FALLOUT NEW VEGAS ENFIN DE NOUVELLES CARTES EN MAIN ?

NUMÉRO 236S - SPÉCIAL NOËL 2010

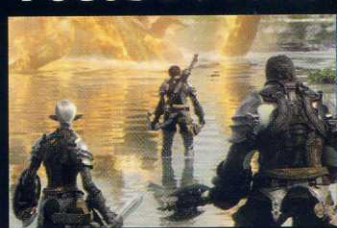
joystick

WWW.JVN.COM

STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

LA FORCE DE VOUS FAIRE QUITTER WOW ?

FOCUS DU MOIS



FINAL FANTASY XIV

DÉSTABILISANT, RAGEANT... ET POURTANT PASSIONNANT !

DOSSIER

LES GRANDES GUEULES DU JEU VIDÉO

Déclarations et phrases chocs : ces personnalités qui l'ouvrent trop

MATOS

Les constructeurs de chipsets graphiques se déclarent la guerre !

REPORTAGE

DUKE NUKEM FOREVER

Rencontre avec les nouveaux pères du Duke

Yellow MEDIA

L 13925 - 236 S - F: 7,95 € - RD

Numéro 236S / Spécial Noël 2010 / FRANCE métropolitaine 7,95€ / BEL 8,95€ / DOM 8,95€ / RÉU 9,20€ / TOM Avion 1900 XPF / TOM Surface 1300 XPF / CH 16 FS / CAN 14,90 $ / LUX 8,95€ / MAR 90 DH / PORT cont 8,

Alienware M11x
Processeurs Intel® Core™ i5 et processeur Intel® Core™ i7
L'ordinateur portable de jeux 11" (28 cm) le plus puissant de la galaxie
Carte graphique Nvidia GeForce® GT335M avec la technologie NVIDIA® Optimus™.
Jusqu'à 8 Go de mémoire DDR3 800Mhz avec un système d'exploitation 64 bit
www.dell.fr/alienware

le choix 01net ★★★★★

"Un coup de cœur 5 étoiles !"
www.01net.com, Juillet 2010



SANS LIMITES.

Le nouvel ordinateur portable Alienware M11x: 28 cm de puissance absolue.



ALIENWARE® | ALL POWERFUL
* Puissance Absolue

intel® CORE™ i7 inside™

Plus rapide.
Plus astucieux.

Processeur Intel® Core™ i7. Une puissance supérieure pour des performances hors normes.

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.

JOYSTICK N° 236S - SPÉCIAL NOËL 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 : 7,95 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, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Cyril « Cyd » Dupont, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Yvesen » Nikas, Axel « Shua » Olivereau, 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)

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 contient pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparement, ainsi qu'un encart abonnement situé entre les pages 42 et 43.



OH HÉ, FLIBUSTIERS !

D'après les principaux acteurs du marché du jeu vidéo, le PC est un nid à pirates ! C'est vrai que beaucoup de jeux souffrent d'un nombre incroyable de copies illégales. D'ailleurs, si l'on en croit ces mêmes personnes, les consoles seraient le nouvel eldorado du jeu vidéo, et leurs utilisateurs des créatures tellement honnêtes que le « bon sauvage », du siècle des Lumières, passerait pour un être machiavélique. Pourtant, en y regardant de plus près, on s'aperçoit que les consoles subissent de plein fouet un piratage intensif. Qui ne connaît pas un(e) utilisateur(rice) de DS possédant une flashcard blindée à ras bord des dernières roms du Professeur Layton et autres hits casuals. Combien de fois avons-nous lu (et vu) les sites de P2P envahis de liens pour télécharger un des hits de Microsoft (et de tous les autres) plusieurs semaines avant sa sortie en magasin... Combien d'éditeurs ont abandonné le développement de jeux PSP pour cause de piratage tellement important qu'aucun exemplaire ne se vendait ? Même la PS3, longtemps inviolée, est victime d'un piratage tellement simple qu'il permet la copie et le lancement de n'importe quel jeu en quelques minutes... Alors, Messieurs, plutôt que de nous resservir l'argument du piratage pour ne pas sortir de version PC, regardez ce que des plates-formes comme Steam proposent, et reportez-vous aux ventes impressionnantes de la majorité des titres commercialisés. Je ne dis pas que le piratage n'existe pas sur PC, mais ce n'est pas une fatalité et, surtout, ce n'est pas en stigmatisant les joueurs PC que les choses s'amélioreront.

DEATH POTE

SOMMAIRE



40 **FINAL FANTASY XIV** Focus en 8 pages sur le MMORPG atypique de Square Enix. Lucky vous dit tout dans les moindres détails.



58 **DUKE NUKEM FOREVER** Ce n'est pas une blague, on a joué à Duke Nukem Forever. Bah, si, j'vous jure. Non, mais, j'vous promets !



« Le joueur aura l'impression d'être le nombril de la galaxie »



10 **STAR WARS THE OLD REPUBLIC** Globe-trotter dans l'âme, Savonfou est parti à Austin, dans les studios de BioWare, pour voir où en est The Old Republic. Avec Guild Wars 2 et Cataclysm, les prochains mois vont sacrément être chronophages !

Joystick
N° 236S Spécial Noël 2010



86 AGE OF EMPIRES ONLINE Premières impressions après notre séjour sur la bêta.



94 LES GRANDES GUEULES DU JEU VIDÉO Où sont passées les grandes gueules ?

10 EN COUV

Star Wars The Old Republic
Choisis ton camp camarade

18 NEWS

22 **La babe du mois**
Alma

28 **News Reportage**
Duke Nukem Forever

30 **Premières images**
APOX

32 **Le Pour ou Contre**
Le cross-média

34 **La chronique**
Le PC et la technologie

40 FOCUS

Final Fantasy XIV
Si loin de Poneyland…

48 BÊTA ET TESTS

50 Call of Duty : Black Ops

52 James Bond 007 : Blood Stone

54 Homefront

56 Tron : Evolution

58 Football Manager 2011

60 Fallout New Vegas

64 Sam & Max, episode 305

66 Chronicles of Mystery : L'Arbre de vie

68 Dead Rising 2

70 Lara Croft and the Guardian of Light

72 Blade Kitten

74 Medal of Honor

76 Lost Planet 2

78 Front Mission Evolved

79 Alien Breed 2 : Assault

80 ArcaniA : Gothic 4

82 F1 2010-10-07

83 WRC

84 RÉZO

86 **Age of Empire Online**
Un ragoût appétissant

88 **Mods**
The Forgotten, Open Outcast, StarCraft : Source, Chernobyl – Lost Riddles

89 **Free 2 play**
Terra Militaris

90 **Try Again**
R.U.S.E.

92 **Au Secours**
Civilization V

94 DOSSIER

Les grandes gueules du jeu vidéo
Politiquement correct ?

98 MATOS

100 **Tests**
Asus GeForce ENGTS 450, AMD Phenom II X6 1075T, SteelSeries Shift

102 **Pratique**
Réduire les temps de chargement grâce au RAID

104 **Top Hard**
À vos caddies !

106 CÔTÉ RÉDAC

106 **Et Poke et Peek**

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

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

ÉCRIVEZ-NOUS

Ce mois-ci, la rédaction tient à remercier les rares courageux qui nous ont envoyé des lettres manuscrites. Entre l'écriture et les fautes nous n'y avons rien compris, mais merci !



Bonjour à tous,

Lisant régulièrement votre magazine, je tenais à vous signaler que la camaraderie interne à la rédaction commence à prendre de plus en plus de place, et ça devient très lourd à force.
Tant mieux s'il y a une bonne entente dans votre équipe, mais le lecteur n'en a rien à faire.
Je lis également régulièrement tous les magazines de jeux qui se montrent un brin plus sérieux.
Imaginez le lecteur qui va vous lire pour la première fois, et qui tombe par exemple sur : « ça, c'est Savonmachin en train de se faire dégommer… » sous une photo de jeu en preview ou en test ! Le lecteur n'est pas censé rentrer dans vos délires, il veut tout simplement être informé le mieux possible. L'humour est bien sûr important, mais faites preuve d'un peu plus de finesse, car là on a l'impression que vous avez 15 ans d'âge mental. Désolé d'être si direct, mais je ne suis pas le seul à le penser, et j'ai beaucoup d'amis qui se tournent maintenant vers la concurrence car ils en ont marre de vous lire. Essayez d'être un peu plus sérieux, car mis à part ça, votre magazine est quand même bien foutu.

Bruno

JOYSTICK : C'est assez drôle, ma femme m'a dit exactement la même chose avant-hier soir quand j'ai invité Sundin à partager notre lit pour la nuit. Mais dans un monde égoïste où chacun se met en avant en écrasant son prochain, ne serait-ce pas un crime de cacher une si belle amitié ? Je vous laisse à vos réflexions, ce soir il y a boom pour les 14 ans de Savonfou et je voudrai voir sa tête quand il déballera la mob qu'on a piquée pour lui.

Bonjour à toute la rédaction,

Fan de golf, je ne comprends pas le choix stratégique d'EA Sports de sortir le jeu Tiger Woods PGA Tour 11 exclusivement sur console. Il me semble que les « adulescents » qui jouent aux jeux vidéo et qui aiment le golf (voire le pratiquent) possèdent plutôt un PC qu'une console. Je suis très déçue de ce choix d'autant plus que la Ryder's Cup était enfin au programme. Vous pourriez m'expliquer cette décision et dire un mot pour moi à Monsieur EA Sport ? Merci d'avance.
Cordialement,

Caouette

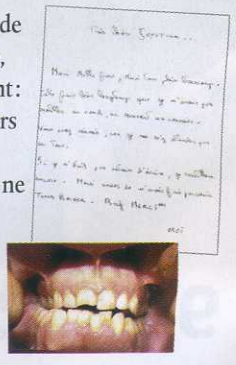
JOYSTICK : Après consultation de ma boule de cristal, je vois trois explications à cette sortie exclusivement console. Aussi improbable que ça paraisse, peut-être Electronic Arts craint-il la concurrence de jeux PC comme Pangya (bien que ce ne soit pas une simulation). Peut-être encore, et là l'explication semble plus raisonnable, préfère-t-il sortir son titre sur des machines compatibles avec un quelconque détecteur de mouvement. Mais hélas, il est aussi fort possible qu'EA se soit éloigné du PC par crainte du piratage, par paresse, ou tout simplement pour vous embêter. Vous l'avez vexé récemment ?

Bonjour la rédaction.

Je ne sais pas comment aborder le sujet. À vrai dire je ne pensais pas que le premier mail que je vous enverrai serait pour vous dire que je vous quitte. Je m'explique car je vois votre visage interloqué et suintant de larmes ! Vous avez changé ! Si si ! Et trop. Où est passé le Joystick à la couverture épaisse et moelleuse que j'aimais tant ? Qu'avez-vous fait de votre maquettiste qui faisait un travail merveilleux ???? À vrai dire, en vous lisant désormais, je n'ai plus l'impression de lire le Joy' tant aimé, mais bien un PCJEUX ou autres magazines au papier glacé et sans âme ! Oui, mes mots sont durs, mais vous êtes devenus tout pareils ! Joy était un monde à part ! Eh bien non, vous avez tout flanqué par terre. Je vous aime plus. Nah !

JOYSTICK : Quoi un changement de maquette ? Une couverture épaisse ? Hein ? Quoi ? Où ça ? [Consulte le dernier numéro, puis les précédents] Ah mais oui ! C'était il y a déjà un an. Ça alors, je ne savais pas qu'on avait des abonnés sur Pluton ! Épatant !

JOYSTICK : À la lecture de votre touchante missive, deux constats s'imposent : vous avez besoin de cours de français d'urgence et d'un bon dentiste. Nous ne sommes qu'un humble mag de jeux vidéo, nous ne pouvons rien pour vous. Merci quand même.



VU SUR LE BLOG

Nous avons cru un instant, juste un instant, que le DVD du mois dernier avait foiré comme les deux précédents.

Symptôme : La poisse, j'avais envie de jouer à ce jeu depuis si longtemps que j'ai cru rêver en découvrant que c'était le jeu complet de ce mois-ci. Las, impossible de commencer l'installation, l'exécutable ne se lance pas. Quelqu'un a-t-il ce problème et y a-t-il une solution ?

Denuac

Solution : Il ne faut pas télécharger l'installateur sinon il te manque tous les autres fichiers nécessaires à son exécution. Il faut que tu exécutes l'install en explorant le DVD, tu le trouveras dans le dossier jeu. Pour explorer ton DVD passe par le poste de travail/ordinateur.

Zonka

Panasonic
ideas for life



*Des idées pour la vie. RCS Bobigny B682 024 351

NE JOUEZ PAS EN 3D... PLONGEZ DANS L'ACTION !

Sport, films, jeux vidéo... En 3D, la qualité d'image déjà exceptionnelle de nos téléviseurs prend une toute autre dimension, pour vous plonger au cœur d'une unique.

Découvrez un monde où les couleurs sont plus intenses, les noirs plus profonds et les mouvements d'une netteté incroyable, grâce à la technologie 600hz. Plongez dans le monde fascinant de la 3D... et jouez !

Il y a la 3D, et la 3D Panasonic.

CHAQUE DÉTAIL COMPTE.



3D FULL HD

VIERA

Existe en 42, 46, 50 et 65 pouces.

Découvrez les téléviseurs 3D Viera VT20 et GT20 sur www.panasonic.fr.

VOTRE DVD



Allumez des bougies, éteignez la lumière, branchez cinq ou six de ces prises odorantes, et asseyez-vous confortablement dans votre vieux fauteuil tout pourri. Ce qui suit parle de S.T.A.L.K.E.R., et **quand on parle de S.T.A.L.K.E.R., on ne rigole pas** avec les détails !







