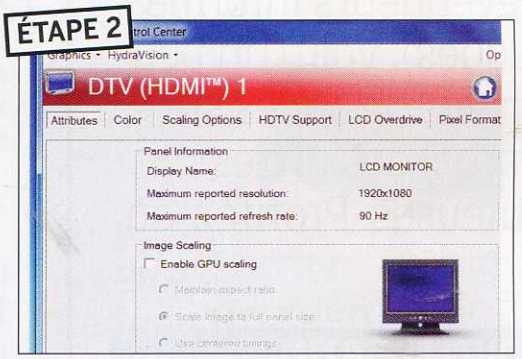
2 Choix du mode
Dans la liste ci-dessous, sélectionnez la résolution adaptée à votre écran que nous venons d'ajouter. Il ne vous reste plus qu'à valider votre choix en cliquant sur « Apply Format ».

1/ Pour arriver au panneau de réglages fins, effectuez un clic droit sur votre téléviseur en bas à gauche du panneau de contrôle, puis choisissez « Configurer ». **2/ Un nouveau panneau apparaît,** vous indiquant la résolution et la fréquence maximale supportées par votre écran. **3/ Cliquez enfin sur « HDTV Support »** pour faire apparaître le panneau de réglages fins. Assurez-vous d'avoir câblé correctement le PC à l'écran auparavant !

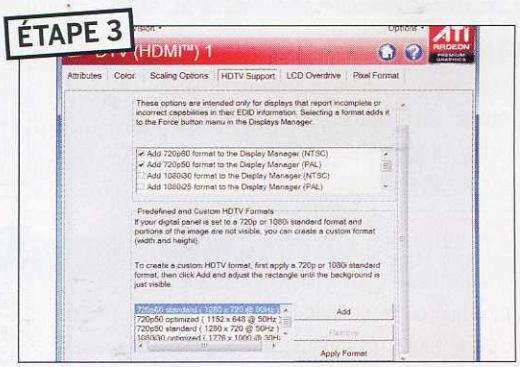
ÉTAPE 1



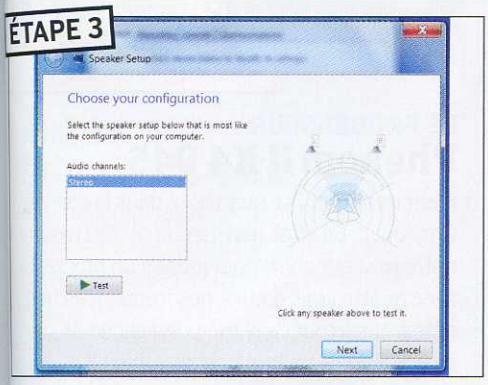
ÉTAPE 2



ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

La théorie voudrait qu'il soit simplissime de jouer sur un téléviseur 3D avec un PC. Soyons honnêtes, ce n'est pas encore prêt. On y travaille aussi bien chez ATI que chez Nvidia, et il faudra attendre encore un ou deux mois avant de voir arriver les premiers pilotes capables de le supporter. Carton rouge au passage à Nvidia qui a déjà annoncé qu'il ferait payer ces pilotes, on l'imagine, pour éviter toute concurrence avec sa solution clef en main 3D Vision. Espérons que le constructeur revienne sur cette décision, après tout Sony n'a pas fait payer de son côté le firmware qui apporte le support des TV 3D pour sa console...

TOP HARD

Le concept de soldes en informatique ne tient que pour un produit : l'écran. Vous pourrez trouver dans des endroits logiques (assembleurs, revendeurs informatiques), voire un peu moins (grandes surfaces) des offres juteuses. Profitez-en.

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Jeter son argent par les fenêtres est facile. Le jeter dans les bons composants qui amélioreront votre expérience de jeu sur PC est un art ! Suivez nos conseils pour ne pas vous rater.

MILIEU DE GAMME
Fortement dotée, particulièrement sur le graphique, cette configuration ne sacrifie rien au plaisir tout en maintenant un budget le plus serré et réaliste possible.