Le jeu complet

Genre FPS - **Éditeur** THQ - **Développeur** GSC Game World - **Site** www.stalker-game.com

S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl

Depuis quelques semaines, Shua, notre spécialiste du FPS, tire la tronche. Lucky passe sa vie sur Final Fantasy XIV, Savonfou s'est mis à Civilization V et moi, je verse encore une larmichette tous les soirs sur la boîte de BioShock. Ce qu'il nous manque cher lecteur – sans parler de quelques millions d'euros, n'hésitez pas à envoyer vos dons d'ailleurs – c'est du bon FPS ; du FPS authentique, immersif, dur, ambitieux. Du S.T.A.L.K.E.R..

Remémorons-nous le un peu, tiens. Minute culture ON/ S.T.A.L.K.E.R. est un jeu ukrainien qui touche, en plus du FPS classique, au survival et au RPG. Selon la très sûre source Wikipedia, les lettres de S.T.A.L.K.E.R. voudraient dire « Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer and Robber ». Ai-je besoin de vous traduire ? Je pense que non, et nous voilà donc au point pour le nom. Pour le développement, le FPS de GSC Game World n'a pas fait dans la dentelle. Annoncé en 2001, le jeu a gagné le titre du Vaporware de l'année en 2006, avant de finalement sortir, après moult retards, en 2007. S'il a sur le coup un peu déçu les critiques à cause d'une réalisation un brin désuète (on parle quand même de 82 sur Metacritic !), S.T.A.L.K.E.R. reste, avec le recul, une des plus marquantes licences du FPS de ces cinq dernières années. Et vlan ! Minute culture OFF/.

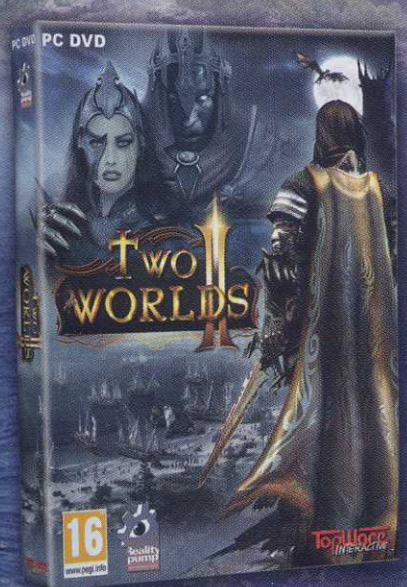
La Zone, ce bordel

Maintenant que je vous ai teasé comme un malade, rentrons dans le vif du sujet. Ce paragraphe est dédié à toutes les tristes personnes qui n'ont pas eu l'occasion de tester S.T.A.L.K.E.R. (ceux qui connaissent déjà bien le jeu peuvent lire aussi, après tout, ils ont payé cette page de leur sang). S.T.A.L.K.E.R. se déroule à Tchernobyl, une vingtaine d'années après la catastrophe nucléaire. Une nouvelle catastrophe survient, empoisonnant les lieux qui voient apparaître des mutants et autres phénomènes inexplicables (il se dit aussi que Savonfou serait né dans le coin). L'endroit est alors appelé la Zone et seuls les « Stalkers », sortes de braconniers illégaux, osent y pénétrer. Vous, vous êtes l'un d'entre eux : le « tatoué », et comme souvent, amnésique… Voilà pour le pitch, et pour l'ambiance du coin, pensez au PMU en bas de chez vous en version post-apo. Pour les petits plus gameplay, je vous parlais de ce minime côté RPG, avec un inventaire limité, des quêtes secondaires, des factions à aider ou à combattre… La grande classe pour un FPS. Rajoutez à ça des munitions limitées (et ça augmente méchamment l'expérience de jeu) et une IA au-dessus de la moyenne pour faire du titre ukrainien une valeur sûre. Sur ce, cher lecteur, je ne vous retiens pas !

Automne 2010

TWO WORLDS II

WWW.TWOWORLDS2.COM



Egalement disponible sur consoles

16 www.pegi.info

PC DVD ROM

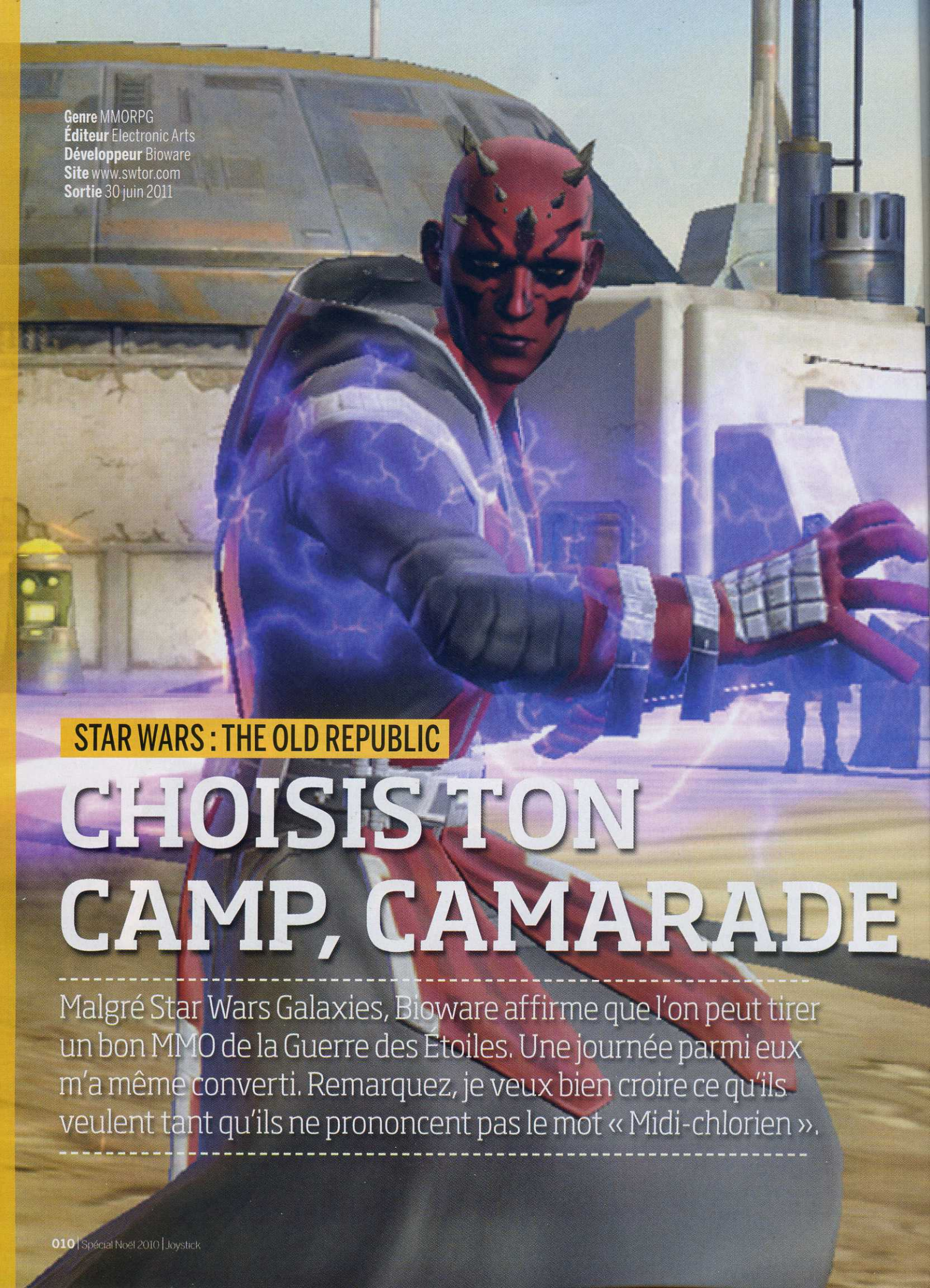
PS3 PlayStation 3 PlayStation Network

XBOX 360 XBOX LIVE

Reality pump

TopWare INTERACTIVE

Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump and their respective logos are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare an TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. " ", "PlayStation", "PS3", "PS3" and the trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks are the property of their respective owners. All rights reserved.



Genre MMORPG
Éditeur Electronic Arts
Développeur Bioware
Site www.swtor.com
Sortie 30 juin 2011

STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

CHOISIS TON CAMP, CAMARADE

Malgré Star Wars Galaxies, Bioware affirme que l'on peut tirer un bon MMO de la Guerre des Étoiles. Une journée parmi eux m'a même converti. Remarquez, je veux bien croire ce qu'ils veulent tant qu'ils ne prononcent pas le mot « Midi-chlorien ».



L'Agent Impérial : un gros geek fan de high tech.

Il était une fois, dans une galaxie très très lointaine, un développeur texan plutôt doué pour développer les RPG solo, qui s'était mis en tête d'aller voir du côté des MMORPG si l'herbe y était plus verte. Comme il lui fallait un thème, il choisit celui avec lequel il a déjà réussi à faire des sous il y a quelques années : une vague saga dans l'espace avec des types bizarres qui se battent à coups de néon, des boîtes de conserve qui parlent, et des personnages à la capillarité contrariée. Je crois même me rappeler qu'il y a eu un ou deux films sur le sujet, mais on ne doit pas être nombreux à s'en souvenir. Faire un MMO quand on est un habitué du RPG solo, la transition est moins anodine qu'il n'y paraît : on garde souvent de fichus automatismes. C'est sans doute pour cela que Star Wars : The Old Republic donnera parfois au joueur l'impression d'être le nombril de la galaxie. Chacune des huit classes de personnages disponibles est dotée d'une ligne scénaristique très forte. L'idée est que chaque joueur découvre et au fur et à mesure l'épopée mise au point pour sa classe. Un peu à la manière d'un LOTRO, The Old Republic sera une sorte de jeu solo qui se jouera >>>

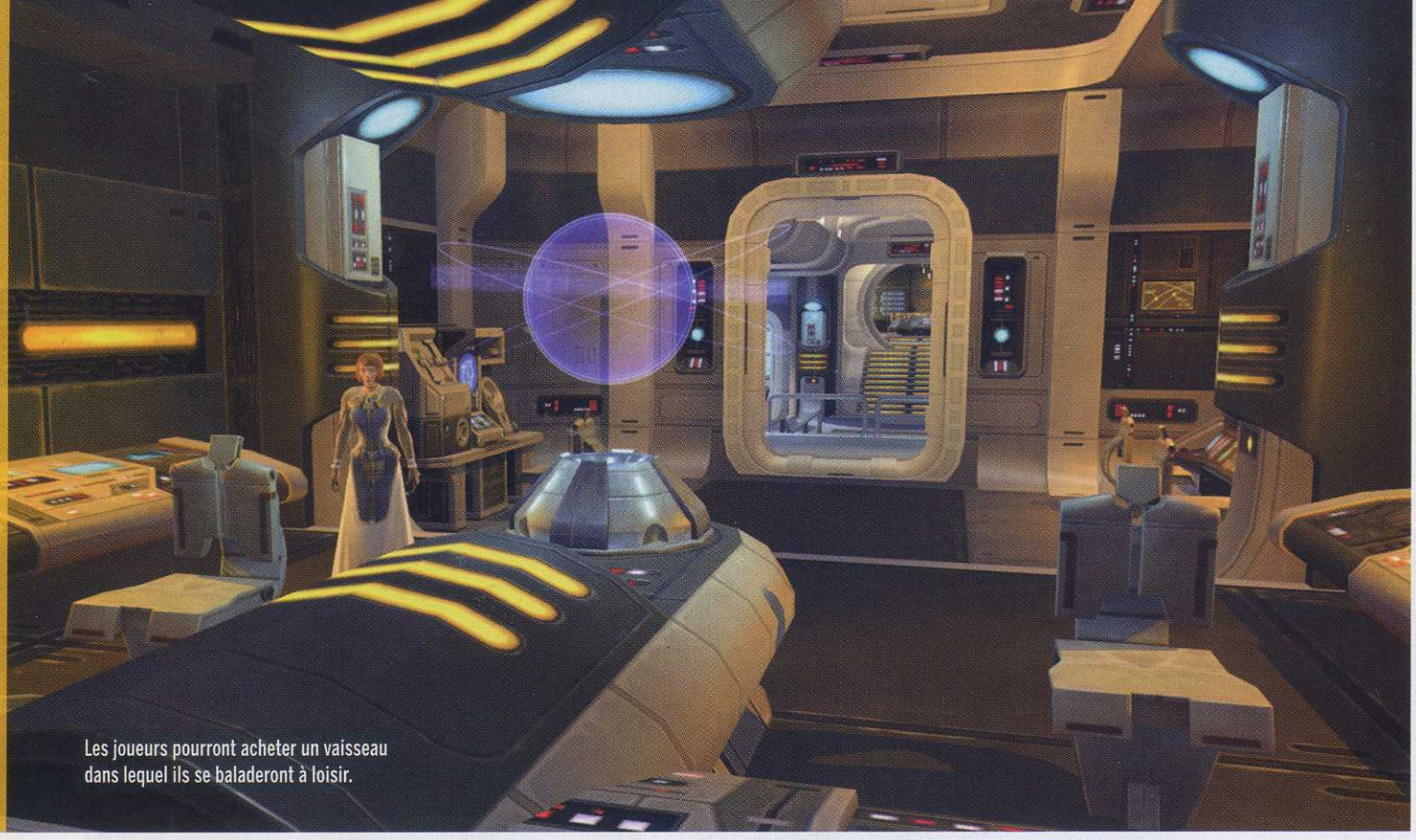
« Une vague saga dans l'espace avec des types bizarres qui se battent à coups de néon. »

À SAVOIR

1 Un MMO né de la fusion entre Bioware et quelques développeurs arrachés à la carcasse de Mythic.

2 The Old Republic se destine-t-il aux fans de MMO ? Aux fans de Star Wars ? Ou aux fans de Bioware ?

3 Les trois, mon capitaine ! Ce n'est pas parce qu'ils s'en prennent à un genre nouveau que les développeurs d'Austin renoncent à leur style.



Les joueurs pourront acheter un vaisseau dans lequel ils se baladeront à loisir.

>>> dans un cadre multijoueur. À tel point qu'il n'y aura, aux dires des développeurs, aucun raid ni quête qui requerra absolument la présence de plusieurs joueurs. « Constituer des groupes sera avant tout une question de choix », m'explique-t-on tandis que je lance mon premier personnage : un Inquisiteur Sith que j'ai nommé Sith Down (j'en vois deux qui ne rient pas au fond). Alors que je gagne mes premiers niveaux, j'apprends au cours de cinématiques interactives que je suis un ancien esclave de l'Empire Sith, qui fut libéré quand on découvrit à quel point la force était puissante chez lui. Cela explique pourquoi tout le monde, et spécialement mes professeurs, me traite avec un souverain mépris. On reconnaît bien dans ces fameuses cinématiques la patte de Bioware. Le joueur y tient alors des discussions avec une série de NPC, où les choix de dialogue façon Mass Effect déterminent la façon dont son personnage résout les problèmes, ce qui à terme détermine son alignement : côté obscur ou lumineux de la force.

Prenons un exemple simple : les classes « Agent Impérial » et « Chasseur de Prime » commencent sur la planète Hutta, le monde d'origine de Jabba The Hut, la grosse limace baveuse et véreuse du Retour du Jedi. Une de leurs toutes premières missions leur est proposée par une mère éplorée : son ex-mari s'est enfui en emportant son fils. En poussant un peu la conversation, on comprend que ce dernier voulait sauver son rejeton de l'enfer de l'Académie Sith où sa mère voulait l'envoyer. Selon les options de dialogue que le joueur choisit, il pourra laisser le père s'enfuir avec son lardon, le tuer pour toucher une prime, ramener gratuitement le moutard à sa maman, voire se contenter de racketter cette dernière. Dans tous les cas, le gain en expérience sera le même, mais on pourra ou non toucher de l'argent, et votre alignement va varier selon de la moralité de vos choix. Certains pourront me faire remarquer qu'une storyline aussi développée laisse peu la place au multijoueur, principalement à cause de ces fameux choix à faire pendant les cinématiques. Je laisse au lead designer Emmanuel Lusinchi le soin de répondre : « Il est vrai qu'une partie de notre jeu semble privilégier l'expérience solo, mais vous vous rendrez vite compte que décider du déroulement de l'aventure peut

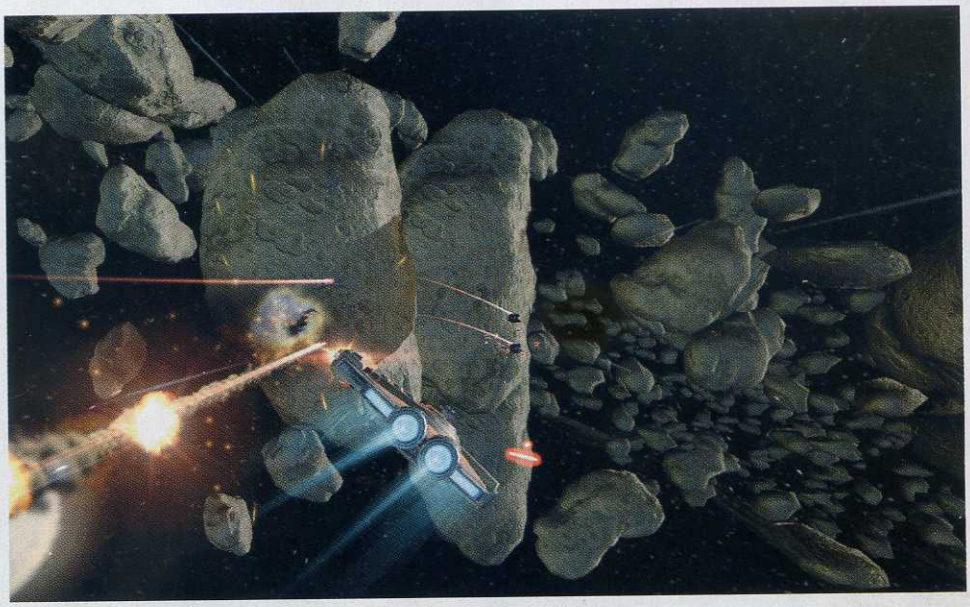


Les combats PVP s'annoncent nerveux et vite résolus.



Sabre simple, sabre double, voire un sabre dans chaque main, c'est vous qui voyez.

que décider du déroulement de l'aventure peut se révéler encore plus intéressant au sein d'un groupe, surtout si tout le monde ne cherche pas à obtenir le même alignement. Il y aura sûrement des discussions houleuses lors de certains moments-clés », se réjouit le Frenchy officiel du studio. Comment Bioware s'est-il débrouillé pour que l'on puisse prendre des décisions à plusieurs ? Un exemple tout bête : Dark Death Pote, Kracoukas le Preux et Savonfourbe se retrouvent tous les trois devant la fameuse mère de famille. Chacun verra la cinématique en même temps, et choisira entre plusieurs possibilités. En plus des options « standard » Dark Death Pote, qui est un Sith, pourra se servir de la force pour obliger la mère à donner plus d'argent, le Jedi Krakoukas peut aussi utiliser la force, mais pour la persuader d'abandonner ses recherches, enfin le chasseur de prime Savonfourbe peut se servir d'un détonateur thermique



Nous n'avons pas palpé la partie spatiale du soft, mais les vidéos plaident pour une prise en main très arcade.

« The Old Republic donnera parfois au joueur l'impression d'être le nombril de la galaxie. »

pour menacer la gueuse. Chacun prend une décision qui équivaut à un vote pondéré par un jet de dés 100 virtuel, et par diverses caractéristiques comme le charisme. La décision qui remporte le plus grand score est adoptée, et tant pis pour ceux qui ne sont pas d'accord. « C'est plus sympa de remplir des quêtes à plusieurs, mais il faudra assumer le fait qu'elles ne se passent pas toujours de la façon que vous voulez », résume Emmanuel Lusinchi. Je laisse à chacun d'entre vous le soin de décider s'il se laisse convaincre, mais personnellement je trouve que l'argumentaire se tient.



En voilà un qui n'hésite pas à tuer de sang-froid.

Un autre exemple vient renforcer l'idée que bien qu'œuvrant sur un MMO, l'équipe d'écrivains de Bioware n'a pas renoncé à son style inimitable. Lors de mon passage à l'Académie Sith dans la peau d'un Inquisiteur, on me suggère fortement de soutirer des aveux à un étudiant complice d'un meurtre « non autorisé ». L'arbre des dialogues peut alors nous conduire à des échanges complètement tordants du style « - Couvrez vos oreilles, je vais le faire couiner » « - Mmmmh merci de votre considération, mais j'aimerais entendre ce qu'il a à avouer. » Sans oublier ce passage désopilant où j'électrocute le malheureux pour l'obliger à >>>



Certaines races ne sont disponibles que pour certaines classes, ici un Miraluka que l'on ne trouve que parmi les Jedi.



Les Twi'Lek font de très bons contrebandiers, mais aussi d'excellentes danseuses de charme.

>>> choisisse de se montrer particulièrement arrogant (ce qui n'est pas forcément recommandé si l'on veut garder de bonne relation), on peut facilement se retrouver à assister à un vrai festival de bons mots.

Vous vous demandez sûrement quelles raisons vous pousseront à choisir un côté particulier de la force ? La première est d'ordre esthétique, de plus en plus d'options de customisation se débloquent à mesure que vous penchez d'un côté ou de l'autre. Grâce à elle, personne sur le serveur n'ignorera quel bon samaritain vous êtes, ou au contraire à quelle fieffée ordure ils ont à faire. En outre, certains de ces gadgets esthétiques (tatouages, cape blanche, cicatrices, photo dédicacée d'Adolf Hitler) donneront des bonus sur les jets de dés lors des décisions de groupe abordées plus haut. Ce bonus restant relativement discret, les développeurs nous assurant qu'ils préfèrent que les joueurs raisonnent plus en termes de roleplay que de statistiques. Bon, ils sont peut-être un peu naïfs sur ce coup-là. Bien évidemment certaines classes se prédestinent plus ou moins à un certain type de Karma. Un Sith qui voudra aider son prochain risque par exemple de se mettre en porte-à-faux vis-à-vis de sa hiérarchie.

Tous les comportements sont envisageables, mais certains sont plus profitables à telle ou telle classe, ce qui me permet par une pirouette d'écriture qui m'impressionne moi-même de vous les présenter. On m'a en effet offert la possibilité de passer une journée entière à les tester. The Old Republic proposera donc huit classes, menant chacune à deux « archétypes » parmi lesquels il faudra choisir, une fois arrivé au niveau

UN NOM DE SITE DE RECHERCHE D'EMPLOI

Quoi de neuf au Pôle Emploi de Coruscant ?

Petit tour d'horizon des huit classes qui seront disponibles à la sortie de Star Wars : The Old Republic. Le Trooper (République Galactique) et le Chasseur de primes (Empire Sith) joueront le rôle de tank et de tank DPS. Le Contrebandier et l'Agent Impérial utiliseront les couverts du décor et la furtivité pour être les plus gonflants possibles. Le Guerrier Jedi et le Guerrier Sith sont des sortes de paladins qui boostent leurs alliés tout en causant des dégâts. Le Consul Jedi et l'Inquisiteur Sith sont de purs DPS qui pourront se spécialiser dans le maniement du sabre laser ou de la Force.



Des NPC « serviteurs » vous attendront dans les différentes parties de votre vaisseau pour fournir certains services.

>>> 10, à la manière d'un Tabula Rasa (même si ce nom porte-malheur). Le Trooper, par exemple, une classe de la République Galactique dotée d'armes lourdes et d'armures qui ne le sont pas moins, peut se spécialiser passé le niveau 10 en « Vanguard » : un tank blindé de points de vie et d'armure, ou en Commando : une classe inspirée du film éponyme avec laquelle le joueur disposera d'armes lourdes dévastatrices. Le Trooper fut d'ailleurs la première classe testée lors de cette journée. Avec lui, j'ai pu aller désosser des droïdes de combats dans un village séparatiste. Le système de combat ne sort pas des sentiers battus par les dizaines de MMO qui ont précédé. On verrouille une cible, on se sert des raccourcis numériques pour utiliser les capacités qui sont limitées par un temps de cool down et des réserves de munitions (qui deviennent des réserves de Force dans les classes Jedi et Sith). Comme promis, les combats sont beaucoup plus dynamiques et rapides (que l'on gagne ou que l'on perde) que dans bien d'autres MMO, et les animations sont extrêmement travaillées. Le Chasseur de primes, par exemple, a très vite accès à un lance-flammes qui permet d'embraser les ennemis comme une garrigue marseillaise sous le soleil d'août. Ces derniers se tordent de douleur et finissent par s'écrouler dans un dernier râle. Un soin tout particulier a été logiquement apporté aux combats au sabre laser. C'est ce que l'on a pu observer avec l'Inquisiteur Sith dont les affrontements contre les acolytes (des Sith ratés qui méritent de mourir) sont rythmés par les attaques, les parades et les bruits caractéristiques de cette « arme noble d'une époque civilisée ».

Il existe quatre planètes de départ (deux classes par planète) dont les décors sont très variés : jungle, marais, temple à demi ruiné, tous sont fouillés et ne manquent pas de présences, généralement hostiles. J'étais, en revanche, un peu déçu de voir que, malgré les promesses de combats tactiques, ces décors n'avaient aucune influence sur les tirs de blaster qui passent à travers n'importe quoi sans aucune pénalité. Je compris plus tard que l'utilisation du décor comme couverture était réservée à l'Agent Impérial et à son équivalent républicain : le Contrebandier. Attardons-nous un peu sur leurs cas : leur gameplay constitue la principale nouveauté proposée par le système de combat de TOR. L'un comme l'autre peuvent en effet à tout moment, en appuyant sur la touche R, se voir indiquer tous les endroits où ils peuvent se couvrir : angle d'un mur, caisse ou encore tronc d'arbre. Ces cachettes apparaissent en vert si elles apportent des bonus défensifs, dépendants de la position relative de l'ennemi ciblé. Une fois collé à son couvert, on peut utiliser de nouvelles capacités comme le « Sniper » de l'Agent Impérial qui permet de tuer en un coup une cible avec peu de points de vie. De >>>

INTERVIEW

LA FORCE EST PUISSANTE CHEZ LUI

Dallas Dickinson, Chef de Projet sur The Old Republic

« Tu vas écrire que mon jeu poutre » « je... écrire... votre jeu poutre... » « Et tu vas me chercher un café » « vous chercher... café... »



JOYSTICK : **Les dernières productions Bioware se sont un peu éloignées du RPG « traditionnel », est-ce que The Old Republic va poursuivre le mouvement ?**
Dallas Dickinson : Je pense que sur ce jeu-là, on essaye beaucoup plus de coller aux RPG classiques : que ce soit par le type de classes de personnages que l'on propose, par leurs caractéristiques, les choix de compétences. Tout cela rappelle ce à quoi les joueurs de RPG classiques sont habitués. En revanche, on ne peut pas dire qu'il s'agisse d'un MMORPG classique. On essaye de doter The Old Republic d'une histoire très riche fluide et dynamique qui fait que chacun vivra sa petite aventure solo à l'intérieur d'un cadre massivement multijoueur.