ENTRÉE DE GAMME
C'est l'évolutivité qui est ici le maître mot. Vous pourrez jouer confortablement, en sachant qu'il faudra repasser par la caisse un peu plus rapidement qu'avec les autres configs.

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.

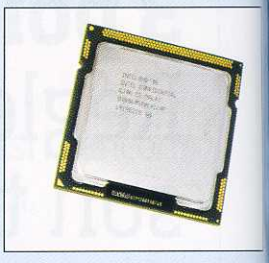
HAUT DE GAMME

Prix Environ 120 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D
Rien à redire sur cette carte qui propose tout ce que l'on peut espérer d'une carte mère socket 1156. Ce dernier reste notre socket de prédilection sur le haut de gamme, de part son rapport qualité prix et le manque d'enthousiasme actuel d'Intel sur le 1336.

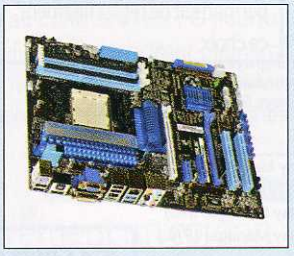
Prix Environ 250 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 860
Avis ! Il est espéré le lancement d'un Core i7 880 quelque part dans cette année. Repoussé, avancé, nous l'avons vu, maintes fois, mais il se refuse à l'achat. Son arrivée ferait baisser le prix de nos processeurs, ce qui serait une excellente chose. En attendant, i7 860 !

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 160 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro
Baisse de prix salutaire pour notre carte mère préférée pour processeurs AMD. Asus continue à proposer les meilleurs produits à notre goût, mais n'oubliez pas non plus Gigabyte qui n'est pas vraiment très loin derrière avec, au hasard, la GA-890FXA-UD5.

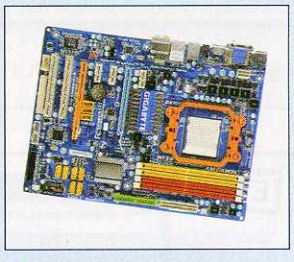
Prix Environ 170 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE
L'arrivée prochaine du Phenom II X4 975 BE devrait renvoyer à la baisse le prix du 965. Sachez que pour environ vingt euros de moins, le Phenom II 955 BE est également disponible, et que vous ne verrez probablement pas la différence. Le X6 1090T est conseillé pour le multimédia.

ENTRÉE DE GAMME

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



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H
Nous restons sur un chipset 785G, à la fois pour le prix, mais aussi pour le fait qu'il permette le déblocage des cœurs pour peu que vous ne suiviez pas nos recommandations et craquiez pour un processeur triple cœur. Cela nous rend tristes, sachez-le.

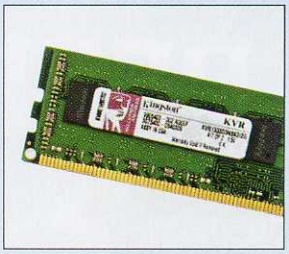
Prix Environ 145 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945
Restons sur un vrai quad core dans la gamme Phenom II. En effet, les Phenom II 900 restent notre meilleur choix pour jouer à un prix serré avec quatre vrais cœurs, des fréquences honnêtes, et surtout de la mémoire cache de niveau 3. Évitez à tout prix les Athlon II.

BUDGET 1085 €

Prix Environ 110 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Alors que nous désespérions littéralement de voir baisser un jour le prix de la mémoire DDR3, c'est plus de 10 euros d'un coup qui s'envolent aujourd'hui. Profitons-en en espérant que ces fluctuations se poursuivent vers le bas. La DDR3 « value » reste notre meilleur achat.

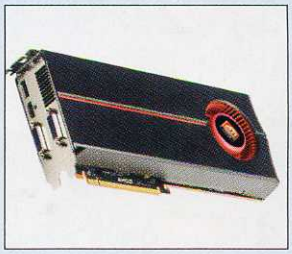
Prix Environ 225 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

Rien de tel qu'un SSD pour booster ses temps de chargement et diminuer les saccades. L'Intel est toujours le meilleur en lecture, le seul point qui nous intéresse dans les jeux. Windows 7 est vivement conseillé, tout comme l'activation de l'option AHCI dans le BIOS !