JOYSTICK : **Comment s'est passée l'intégration des anciens de Mythic ? Que font-ils au sein du studio ?**
D. D. : Nous avons été très contents de les voir venir, ils ont une grande expérience du MMO, et nous avons une grande expérience du RPG. Pour un jeu comme The Old Republic, c'est un luxe inimaginable. On les retrouve un peu partout. Ils nous ont fourni des designers, des testeurs, des codeurs...

JOYSTICK : **Chaque classe de personnages a une histoire imposée qui se poursuit jusqu'à un end game comme dans un RPG solo. Qu'est-ce que le joueur va bien pouvoir faire après ?**
D. D. : Il a huit classes avec huit histoires complètes, et chaque classe requiert plusieurs fois le temps de jeu d'un Mass Effect. Même pour un joueur qui se contenterait de finir l'histoire sans s'occuper du reste, il y a de quoi faire ! Pour les autres, il y aura les arènes PVP, les affrontements Empire/République, et le crafting qui se développe indépendamment de l'histoire.

JOYSTICK : **Comment les combats spatiaux sont-ils intégrés ?**
D. D. : Les joueurs doivent emprunter leurs vaisseaux pour se rendre d'une planète à l'autre mais les combats restent optionnels. Les batailles seront gérées sous forme d'instances dans lesquelles on entre depuis le sol. On veut être sûr que ce soit un choix, il s'agit donc de quêtes non essentielles pour finir le scénario de votre classe.

JOYSTICK : **Quelle est votre marge de manœuvre vis-à-vis d'un univers aussi codifié que celui-là ?**
D. D. : Nous sommes 200 ans après KOTOR. Personne n'a jamais écrit sur cette période. Même si nous savons ce qui se passe avant et après, nous avons une grande liberté d'écriture. Bien sûr, nous devons systématiquement passer par une étape de validation avec LucasArt.

JOYSTICK : **Vous n'avez pas peur que les Sith et les Jedi soient trop « cool » et que l'on ne trouve pas assez des autres classes ?**
D. D. : Nous sommes sûrs qu'il y aura plein de Jedi et de Sith dans les premiers mois. Nous n'y échapperons pas. Ce sont des icônes de la légende Star Wars. Cela étant dit, les autres classes aussi sont importantes pour les fans comme le Contrebandier (ma classe préférée) qui est une référence à Han Solo, ou le chasseur de primes qui est une référence à Boba Fett. Il y a aussi des quêtes et des événements sur certaines planètes qui sont entièrement focalisés autour de ces classes, et qui donneront envie de les découvrir.

LONELY PLANET

LA GUERRE DES MONDES

1 Hott : Bien connu depuis qu'un certain Skywalker y a dormi dans le ventre d'un Tauntaun, ce glaçon géant sera très disputé dans The Old Republic.

2 Ilum : Ilum est un monde vital pour les Jedi, c'est là qu'ils vont en pèlerinage chercher les cristaux de leurs sabres laser.

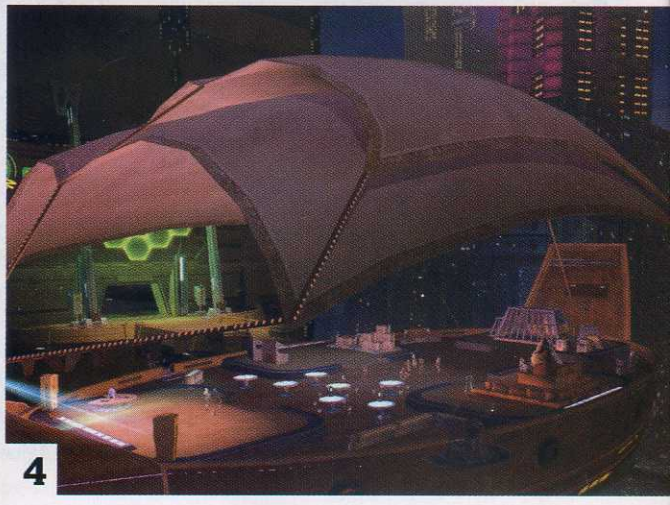
3 Corellia : Monde natal de Han Solo et de Wedge Antilles, Corellia est bien connu pour ses cargos, sa dictature sanguinaire et sa tarte à la myrtille.

4 Nar Shaddaa : Alias « La Lune des Contrebandiers ». Cette planète couverte de gratte-ciel est sous le contrôle des Hutt.


1


2


3


4



Au-delà d'un certain niveau, les armures font un peu penser à Robocop.

« Un soin tout particulier a été logiquement apporté aux combats au sabre laser. »

cette manière, on peut éliminer plein de monde sans que personne ne réagisse si on s'en sort bien. Le système est bien rôdé contre les NPC que l'on prend plaisir à observer de loin, pour trouver le meilleur angle d'approche afin de les supprimer de façon nette et sans bavure. Des doutes planent en revanche quant à son utilité réelle en PVP: un personnage contrôlé par un autre joueur devrait parvenir à vous contourner en un rien de temps, rendant votre couverture aussi utile qu'une doudoune en enfer. Emmanuel Lusinchi partage cet avis: «Nous sommes en train de chercher un moyen d'y remédier.»

Ce que The Old Republic a pu nous montrer pendant cette journée était très prometteur. Son écriture soignée, son système de combat efficace, même les combats spatiaux dévoilés plus tôt dans l'année semblent militer en faveur d'un jeu de qualité. Les seules zones d'ombre recouvrent tout ce que l'on ne connaît pas encore: l'artisanat et les arènes PVP. Ces deux points risquent de s'avérer cruciaux pour l'avenir commercial du titre, car de l'aveu même de ses développeurs, The Old Republic sera un (très) long RPG solo dont le préfixe massivement multijoueur sera une plus-value optionnelle. Pour un joueur à qui l'on demande de payer un abonnement, la pilule peut paraître dure à avaler. Encore presque un an à attendre, et le Padawan aura fini sa formation. Nous saurons alors de quel côté de la force il penche.

SAVONFOU



Entretiens de fin d'année à Joystick...

ONCE UPON A TIME...

...In a galaxy far far aux pruneaux

Nous sommes 300 ans après la fin de Knight of The Old Republic et quelque 3 500 ans avant la naissance de Jar Jar Binks. Depuis son monde sanctuaire de Korriban, le belliqueux et passablement corrompus Empire Sith a récemment conquis un certain nombre de planètes. Sa politique expansionniste se heurte à l'armée de la République Galactique et à son ordre de Chevaliers Jedi. Pour éviter une guerre généralisée, l'Empire signe une trêve avec son ennemi d'une main, tout en soutenant des mouvements séparatistes de l'autre. La paix est fragile, et chacun essaye à sa manière d'assurer son emprise sur les nombreux mondes neutres que compte la galaxie. Cette dernière se partage en effet encore en grande partie entre dominions, groupes mafieux et autres intérêts corporatistes. C'est sur ce pitch que se base l'ensemble des scénarii propres à chaque classe de The Old Republic. Chacune évoluera dans une ambiance de complots et de conflits plus ou moins larvés qui ne demandent qu'à se généraliser.



NEWS



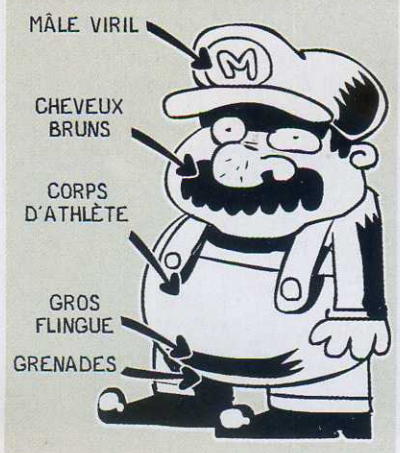
REPORTAGE 28
Rencontre avec Randy Pitchford qui nous présente Duke Nukem Forever, version Gearbox.

Opinion

PAR YAVIN

Tous les mêmes ?

Une lectrice rencontrée par hasard me faisait récemment remarquer que tous les jeux surmédiatisés se ressemblent. Un mâle viril, cheveux bruns, corps d'athlète, en héros chargé d'éradiquer avec un gros flingue et des grenades une menace capable d'anéantir l'humanité. Soyons honnêtes, elle n'a pas tout à fait tort même si la situation n'est pas aussi dramatique sur PC qu'elle peut l'être sur les consoles de Sony et Microsoft. S'il est vrai que le syndrome du shooter à répétition existe aussi sur nos machines, au moins nous avons droit à des produits, sinon originaux, au moins différents. StarCraft II a apporté le renouveau de la stratégie, Civilization V redonne un coup de fouet au genre gestion quand Torchlight (qui ressort en version boîte ce mois-ci) a permis aux amateurs de hack & slash de repartir pour quelques mois à user leurs souris. Certes, il n'y a pas là de vrai nouveau concept, que l'on trouvera plutôt dans l'incroyable bac à sable indé Minecraft (à votre droite), mais au moins les succès du monde PC ne se limitent pas à un ou deux genres. Et c'est plutôt rassurant.





Paris Games Week ■ Ça va être... grand

Viendez nombreux !

Vous ne le savez peut-être pas encore, mais du 27 au 31 octobre, vous allez monter ou descendre à Paris si vous vivez en région ou tout simplement monter dans une rame de métro si vous habitez notre belle capitale. Direction le Palais des Expositions de la Porte de Versailles pour la toute première édition du (ou de la, c'est comme vous voulez) Paris Games Week. Soit le plus grand événement vidéoludique de l'année dans l'Hexagone et au cours duquel vous trouverez une pelletée de titres à essayer et de gens à rencontrer. Au programme, il y aura du Call of Duty : Black Ops, Le Pouvoir de la Force II, Fallout New Vegas, Crysis 2, Bulletstorm, Dragon Age 2, Deus Ex : Human Revolution, Red Faction Armageddon, Assassin's Creed Brotherhood ou encore F.3.A.R. Et c'est tout ? Bon, c'est déjà pas mal, alors vous allez vous calmer et non, car il y a aura également plein de titres exclusifs aux consoles. Sur le stand de Sony, les passionnés de sports mécaniques croiseront Kazunori Yamauchi (illustre créateur de Gran Turismo) et Sébastien Loeb (illustre créateur de désespoir chez ses concurrents). De plus, Yellow Media (c'est nous) étant partenaire de la manifestation, vous tomberez sans doute à un moment ou un autre sur un stand dédié qui vous fera découvrir tous les chouettes magazines édités par la société.

> Le plus grand événement vidéoludique de l'année dans l'Hexagone !

Côté tarifs, pour entrer dans ce véritable temple numérique, comptez 10 euros au tarif plein, 7 euros si vous êtes étudiant, jeune ou demandeur d'emploi et 17 euros si vous comptez venir deux journées complètes. Pour de plus amples détails sur le programme, les exposants et les facilités d'accès, rendez-vous sur le site officiel du salon **www.parisgamesweek.com** et bien évidemment chez nos confrères de JVN **www.jvn.com** pour un suivi en quasi direct live et des vidéos torrides de Lucky et Savonfou en train de jouer au poker dans un sauna.



POUR OU CONTRE 32
Le cross-média est dans toutes les bouches. Vraie bonne idée ou simple argument marketing ?



CHRONIQUE 34
Le PC n'est plus le laboratoire des nouvelles technologies en termes de gameplay et d'interface. Pourquoi ?



JEUX INDÉ 36
Retrouvez notre sélection des productions emblématiques de la scène indépendante où originalité rime avec talent.

Minecraft ■ L'étonnant succès

Construire du rêve

Markus Persson se doutait-il des ravages qu'allait provoquer son excellent jeu indé Minecraft **www.minecraft.net**? Sans doute pas. Et pourtant, le fait est qu'à ce stade, ce génial bac à sable entièrement codé en Java déchaîne les passions. Jugez plutôt, en quelques mois à peine, le développeur suédois a amassé un joli pactole se montant, à l'heure où j'écris ces lignes, à plus de 2,5 millions de dollars ! Un succès absolument énorme, alors que le titre n'en est toujours qu'au stade de l'alpha version. Du coup, conscient de l'or qu'il tient entre ses petites mimines, Markus songe à développer le projet, à se trouver des locaux et embaucher quelques talents pour l'aider à peaufiner son projet. Étonnant, quand on sait que le titre se contente de permettre la construction (et la destruction) de « blocs » et que son aspect visuel plus qu'épuré a de quoi dérouter les joueurs les plus indulgents. Reste que ce côté Lego assumé plaît et permet toutes les audaces. À ce jour, près de 960 000 joueurs se sont enregistrés sur le site officiel et 280 000 d'entre eux sont passés à la caisse après quelques heures sur la version d'essai. Et vous, qu'attendez-vous pour essayer cet OVNI ?

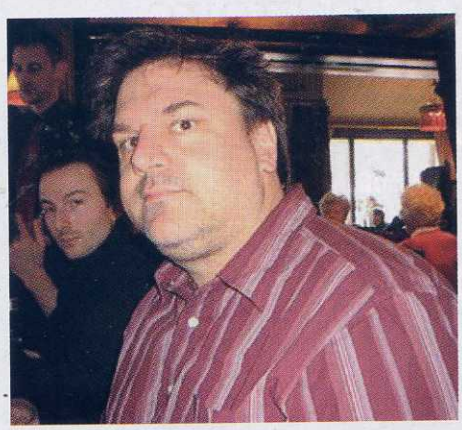


Un bel exemple de ce qu'il est possible de réaliser.

Gilbert & Schafer ■ Le duo de légende se reforme

Amis pour la vie

Ron Gilbert et Tim Schafer, les illustres créateurs des deux premiers épisodes de Monkey Island, se sont enfin mis d'accord pour bosser à nouveau ensemble. Ne vous excitez pas trop vite, pour l'instant on ne sait pas grand-chose mis à part le fait que le duo bosse sur une toute nouvelle franchise qui devrait se rapprocher des jeux d'aventure à l'ancienne et probablement nous éclater la mâchoire à force d'exploser de rire devant les dialogues écrits par les deux comparses. Voilà, c'est tout, maintenant, il ne vous reste plus qu'à patienter en lisant le reste de ce fabuleux magazine.