Prix Environ 380 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

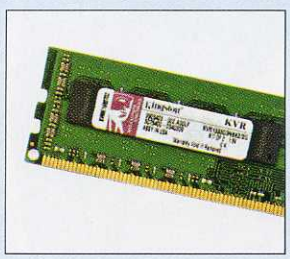


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5870

Largement disponible, la Radeon HD 5870 est notre chouchoute pour le haut de gamme. Rapide, peu bruyante, économe en énergie et relativement peu chère (pour du haut de gamme), elle cumule un tas d'avantages sans équivalents dans la concurrence.

BUDGET 790 €

Prix Environ 110 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Kingston reste la marque que l'on préfère pour sa rigueur au niveau des spécifications. Sa DDR3 est vendue pour une tension de 1,5 volt. Elles devraient toutes être comme cela, même si ce n'est pas le cas. Si vous voyez une tension plus forte, changez de modèle.

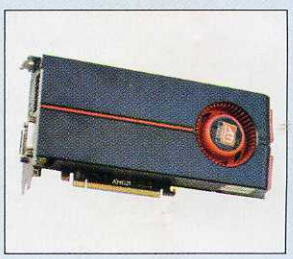
Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Chacun sa couleur. Pour rappel, nous privilégions le modèle « Green » pour son compromis entre silence et performances. Si le bruit est secondaire, partez plutôt sur la version « Black » qui avec ses 7 200 tours par minute est sensiblement plus rapide. 10 euros de plus.

Prix Environ 280 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

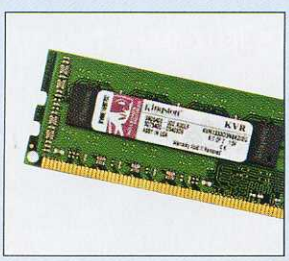


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

Les prix de la Radeon HD 5850 continuent de baisser puisque l'on peut la trouver, en cherchant bien, à 270 euros. Elle reste le meilleur rapport qualité prix de la gamme d'AMD, et même tous les constructeurs confondus. Les GeForce GTX 460 apporteront une alternative sous peu.

BUDGET 515 €

Prix Environ 110 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

On ne peut pas se passer de mémoire, et il n'y a pas d'autre alternative moins chère à se mettre sous la dent. Alors serrons-les, les dents, et partons vers 4 Go qui deviennent aujourd'hui réellement essentiels. Privilégiez si possible la version 64 bits de Windows 7.

Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Rapide et silencieux, le Spinpoint F3 se distingue par le fait qu'il n'utilise qu'un seul plateau. Moins de têtes de lecture provoquent moins de frottements, et de facto moins de bruit. D'autres grandes marques très recommandables existent comme Seagate, Hitachi et Western Digital.

Prix Environ 105 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

À défaut d'autre chose, nous restons sur la HD 5770 qui propose un prix attractif. La HD 5830 devrait subir dans les jours à venir une baisse de prix qui la ramènerait à 170 euros. Dans ce cas, pensez à considérer cette carte qui obtiendrait d'un coup un rapport qualité prix intéressant.



OCTOBRE 2000

ET POKE ET PEEK

Quand la rédaction de Joystick se déclare pour le Quinquina, parle-t-elle de cet arbuste originaire de l'équateur, du mandat présidentiel, ou de cette boisson à base de vin rouge, de noix de muscade et d'orange amère ? Ouvrons vite le magazine pour le découvrir.