BRÈVES

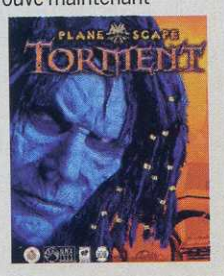
Sans vouloir commander

Actuellement employé chez Bioware Mythic, Paul Barnett l'affirme sur son compte Twitter, il veut une réédition du premier Wing Commander pour fêter ses 20 ans (ceux du jeu, pas ceux de Paul). Réalité, simple désir ou ballon d'essai marketing ? Nul ne le sait à part l'intéressé qui pourrait, s'il a deux minutes, répondre à mes messages privés.



Champagne !

Un poil moins connu que les autres grands RPG de chez Interplay (Fallout ou Baldur's Gate), Planescape Torment avait tout de même réussi à drainer une forte communauté de passionnés autour de lui. Joie, le titre de Black Isle Studios se trouve maintenant sur l'excellent Good Old Games **www.gog.com** pour un peu moins de dix malheureux dollars.



Des camions à vivre

Les Lyonnais de Game Seed vous font savoir que la version 2.0 de leur Truck Racing by Renault Trucks **www.gameseed.fr/free/tr/truck_racing_2010.html** a été mise en ligne il y a peu. Au menu : quatre circuits, de nouveaux poids lourds et la possibilité de s'affronter en multijoueur sur l'internet international de la fiesta multimédia numérique virtuelle.



La technique de la crêpe, bien pratique pour aplatir les adversaires.

Section 8 : Prejudice ■ Vous n'en avez pas rêvé

Est-ce vraiment nécessaire ?

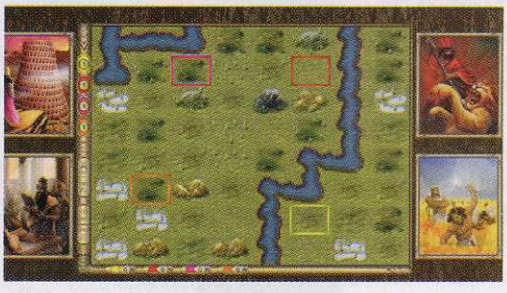
La suite de Section 8 serait, d'après son développeur, une conséquence du bon feedback apporté par le public et les médias. Soit. Manifestement, ils n'ont pas lu le test de notre international Savonfou qui lui avait asséné un radical 5/10 dans le Joystick n°224. D'ailleurs, ils ont aussi perdu leur éditeur (Southpeak Interactive) au passage, probablement en raison des ventes absolument énormissimes générées par leur first person shooter. Bref, Prejudice sera donc auto-distribué et devrait reprendre les bases posées par son prédécesseur. L'histoire commencera d'ailleurs là où elle s'était arrêtée, en mettant le joueur dans la peau du Capitaine Alex Corde aux commandes de la Section 8 d'infanterie, spécialisée dans les missions périlleuses. Lui et ses hommes rencontreront une toute nouvelle menace et… on ne nous en dit pas beaucoup plus. Sans doute histoire que l'on n'implose pas d'enthousiasme. Nous aurons aussi droit à du multijoueur avec, en prime, la possibilité de choisir l'endroit du champ de bataille où l'on désire réapparaître après s'être fait dégommer. Sortie prévue pour le début 2011, vu qu'en fin d'année la concurrence risque de se montrer un tout petit peu rude.

« Prejudice devrait reprendre les bases posées par son prédécesseur. »

Bronze ■ Ceci n'est pas un jeu d'argent

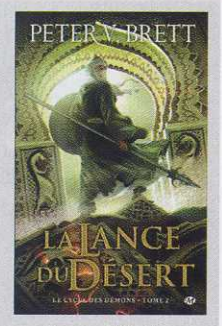
Vous allez aimer l'histoire

Plutôt rare de nos jours, la stratégie au tour par tour (ça rime) résiste encore et toujours (décidément…) à l'envahissant temps réel (ah, ouf, c'est fini). La preuve par ce Bronze, jeu de conquête historique prenant pour cadre l'ancienne Mésopotamie. On y jouera l'une des douze civilisations (Assyriens, Babyloniens, Égyptiens…) disponibles dans des scénarios que l'on nous promet d'ores et déjà très précis, historiquement parlant. La seule différence, c'est qu'ici, il sera du coup possible de réécrire l'histoire afin de mieux la faire correspondre à nos ambitions géopolitiques. Vu comme ça, Bronze a l'air sympa comme tout et n'aura plus qu'à le prouver lors de sa sortie, prévue pour une date encore inconnue.



LIVRES

Désert florissant



Le premier tome de L'Homme Rune vous avait passionné ? La Lance du Désert – le second volet – devrait faire de même. Reprenant là où L'Homme Rune s'était arrêté, la Lance du Désert nous plonge au cœur du Jihad instigué par le roi du peuple du désert. Toujours aussi dynamique et passionnant, ce deuxième tome confirme tout le bien que nous pensons de cette saga et de son auteur. Car, sans tomber dans tous les poncifs de la fantasy, La Lance du Désert réussit à nous offrir un univers crédible, « connu » et pourtant original.

La Lance du Désert
(Ed. Milady)

Tu vas mourir



Vous rêviez de retrouver l'univers de Death Note ? Eh bien, voilà votre vœu exaucé puisque vous pouvez maintenant vous plonger dans Another NotE, un roman mettant en scène les principaux protagonistes du manga. Certes, il n'y a plus d'images et il vous faudra passer outre une écriture (ou est-ce la traduction) assez sommaire, mais l'intrigue se révèle plutôt prenante pour vous faire passer un très bon moment. L'occasion de découvrir quelques secrets cachés de la saga, ainsi que de nouveaux personnages aussi intelligents que déterminés à arrêter la série de meurtres qui touchent la terre entière.

Another Note
(Ed. Kana)

3D, LED, FORMAT XXL...
TROUVEZ LE MONITEUR QUI VOUS RESSEMBLE

ASUS
Rock Solid · Heart Touching



MONITEUR LCD 23" - VG236H
Place à la 3D

- 2 ms
- 3D Ready
- Format large 16/9
- 120 Hz
- Kit nVidia Geforce 3D Vision fourni

498,96€

Full HD 1080 · HDMI · NVIDIA



MONITEUR LED 21,5" - S228H
L'écran d'appoint pour portable

- 2 ms
- Format large 16/9
- Design ultra-fin : 16,5 mm d'épaisseur
- Faible consommation énergétique

179,95€

HDMI Full HD 1080



MONITEUR LCD 27" - VX2739wm
Le cinéma au format extra large

- 1 ms
- Format large 16/9
- Enceintes stéréo SRS Premium Sound
- Traitement anti-reflets

369,96€

HDMI Full HD 1080



MONITEUR LCD 19" - 943BM
Tout pour la bureautique

- 5 ms
- Format 4/3
- Fonction de pivot et pied réglable
- Constraste dynamique de 8000:1

139,08€

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

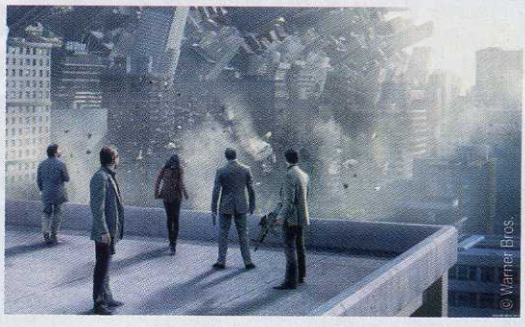
ALMA

Difficile, quand on est une entité fantomatique, de faire les choses comme tout le monde. Du coup, la grossesse surprise de cette chère Alma (F.E.A.R. 3) ne se passe pas le mieux le monde, et il faudra encore attendre près d'un an avant de découvrir le rejeton déjà si démoniaque qu'il a tué l'un de ses géniteurs (Monolyth). C'est qu'en s'inspirant de films d'horreur japonais, où une malédiction frappe tous ceux qui répètent un mot effrayant trois fois de suite, il semblerait que F3AR ait été maudit... Espérons que le spectacle soit tout de même de qualité !

Inception ■ Et pourquoi pas ?

L'IDÉE QUI TUE

Comment ça, vous n'êtes pas encore allé voir le magistral Inception du génial Christopher Nolan ? Courez-y pendant qu'il est encore temps, et avant que le bonhomme ne mette son projet d'adaptation de l'univers en jeu vidéo à exécution. Pour l'instant, il ne s'agit encore que d'un vague projet même si le réalisateur américain semble particulièrement motivé par l'idée. Et, qui sait, peut-être que cette fois le rêve deviendra réalité ? Ou serait-ce le contraire ? Oh et au fait, cette toupie ?



© Warner Bros.

BRÈVES

Episode 127

Quand on leur demande à quel moment ils se décideront enfin à communiquer sur Half-Life 2 : Episode 3, Gabe Newell et Doug Lombardi de Valve se contentent d'un lapidaire « une autre question ? », avant de s'échanger des clins d'œil et des petites tapes sur l'épaule, tout contents de se moquer du monde depuis trois ans.



Honte de rien

Lucide, notre pote Microsoft vient de réaliser que le public PC lui en voulait un peu de monter tout un business côté console en ne lui laissant que des miettes. Pour pallier le problème, l'éditeur mise tout sur Age of Empires Online, Microsoft Flight et Fable III, qu'il a tout récemment repoussé sur PC, tellement il aime cette plateforme.



Ça tape !

Pour une raison ou une autre, vous n'avez pu mettre la main sur la version dématérialisée de Torchlight (8/10, Joystick n°225) ? Courez donc acheter le jeu en boutique où il est désormais disponible en version boîte et en français. Vous y laisserez 20 euros, ou pas, si vous aimez vous faire tripoter par de gros vigiles poilus.



PC eSPORT PRO LAN, LE JEU EN RÉSEAU PRÊT À TRANSPORTER



PC LDLC eSport Pro LAN

- Barebone **ASUS T5-P5G41E** (Intel G41 Express)
- Processeur **Intel Core 2 Quad** Q8300 (2.5 GHz)
- RAM G.Skill **4 Go** (kit 2x 2 Go PC2-6400 800 MHz)
- Carte graphique **XFX Radeon™ HD 5670** 512 Mo
- Disque dur grande capacité **1 To** Serial-ATA 3 Gb/s
- Graveur DVD Super Multi double couche
- **Connectique complète** (USB 2.0, FireWire 400...)

ASUS Rock Solid · Heart Touching

G.SKILL

539,95€TTC

(sans OS - non monté)

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.



La direction artistique du jeu envoie du bois, une fois de plus.

Bioshock : Infinite ■ Toujours plus haut

Son château dans le ciel

Aaah, il nous a bien eus, Ken Levine, quand il nous a certifié bosser sur un projet complètement original. Le papa de Bioshock voulait surtout s'assurer que personne n'évente l'existence de ce troisième opus qui s'annonce pour le moins… excitant. Vous le savez, dans Infinite, on quitte l'engloutie Rapture et sa légendaire dystopie pour l'aérienne Columbia et son terrifiant fascisme américain bien pensant. D'après Ken, l'équipe en charge du projet se compose d'environ 80 personnes qui bossent d'arrache-pied sur l'intégralité du jeu. Pour la technique, c'est l'incontournable Unreal Engine 3 qui a été retenu. Il devrait – toujours d'après Monsieur Levine – permettre de bien belles choses comme l'effondrement d'immeubles entiers, dont les débris devraient retomber tout en bas, sur la terre ferme. Mieux, là où les combats dans les espaces étriqués du premier Bioshock se limitaient à deux ou trois ennemis, ceux d'Infinite pourront mettre en scène une bonne quinzaine de protagonistes ! Et quand on lui demande si son jeu, pas prévu avant 2012, a encore quelque chose d'un Bioshock, le bougre ne se démonte pas et explique que l'univers ne se limite pas, loin de là, à Rapture, même s'il se murmure qu'on pourrait bien en entendre parler.

> « On quitte l'engloutie Rapture et sa légendaire dystopie pour l'aérienne Columbia. »

MAGAZINAGE

Un burger à portée de main

Quand on joue, il arrive qu'on oublie de mettre le chauffage. Du coup, nos petites mains s'ankylosent. Heureusement, la science moderne n'ayant aucune limite – si ce n'est celle de votre compte en banque – des chercheurs extrêmement sérieux et compétents se sont associés à des designers de talents pour produire l'accessoire parfaitement indispensable aux joueurs « tête en l'air » ou trop miséreux pour dépenser inutilement de l'argent en chauffage. Le nom de cette merveille : l'USB BURGER WARMER MOUSEPAD, disponible sur le site **usb.brando.com**. Attention, la rédaction décline toute responsabilité si un de vos amis tentait de l'ingérer.



LES DVD DU MOIS



La mutante

Si Cube a été un succès retentissant, les autres films de Vincenzo Natali n'ont pas connu le même sort. Pourtant, impossible d'enlever au réalisateur canadien son souci de créer des histoires originales ou les prouesses visuelles qu'il déploie pour nous immerger dans son univers. Des qualités que l'on retrouve évidemment dans Splice, film inspiré de l'œuvre de David Cronenberg, où un couple de scientifiques a maille à partir avec sa créature hybride animal/humain créée en laboratoire… Loin d'être parfait mais franchement intrigant.

SPLICE *(Ed.* UNIVERSAL*)*



Au frigo

Alors que beaucoup y verront un ersatz de X-Files, Fringe propose pourtant une vision bien différente de notre monde et des complots scientifiques. La preuve avec cette saison 2 qui démontre, si besoin est, que les auteurs de cette série savent où ils vont et nous offrent quelques beaux moments de bravoure. Un épisode regardé et vous ne pourrez plus décrocher ! L'arrivée en DVD et Blu-ray de l'intégrale de la saison 2 devrait donc contenter votre soif de mystères et de phénomènes scientifiques étranges.

FRINGE, SAISON 2 *(Ed.* WARNER BROS*)*

SOURIS GAMER, VOTRE NOUVEL ALLIÉ DE JEU SOUS LA MAIN





COOLER MASTER

Cooler Master Storm Inferno
Gagnez en rapidité
avec 9 touches programmables

- Souris pour joueur orientée MMO
- **11 boutons**, dont 9 programmables
- Souris laser avec résolution de **4000 dpi**
- Câble USB 210 cm

49€08 TTC



Logitech

Logitech Wireless Gaming Mouse G700
Le jeu sous haute précision

- **13 touches G programmables**, sculptées individuellement
- **Capteur laser haute précision** résolution réglable **de 200 à 5700 dpi**
- Connexion **sans fil** à haute vitesse, pour une haute réactivité
- Sauvegardez jusqu'à 5 profils sur la mémoire interne
- **Roulette de défilement multidirectionnelle**

98€95 TTC

© diter - Fotolia.com

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.

F.3.A.R. ■ Vous êtes sûr, là ?

Coup de flippe

F.E.A.R.? Un excellent jeu. F.E.A.R. 2? Plutôt sympa. Si on suit cette logique descendante, F.3.A.R. (oui, je sais…) devrait donc être tout pourri et ne pas être suivi d'un quatrième volet, ce qui me fera des vacances parce que c'est un petit peu lourd les titres en majuscules avec des points entre les lettres. Blague à part, on ne va pas enterrer le jeu tout de suite, même si le changement de développeur inquiète un brin. Exit Monolith, place à Day 1 Studios, une équipe responsable de Fracture, un FPS un peu nase uniquement sorti sur consoles. Ce n'est pas très rassurant, c'est clair. Du côté du jeu, on reste également un peu inquiet de cette volonté de nous faire désormais jouer en coopératif en incarnant deux protagonistes aux caractères très différents, semblables à ce que l'on trouve dans un bon millier de buddy movies. Mouais, voilà qui n'a pas l'air vraiment folichon, surtout pour un F.E.A.R., mais on verra bien lors de la sortie en fin d'année.



Les combats s'annoncent pour le moins bourrins et flippants.

MARCHANDISAGE

Vire tes lunettes

Nos amis chinois ne se contentent pas de suivre. Enfin si, mais ils savent également innover dans leur course perpétuelle pour coller à l'actualité. Ainsi, le constructeur de lecteur multimédia portable Ramos devrait bientôt commercialiser le Ramos T8-3D. Oui, ce lecteur portable, qui ne devrait pas excéder les 200 euros, lira tous les formats possibles et imaginables et gérera les films en 3D sans avoir besoin de lunettes. Si on ne connaît pas exactement la technologie utilisée pour son écran 4,3 pouces, il y a de fortes chances pour qu'elle soit assez proche de celle de la 3DS.
À quand la même chose sur un écran de 24 pouces ?



Super Street Fighter IV ■ Du bon sens financier

Ce n'est qu'un… adieu



Sorti sur consoles depuis près de six mois, Super Street Fighter IV pourrait ne jamais voir le jour sur nos PC. La faute au piratage massif du précédent épisode, d'après Yoshinori Ono, producteur du titre. Une décision que l'on comprendrait sans doute mieux si Street Fighter IV ne s'était pas très bien vendu, contrairement à l'aveu même du bonhomme. Alors où est la logique ? Sans doute dans le fait qu'il aurait amassé encore plus de pognon si tous ceux qui en profité sans payer l'avaient acheté. Cela paraît, euh, logique.

UP & DOWN

Dans la vie, il y a des hauts et des bas ! Dans le jeu vidéo aussi, surtout quand on s'appelle Realtime World.

Wing Commander

Paul Barnet, de Bioware, vient de lancer une campagne internet pour qu' Electronic Arts accepte d'offrir gratuitement et sans aucune protection Wing Commander 1. C'est que 20 ans après sa sortie, ce shooter spatial reste une référence du genre dans le cœur de nombreux joueurs. Vu qu'EA l'a fait pour la série des Command & Conquer, cela pourrait bien arriver plus vite qu'on ne le pense.



Dawn of War Retribution

On savait Relic à l'écoute de ses joueurs, mais nous n'aurions jamais imaginé que le développeur (et son éditeur THQ) prenne la décision d'abandonner Games for Windows pour Steam. C'est pourtant chose faite puisque Retribution utilisera Steam et non plus l'insupportable service de Microsoft. L'inconvénient, c'est que ce nouveau stand alone ne sera plus compatible avec le jeu de base.

APB



La mort n'est jamais drôle surtout lorsqu'elle vous coûte ! C'est ce qu'ont pu constater les nombreux joueurs qui avaient acheté du temps de jeu pour APB et qui ont découvert que les serveurs du jeu avaient fermé après… trois mois. Le pire, c'est que, pour l'instant, aucun système de compensation n'est prévu…

DISQUE DUR, CARTE INTERNE, CLÉ USB, JUSQU'À 10 FOIS PLUS RAPIDE AVEC L'USB 3.0 !



iomega EGO

Aucun compromis : rapidité et sécurité !

PORTABLE HARD DRIVE 500 GO

- Interface USB 3.0
- Protection du disque et des données contre les chutes
- Logicielle "Protection Suite"

94€95TTC



Kingston DATATRAVELER ULTIMATE 3.0

Transférez vos données en un éclair

CLÉ USB 16Go

- Retrocompatible USB 2.0
- 80 Mo/s en lecture | 60 Mo/s en écriture
- Garantie 5 ans

66€35TTC



ASUS U3S6

Combinez les technologies USB 3.0 et SATA 6 Gb/s

CARTE PCI-EXPRESS INTERNES

- Carte PCI-Express 4x
- 2 ports USB 3.0
- 2 ports SATA 6 Gb/s

49€99TTC



ASRock USB 3.0 CARD

Profitez facilement de la rapidité USB 3.0

CARTE PCI-EXPRESS INTERNES

- Carte PCI-Express 1x
- 2 ports USB 3.0

29€95TTC

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.



Duke revient de très loin. Espérons pour lui que les joueurs apprécieront son retour.

70 personnes travaillent actuellement sur Duke Nukem Forever, pour une sortie prévue en 2011.

Duke Nukem Forever ■ 14 ans et toutes ses dents

JOUER À DUKE ET MOURIR (DE RIRE)

Quel temps splendide, vous ne trouvez pas ? Et vous, ça va ? Vot' chien a toujours ses satanées puces ? Sympas, vos chaussures, vous les avez achetées où ? AAAAHHH, OOOOKK ! J'y viens à Duke Nukem Forever ! On se calme un peu, hein !

Nous sommes le mardi 5 octobre, avenue des Ternes à Paris, dans le XVII[e] arrondissement. Je viens de jouer à Duke Nukem Forever sur un PC pendant une quinzaine de minutes. Enfin, il me semble, qu'est-ce qui me dit que je n'en ai pas rêvé ? Je me souviens pourtant de tout : ce sous-sol de Cabaret « aphrodisiaques » (pour des soirées chics et érotiques), cette lumière tamisée, ces 8 ou 9 PC sur lesquels tournait la bête, et le rire aux éclats de Randy Pitchford, président et fondateur de Gearbox Software (Borderlands) quand il a commencé son speech sur le plus grand vaporware de ces quinze dernières années. « Duke is back », poursuit le bonhomme qui a bossé il y a plusieurs années chez… 3D Realms, à l'époque de… Duke Nukem 3D. L'auditoire est conquis, sous le charme. Randy Pitchford embraye avec l'incroyable développement du dernier opus et nous raconte comment la mythique série est retombée dans le giron de son entreprise (avec de la chance et des relations) ou comment les tout premiers créateurs de la licence (dont Allen Blum) se sont retrouvés à travailler avec le studio texan. Quelques « crazy story » et « unbelievable » plus loin, venait une bande-annonce croustillante : du Duke, du sexe, un humour salace, et des aliens. Il était temps !

Un miracle parmi les miracles

Et puis on a joué, nous, les premiers journalistes français à palper du Duke Nukem Forever. Sur un vrai PC, disais-je, mais avec un pad. Un horrible et triste pad. Damned. Le pitch de ce numéro ? Comme on aime : débile. Des aliens débarquent sur notre planète et décident de s'attaquer à nos femmes. Ce à quoi Duke répondra, via nos petits doigts suintants et notre cerveau encore tout émoustillé, par quelques blagues potaches et des étripages par milliers. Le Duke est fâché, et quand le



Le Boss du premier niveau, gros mais terriblement bête.



Un joli panorama pour une virée courte mais agréable.

Duke est fâché, il a envie de vider sa vessie. Bah oui. Les premières secondes de cette prise en main seront donc dédiées à sa vessie, que l'on pourra vider dans un des urinoirs de ce complexe sportif. « On peut même pas pisser à côté », relèvera Fabrice, chef de rubrique sur le magazine officiel Xbox 360. Les plus téméraires – ils sont peu nombreux – comme Raphaël, rédacteur émérite chez Joypad, auront ensuite trouvé cette charmante crotte dans les vestiaires d'en face, et la regarderont s'écraser contre le mur, pour « rire ». Certains, comme Bruno, chef de rubrique sur www.jvn.com, qui garde un PC dans son garage depuis 14 ans pour Duke Nukem Forever, m'ont alors parlé de l'« esprit de Duke ». D'autres ont plutôt insisté sur la suite, ce boss immense dont notre superstar devait venir à bout à coups de roquettes. Un peu décevant pour le coup. Le combat est simplissime et la tension peine à monter dans les travées du stade. Passons. Passons aux deux tiers du jeu, tiens, au niveau 15 précisément, dans une contrée désertique, au volant d'un truck aux couleurs très kitch pour une virée de quelques centaines de mètres. Le Duke s'arrête, lâche une phrase comme seul lui en a le secret, et tire sur les quelques aliens qui lui barrent le passage. Le rythme manque encore un peu de punch, le gameplay de caractère, de finesse. Avec une jauge de vie qui se régénère automatiquement, comme le FPS nous a tant habitués depuis quelques années, ce passage ne nous a pas donné un challenge à la hauteur des attentes. On n'était pas là pour ça, me répondrait ses créateurs, et ils auraient raison. Duke est-il vraiment de retour? Dans l'assistance, les avis divergent. Pour Fabrice, « la bande-annonce était super-bien » (un avis que je partage également), le reste moins. Pour Bruno, ce Duke Nukem Forever est une réelle bonne nouvelle pour les fans. Il avoue néanmoins que ceux qui ne connaissent pas Duke « en auront autant à faire que l'adaptation GBA de Noël Mamère ». Ce à quoi Randy Pitchfort rétorquera un peu plus tard que Duke Nukem Forever saura convaincre par le jeu autant que par le nom. Réponse dans quelques mois? A priori oui, si je n'ai pas rêvé tout ce que je viens de vous dire, bien entendu.

« Les premières secondes de cette prise en main seront donc dédiées à la vessie de Duke Nukem. »

SUNDIN

UNE DÉMO POUR LE DUKE ?

Oui, si on en croit l'annonce de 2K et de Gearbox il y a quelques jours. En achetant l'édition GOTY de Borderlands, vous trouverez un code promotionnel pour débloquer un bonus et la fameuse démo en avance...

INTERVIEW

RANDY PITCHFORD,

Président et fondateur de Gearbox Software

« Investir dans Duke Nukem Forever est le truc le plus risqué dans toute l'industrie du jeu vidéo. »



JOYSTICK : **À quel stade du développement était le projet Duke Nukem Forever quand vous en avez hérité ?**

Randy Pitchford : C'est très difficile de répondre de manière simple. Le développement a été très complexe. Disons que la vision du jeu a été créée par 3D Realms et il y a eu un extraordinaire travail en amont réalisé par ses géniteurs, même après la mort de 3D Realms. Mais je crois qu'il y a eu aussi un incroyable travail depuis notre acquisition pour améliorer tous les compartiments du jeu. J'ai calculé ça une fois : 3D Realms a investi probablement entre 3 000 et 4 000 « homme-mois » de temps de développement, et j'ai calculé que chez Gearbox, il faudra environ entre 2 500 et 3 000 « homme-mois » pour sortir le jeu.

JOYSTICK : **Est-ce que vous réalisiez que Duke Nukem Forever était un projet très risqué, avec beaucoup d'attentes à combler ?**

R.P : Oui. Je pense que, sur tout ce que nous aurions pu investir, Duke Nukem Forever est le truc le plus risqué dans toute l'industrie du jeu vidéo (rires). Nous avons dû nous débrouiller avec ça. Comme je vous ai raconté durant ma présentation, il fallait qu'on le fasse. Donc on l'a fait. J'espère que ça va marcher. Je crois que ça va marcher. Maintenant, nous avons un jeu qui est jouable. J'aime ce jeu, donc j'imagine que beaucoup de joueurs aimeront. Je me sens plus en confiance maintenant qu'au moment où on a pris ces risques, qui étaient nécessaires. Mais ça reste encore terriblement effrayant ! Tous les yeux sont tournés sur cette licence. Duke est une icône. Et même en l'absence de jeu, Duke reste un des plus grands héros du jeu vidéo.