Apprenez, chers lecteurs, que c'est en octobre 2000, date de la sortie du Joystick n° 119, que je suis entré dans le monde cruel et impitoyable du travail ! Que d'appréhension, et en même temps, que de fierté à l'idée de ramener enfin mes premiers deniers à la maison. Alors bien sûr, il y avait sûrement plus reluisant que d'aller inventorier des bouteilles de gaz sur les routes de Lorraine. Mais qu'importe ! Le vendeur du kiosque à journaux allait me donner du monsieur en me délivrant mon magazine préféré, et je pourrais enfin louer ces deux petits bouts de cuivre qui séparaient à l'époque l'homo miserabilis de l'homo classius-numericus, abonné à l'ADSL. Comble du bonheur : j'aurais même le choix de l'opérateur, puisque c'est Ackboo qui nous l'annonce, France Télécom se voit contraint d'ouvrir son réseau à la concurrence. La guerre des prix était lancée ! Bon… Dix ans plus tard, ces mêmes opérateurs qui devaient s'étriper pour nos beaux yeux sont copains comme cochon, et proposent des offres toutes plus opaques (et plus chères) les unes que les autres. Mais c'est l'intention qui compte, non ?

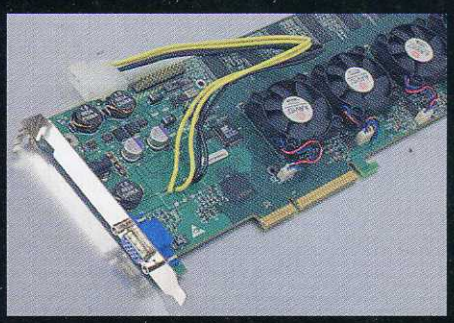


QUE LA NAÏVETÉ EST BELLE

L'autre exemple de « c'était sûr que ça allait mal finir » se trouve dans la rubrique Matos : des constructeurs, spécialisés dans les semi-conducteurs, décident de s'allier en conglomérat (le JEDEC) pour partager leurs découvertes technologiques, et ainsi diminuer leurs coûts R&D. Manque de bol, l'un des participants, la discrète société Rambus, en profite pour déposer des brevets à tour de bras, et attaquer deux ans plus tard ses anciens amis pour violation des lois sur la propriété industrielle. Une trahison digne des meilleures tragédies grecques, qui vaudra à Rambus le sympathique surnom de « patent troll ». Quelques pages plus loin, on assiste impuissant à la lente et douloureuse agonie du père de la 3D sur PC : 3DFX sort une Voodoo 5 6000 sans grande nouveauté et de la taille de ma table basse. Oui, ce début de siècle est cruel, et c'est dans les entrailles de son PC que l'ami Caf trouve du réconfort, en proposant un « c'est le delco » intitulé « halte au bruit ». Étrangement, il n'y est fait mention d'aucune technique pour limiter la nuisance sonore d'un Savonfou, pourtant bien plus problématique dans une rédaction que des ventilateurs qui tournent.



Vise les yeux, Bouh ! Vise les yeux ! YAAAARGH !!!



Pas sûr qu'une séance de Voodoo suffise à ranimer 3DFX.

ET LES JEUX, DANS TOUT ÇA ?

Oh, les jeux, ce n'est pas ça qui manque, notamment avec ce dossier sur l'ECTS de Londres, Mecque du jeu vidéo en Europe à l'époque, futur cadavre abandonné sur le bord de la route menant à Leipzig : de Warcraft 3 au premier opus de Mafia, en passant par Neverwinter Nights, les titres qui envoient du bois sont légion. Et pourtant, je n'ai d'yeux que pour ces 8 pages de test, celui de Baldur's Gate 2. Je l'avoue humblement, une décennie plus tard, je continue à admirer avec nostalgie cette boîte collector sur mon étagère. Je suis sûr que ça n'a pas tant vieilli que cela, d'ailleurs. Bon, je vous laisse, je vais vérifier ça.

KRACOUKAS

JVN.COM
Jeux Vidéo Network



RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE JOYSTICK
WWW.JOYSTICK.FR

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"


La Gazette de Varanas
MMORPG Gratuit
www.RunesofMagic.com
Sans abonnement
«Une aventure inoubliable»
Raid sur la Gamescom !
5 représentants de guildes invités
Runes of Magic
Chapitre III
The Elder Kingdoms
PASS OFFERT
gamescom
Runewaker Entertainment
Frogster Online Gaming
Frogster Interactive Pictures