JOYSTICK : **Duke Nukem est attendu comme le messie par une poignée de fans de la première heure, et en tant que studio, je suppose que vous avez des impératifs de vente qui se situent bien au-delà de ces quelques milliers de fans. Comment vous vous êtes tiré de cette double contrainte ?**

R.P : Honnêtement, je ne suis pas trop inquiet à ce sujet. Duke Nukem n'a jamais eu du mal à attirer l'attention. Notre précédent jeu, Borderlands, nous avait demandé un très gros travail de communication pour faire connaître notre univers et donner envie aux gens d'essayer. Pour Duke, tout le monde va en entendre parler. Que les gens l'achètent ou non est une autre histoire. Mais certains le feront, et ce qui se passe dans ces cas-là, c'est le bouche-à-oreille. S'ils aiment, ils en informeront les autres.

JOYSTICK : **Est-ce que vous vous êtes censuré pour tout ce qui est phrases provocs et situations un peu « chaudes » ?**

R.P : Mon espoir est d'arriver à travailler avec les organismes de classification des jeux, pour commercialiser notre titre sans subir de censure. Ce qu'il y a d'intéressant, c'est que le seuil de tolérance diffère selon les pays. Aux États-Unis par exemple, la violence n'est pas un problème, vous pouvez montrer des démembrements et des choses de ce genre sans problème, mais si vous montrez un sein... Wouah ! En Allemagne, mettez tous les seins que vous voulez mais si vous démembrez une personne... Ceci étant dit, je ne veux pas compromettre la vision du jeu. Que l'on soit bien clair.

JOYSTICK : **Duke est une des rares stars du PC, comment vous expliquez ça ?**

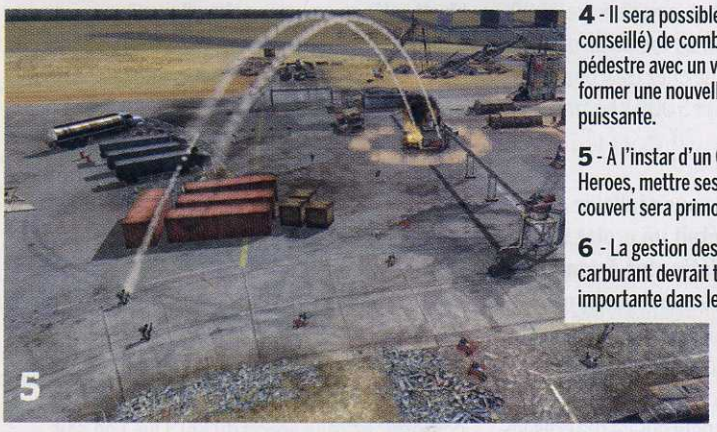
R.P : C'est une icône, oui. Je ne sais pas comment l'expliquer mais je sais que Duke reste important pour beaucoup de gens, et pas seulement pour ce qui s'est passé avec cet épisode. Il y a quelque chose avec ce personnage qui est intéressant, fascinant. C'est peut-être parce qu'il est tellement simple et évident.

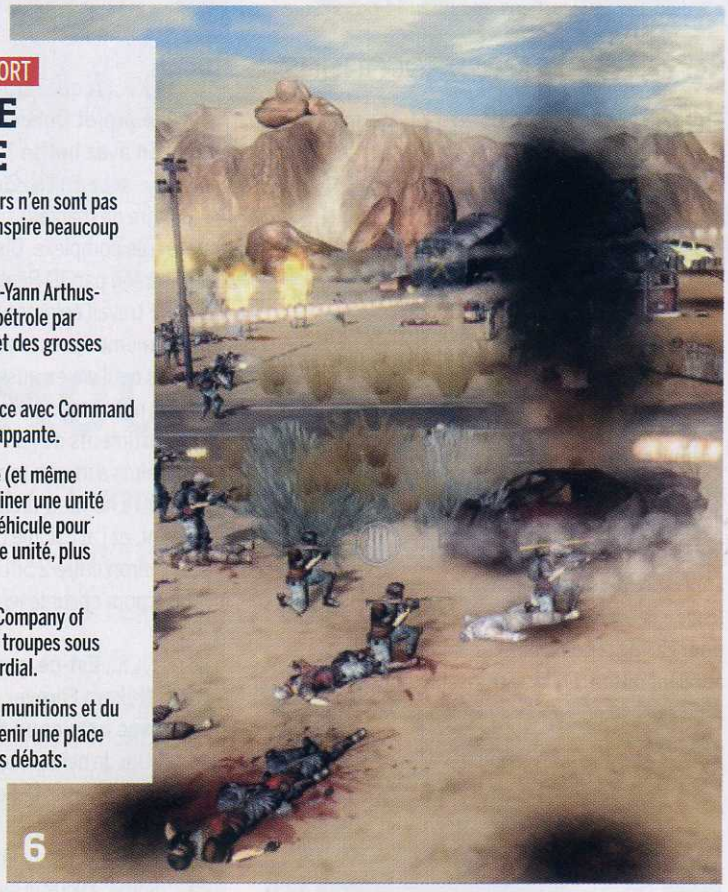












À LA VIE, À LA MORT

GUERRE TOTALE

1 - Les développeurs n'en sont pas peu fiers, APOX s'inspire beaucoup de Mad Max.

2 - Un vrai jeu anti-Yann Arthus-Bertrand, avec du pétrole par camions-citernes et des grosses jeeps par milliers.

3 - La ressemblance avec Command & Conquer 3 est frappante.

4 - Il sera possible (et même conseillé) de combiner une unité pédestre avec un véhicule pour former une nouvelle unité, plus puissante.

5 - À l'instar d'un Company of Heroes, mettre ses troupes sous couvert sera primordial.

6 - La gestion des munitions et du carburant devrait tenir une place importante dans les débats.

APOX ■ RTS « Mad Max-esque »

Comme au bon vieux temps

Pas plus tard que dans le dernier numéro, Savonfou et moi-même débattions de l'évolution de la stratégie en temps réel, à l'occasion de la sortie du classique parmi les classiques StarCraft II. Je faisais alors remarquer à mon éminent confrère aux chemises improbables que la vieille école avait toujours ses centaines de milliers d'adeptes. Une vérité (bah, oui) que Blue Giant Interactive a bien assimilée, puisque ce petit développeur indien travaille actuellement sur un RTS 170 % old school, label bio et tout le toutim. APOX, c'est son petit nom, se déroulera dans un univers post-apo et repose sur le moteur open source OGRE. Niveau mécaniques de jeu, le studio indien nous promet des armes customisables, des unités évolutives et des munitions limitées (ça, ça peut être sympa). Le multi devrait être au cœur du titre puisque là encore, Blue Giant Interactive nous parle de statistiques détaillées, de combats interclans, de ladder, de tournois, et de 100 cartes disponibles à la sortie du jeu, prévue sans trop de détails pour dans quelques semaines. Les curieux peuvent d'ores et déjà s'inscrire pour participer au bêta-test : **Site : www.apoxgame.com**

WARNER BLU-LINE

LES MEILLEURS FILMS EN HAUTE DÉFINITION



LES MEILLEURS FILMS À 15€TTC*

PLUS DE 200 TITRES DISPONIBLES

Blu-ray Disc™

* Prix public conseillé - Document et visuel non contractuel.

HARRY POTTER et tous les personnages, noms et lieux cités sont des marques déposées de et © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K.Rowling. Tous droits réservés.
© 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Tous droits réservés.



Dead Space Downfall, un film à faire mourir... de rire.

POUR OU CONTRE ?

Le cross-média

Bandes dessinées, bouquins, animés, le cross-média bat son plein depuis quelques semaines, avec des synergies pas toujours évidentes et des œuvres souvent médiocres. La mise en réseau des médias est-elle vraiment utile ? On pose la question.

POUR

Oui, déjà tout bêtement, parce qu'on a le choix d'acheter ou non, et parce que ça ne change rien sur le produit qui nous intéresse vraiment : le jeu vidéo. Généralement, ceux qui s'occupent de réaliser un animé ou d'écrire un bouquin ou une bande dessinée ne sont absolument pas liés au produit vidéoludique – et c'est un problème, certes. D'ailleurs, si je suis pour ces œuvres « complémentaires », censées nous en apprendre « plus », je suis quand même conscient que rien de ce qui est sorti jusqu'à présent ne mérite qu'on s'y attarde. J'ai encore en mémoire la misérable BD de Resistance ou les dialogues tout pourris de Dead Space Downfall. Mais au lieu de condamner, soyons patients. Attendons que les histoires racontées dans le jeu vidéo attirent de vrais auteurs ou réalisateurs, capables, eux, de donner une vraie plus-value à ces produits dérivés. Sans faire le vieux marketeux, le jeu vidéo est capable de créer des univers incroyables (BioShock, pour ne citer que lui !), pourquoi la BD et le cinéma ne pourraient-ils pas en profiter ? Et nous avec !

SUNDIN

CONTRE

Au risque de passer pour l'habitué aux arguments à la « con », je suis plutôt contre le cross-média. Car, comme le reconnaît lui-même Sundin, les différentes initiatives du genre se sont généralement terminées en eaux de boudin. La raison est à mon avis la même que pour les adaptations de films en jeu vidéo : la licence. En effet, la très grande majorité des œuvres cross-média n'ont pas pour but d'exploiter un univers riche et de l'étendre en nous offrant différents points de vue mais, plutôt, d'exploiter la « richesse » des fans pour étendre les revenus générés par une licence. Du coup, une grande majorité du budget dédié à ces œuvres est utilisé à leur promotion et pas à leur réalisation. Et le résultat, dans ces cas-là, est généralement obtenu avec un demi-orteil à partir d'un scénario indigent : allez donc voir un film de Uwe Boll ! Bref, tant que les différents exploitants s'obstineront à nous considérer comme des gogos capables d'acheter tout et n'importe quoi ayant un vague rapport avec leurs jeux préférés, je ferai l'impasse sur ces « œuvres qui prolongent l'univers ».

DEATH POTE

LES BD DU MOIS

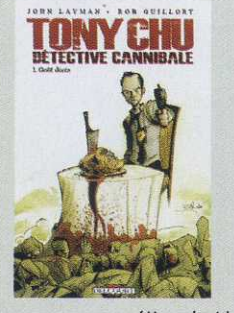
Vous êtes mort



Nous ne parlons pas très souvent de BD franco-belge dans cette colonne, et c'est un mal que nous corrigeons à l'instant même. Medina, publié par les éditions Le Lombard, est de ces récits de science-fiction assez classiques mais qui compensent leur scénario par un trait et une action difficiles à oublier. Prévue en quelques tomes seulement, cette saga vous plongera dans un univers à la croisée de Starship Troopers et d'Alien. Du beau, du bourrin, de l'efficace... donc indispensable pour tous les amoureux d'action ou pour celui qui veut se détendre avec une œuvre bien de chez nous.

Medina *(Ed. LE LOMBARD)*

Bon appétit



Faire corps avec son métier, c'est le crédo de Tony Chu, détective de son état. C'est que le monsieur a le pouvoir de retracer la vie de la victime en ingérant un peu de sa chair... Du coup, quoi de mieux pour avancer dans une enquête que de se mettre à table... Gore à souhait, Tony Chu évite néanmoins de tomber dans le glauque et alterne, avec une certaine efficacité, cynisme, l'humour et séquences chocs. Une œuvre comme seuls les auteurs de comics savent les faire et les lecteurs de Joystick les apprécier.

Tony Chu, détective cannibale *(Ed. DELCOURT)*

www.Rue du Commerce.com

LA PUISSANCE multimédia !



449€90

BLACK VISION AMD

EXPÉRIENCE DE JEUX HD EXCEPTIONNELLE

SAPPHIRE

Kit PC G@ming
AMD Phenom™ II X4 940 Black Edition

Ref : BUN13847

- Processeur AMD Phenom™ II X4 940 Black Edition - 3.0Ghz
- Carte Graphique Sapphire Radeon™ HD5770 - 1 Go
- Mémoire vive DDR3 1333 MHz - 3 Go
- Disque Dur Interne - SATA II 3.5" - 1 To

LA POSTE
Livraison rapide(1)

Satisfait ou remboursé(2)

3x
Paiement en 3 fois(3)

RueduCommerce.com

RCS Bobigny B 422 797 720 - 44-50 av du Capitaine Glarner 93585 Saint-Ouen Cedex - Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Prix soumis à variation. Voir conditions sur site. (1) A partir de 8,90€, voir conditions de l'offre de livraison Colissimo sur site. (2) Satisfait ou remboursé pendant 15 jours. (3) Paiement en 3 fois à partir de 90 euros : des frais de constitution de dossier et de gestion des transactions seront facturés, ils représentent 3.4% du total TTC de la commande. Un tiers de la commande sera débité à la passation de la commande, le deuxième tiers au jour de la commande plus 30 jours et le dernier tiers au jour de la commande plus 60 jours. Voir conditions sur site.


PS3

Moi aussi, je veux danser comme un crétin avec un tube en plastique dans la main !

LA RUPTURE EST-ELLE CONSOMMÉE ?

PC ET INNOVATION

Vous l'aurez sûrement remarqué : depuis quelque temps, nos chères machines se font plutôt discrètes sur le terrain des avancées techniques liées aux jeux vidéo. Motion control, 3D, on est un peu les derniers de la classe. Et si le PC ne joue plus son rôle de précurseur dans ce domaine, que lui reste-t-il ?



Souvenez-vous de ce temps béni où les consoleux nous regardaient, nous autres joueurs PC, avec envie et amertume. Ils avaient beau arguer de leur supériorité, armés de toute la mauvaise foi du monde, les faits parlaient d'eux-mêmes : la concurrence entre les différents supports se résumait à une course effrénée à celui qui avait la plus grosse… puissance de calcul ! (Vilain pervers, à quoi pensiez-vous ? !).
Et dans ce domaine, le PC, avec des gammes de composants qui se renouvelaient tous les six mois, surclassait ses adversaires de la tête et des épaules, et représentait la vitrine parfaite pour des titres gonflés aux hormones, les Crysis et autres Mafia. Pourtant, force est de constater que les consoles ont su peu à peu déplacer la bataille sur un terrain visiblement bien plus glissant pour nos braves compagnons : celui de l'expérience de jeu. Un exemple ? Prenez la 3D : on en parle dans tous les médias, mais le phénomène reste finalement très marginal sur PC alors même qu'il en a été le précurseur sous l'impulsion de Nvidia et de son 3D Vision. Certes, il y a la débauche de matériel, qui fait un peu peur au départ : achat de lunettes spécifiques, d'un écran compatible, ainsi que d'une nouvelle carte graphique, et pas des moindres, puisque rappelons-le, l'affichage 3D oblige à calculer le double d'images par rapport à un affichage standard. Mais regardez un peu du côté des consoles ! Le moindre écran compatible vous met les tripes et le portefeuille à l'air, avec un investissement de 2500 euros minimum, contre moins de 1000 euros pour un équipement PC complet. Qu'à cela ne tienne médiatiquement, nous demeurons quasi invisibles aux yeux du peuple.

À DÉCOUVRIR POUR CEUX QUI L'IGNORERAIENT
La technologie TrueMotion développée par Sixense et Razer pour leur motion controller.
www.sixense.com

Manger, bouger

Le constat est encore plus effrayant lorsque l'on parle de motion control, l'autre technologie à la mode. Là, il n'y a carrément plus personne ! Face aux Wiimote, Kinect, ou autres Playstation Move, le seul accessoire pour PC répondant à l'appel fait pâle figure : le Motion Controller, né de l'alliance de Sixense et de Razer, est encore au stade du développement, et n'est annoncé que pour début 2011, si tout va bien. Bien sûr, le succès croissant des consoles de salon et ce qu'elles rapportent aux éditeurs et constructeurs poussent à développer de plus en plus sur ces supports. Et il faut bien reconnaître que le motion control, par exemple, s'épanouit mieux dans l'espace d'un salon que confiné près d'une table dans un coin de la chambre. Pourtant, le PC, de par son architecture très modulable, devrait représenter un terrain de développement technologique pratique et efficace. Alors pourquoi la machine s'est-elle grippée ? Plus grave, pourquoi en lieu et place des annonces de nouveaux produits high-tech qui déboîtent, nous saoule-t-on à grands coups de « social gaming » ou de « web browser games » ? Des termes synonymes pour beaucoup d'avenir pour le monde PC, mais qui, à voir les têtes mortifiées de Lucky et Savon en les entendant, ne vont pas vraiment faire rêver le joueur habitué à des titres clinquants. Eh oui, la situation est ainsi faite : le jeu PC, plus que tout autre actuellement, répond de moins en moins à une attente des joueurs en termes d'expérience de jeu, et de plus en plus à des contraintes et des réalités subies par les éditeurs, en tête desquelles on trouve le piratage et les coûts de développement.

Je vous en foutrais, moi, du social

Or, le social gaming, au travers des web browser games, permet à la fois de développer pour pas cher, et de toucher, en cas de succès, un public extrêmement large. Plus besoin non plus d'avoir la dernière carte graphique à la mode pour afficher un viseur et une poule modélisée avec trois pixels. Même genre de musique, enfin, concernant le piratage : en rendant le jeu totalement immatériel, on règle quasi définitivement le problème. Rendez-vous compte qu'en début d'année, le jeu Facebook Farmville, du développeur Zynga, comptait pas moins de 75 millions d'utilisateurs ! Un chiffre qui doit laisser rêveur bon nombre d'investisseurs. Pour autant, je n'irais pas jusqu'à prédire la fin des gros jeux sur PC. Simplement, il faut l'accepter : les consoles risquent bien pendant les années à venir de devenir les places privilégiées pour l'innovation et le développement technologiques, et par extension, le vecteur logique de titres à succès, laissant au monde PC le rôle du vilain petit suiveur. Quant à un prochain retournement de situation, peut-être viendra-t-il du cloud computing, version d'un Steam poussé à l'extrême, où les jeux ne seraient plus hébergés chez nous, mais sur des serveurs externes. Je sais, je sais : cela impliquerait des connexions lourdes et permanentes, sur des serveurs lointains et pas forcément en béton armé. Mais la technologie peut encore évoluer, heureusement, et c'est peut-être le prix à payer pour guérir le désamour des développeurs de matériel ou de jeux pour nos machines chéries.



Regard vers l'avant

Lorsqu'une aventure nous a particulièrement marqués, nous avons – c'est bien légitime – souvent à cœur de prolonger l'expérience, comme dirait l'ami Sundin. Vous le savez, la plupart du temps, cela se matérialise sous forme d'une suite plus ou moins réussie. Sur la scène indé, la situation est un peu différente, les suites de jeux à succès se faisant beaucoup plus rares que dans l'industrie. D'illustres titres comme Defcon, Braid ou Aquaria se sont arrêtés à la conclusion de l'histoire initiale, et leurs développeurs sont directement passés à autre chose. En dépit de problèmes financiers lourdingues, Introversion (Defcon) bosse sur Subversion, Jonathan Blow (Braid) sur The Witness et Bit-Blot (Aquaria) travaille sur un projet inconnu dans son coin. Tous ces gens-là auraient pu se contenter de prolonger cette fameuse expérience pour facilement remplir le tiroir-caisse. Même si elles ne sont pas toujours bien vues de la communauté, les suites ne sont pas interdites comme le prouve ce mois-ci le troisième volet des aventures de Laxius Force. Reste que l'on ne peut qu'apprécier l'audace de développeurs qui refusent de sombrer dans la facilité !

PAR YAVIN

Un incroyable mélange des genres, multijoueur et gratuit !



Une bonne ambiance générale règne sur le serveur, un bon point !

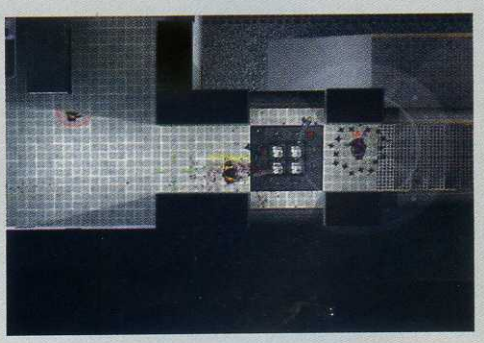
Subvein

Si, à l'instar des produits alimentaires, les jeux vidéo devaient afficher la liste d'ingrédients qui les compose, la fiche de Subvein mentionnerait sans aucun doute Grand Theft Auto, Counter-Strike ou encore Diablo. Tout comme dans le premier, le titre se pratique en vue du dessus avec la possibilité de diriger son avatar à pied mais aussi de prendre le contrôle de différents véhicules. Le lien de parenté avec le second est encore plus évident vu que notre perle du mois ne se joue qu'en multijoueur, demande de tirer sur tout ce qui bouge et permet de customiser son personnage en fonction du nombre d'adversaires abattus. Là, on retrouve également un peu de Diablo, dans la mesure où plus on grimpe en niveau, plus on accède à des capacités intéressantes comme la possibilité de passer invisible quelques secondes ou celle permettant de ralentir les tirs ennemis afin de prendre la poudre d'escampette. Je ne vous fais pas toute la liste, il y en a 33 à débloquer au total. Simplissime à comprendre (on court, on shoote, on se barre), Subvein demande en revanche des nerfs d'acier tant son gameplay hyper nerveux ne pardonne rien. Deux secondes d'inattention et c'est la mort assurée. Par chance, on prend très vite ses marques et les premiers kills ne tardent pas, tant ce jeu, indispensable et gratuit, a été pensé dans ses moindres détails. **Site :** http://tiny.cc/djl91

> « Plus on grimpe en niveau, plus on accède à des capacités intéressantes. »



Certains véhicules sont armés (et dangereux).



Dans les couloirs, attention aux embuscades.



N'oubliez pas les diamants, ils sont essentiels !

Chenzo Cove

L'idée de me retrouver coincé dans une bulle m'angoisse au plus haut point. Comment respire-t-on là-dedans ? Et pour sortir ? Il n'y a pas de porte, on reste enfermé à vie ? Bien plus zen et mesuré que moi, le héros de Chenzo Cove se tamponne de ces considérations anxiogènes, il est très heureux dans sa bulle et se mettra à courir après tous les items que vous lui ordonnerez de ramasser pour déclencher l'ouverture de la sortie. De temps à autre, il participera même à une petite course entre frères séquestrés de la glycérine. Très jouable, plutôt fun et doté de graphismes plus mignons qu'un sachet de fraises tagada, Chenzo Cove ravira sans le moindre doute ceux qui aiment les jeux pas prise de tête et dans lesquels on ne tue absolument personne.

Site : http://tiny.cc/vesbi



Trajectory

Vous orbitez autour d'une planète, tout le monde vous a oublié et vous êtes donc condamné à tourner autour de l'astre pendant des plombes. À quelques milliers de kilomètres de votre capsule, un autre pauvre type effectue lui aussi d'innombrables circonvolutions autour de son chez lui. Vous ne disposez d'aucun moyen de communication si ce n'est le lance-missiles de votre engin. Donc, forcément, vu que vous vous emmerdez comme un rat mort, autant lui tirer dessus ! Attention toutefois à la trajectoire du missile qui devra prendre en considération non seulement l'attraction de votre planète mais aussi celle de votre nouveau copain. D'autant plus que celui-ci, légèrement agacé, risque de vous rendre rapidement la pareille. Jouable seul ou à deux, Trajectory se veut simple mais aussi très tactique.

Site : http://tiny.cc/qulgd



Trapped in Time

Variation sur le thème de l'arena shooter, Trapped in Time vous enferme dans une... horloge. Assailli de tous les côtés par des fantômes énervés, vous devez donc évoluer sur l'aire de jeu en dégommant tous les ennemis qui tentent de vous envoyer déguster des pissenlits par la racine. Pour corser le tout, les aiguilles de l'horloge tournent inlassablement et vous obligeront à sauter par-dessus pour ne pas vous retrouver bêtement coincé.

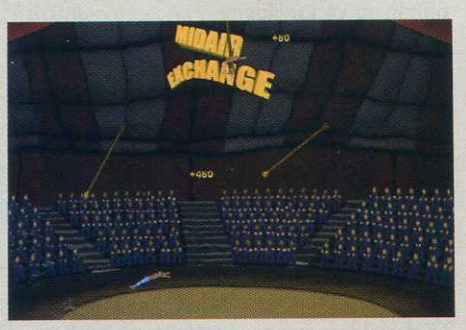
Site : http://tiny.cc/7nmxh



Laxius Force 3

Suite des deux précédents RPG « à l'ancienne » d'Aldorlea Games, ce troisième volet ressemble toujours autant à un jeu issu de la Super Nintendo et propose pas moins de 100 heures de jeu et 42 personnages à découvrir, et permet à ceux qui ont gardé une sauvegarde du deuxième opus de la récupérer pour entamer l'aventure. Seul bémol, il faut vraiment adhérer au style graphique d'un autre âge.

Site : http://tiny.cc/gp17h



Men on the Flying Trapeze

Parmi les métiers les plus classes du monde, celui de trapéziste figure en tête de liste. Pour vous en convaincre, tentez quelques acrobaties dans ce cirque virtuel qui demande un excellent sens du timing pour passer d'un trapèze à l'autre sans se croûter. Peut-être un peu trop expérimental, le titre démontre en tout cas que l'on peut développer des jeux à partir d'idées improbables.

Site : http://tiny.cc/i70zv

AU JOUR LE JOUR

La planète jeu vidéo est bouillante. À l'approche des fêtes, tout le monde y va de son petit mot, plus ou moins inspiré. Bobby Kotick veut plus de profits, Kracoukas veut plus de pages et **Lucky cherche désespérément à se confectionner un chapeau** sur Final Fantasy XIV. Bouillant, je vous disais.

Mercredi 15 septembre

Des retards pour commencer ce calendrier : Red Faction Armageddon pour le printemps 2011, Space Marine en été. Le Tokyo Game Show 2010 débute demain et durera quatre jours (près de 207 000 visiteurs y passeront, un nouveau record). Les PCistes que nous sommes n'auront pas grand-chose à se mettre sous la dent hormis une annonce non confirmée, celle de Phantasy Star Online 2. Bon, OK, on aura aussi bien rigolé avec le Kinect. Le MMO Star Wars : Clone Wars Adventures débarque sur la toile. Nancy Drew s'apprête à célébrer son 5e anniversaire en France avec la sortie de Panique à Waverly Academy (en test dans le prochain numéro). Notre cœur est rempli de joie. Yavin, 17h10, passablement désabusé : « J'ai écrit une page aujourd'hui, et j'ai l'impression d'avoir pondu un Victor Hugo ».

Vendredi 17 septembre

Une tragédie grecque ! L'incroyable expérience All Points Bulletin s'arrêtera dans quelques heures. Une petite ligne de silence en son honneur s'il vous plaît……..
Bâillement ……
Grattage de cou…….. Merci.
Pas de quoi gâcher la vie de Lucky, qui sortira à Kracou, de partance pour La Réunion : « Kracou, t'es le chômeur le plus bronzé de France ». No comment. Pirates of the Burning Sea passe en version Free 2 Play alors que THQ nous annonce que la prochaine extension de Dawn of War utilisera Steam et non plus sur Games Windows Live (tiens donc ?). Bobby Kotick, le PDG d'Activision, commence son show. Aujourd'hui, Bobby se demande pourquoi on ne pourrait pas vendre les cinématiques de jeu à part. Sacré Bobby.

Mardi 21 septembre

Kudo Tsunoda, ambassadeur du brillantissime Kinect de Crosoft, lance un pavé dans la mare



chez nos confrères de Game Informer **http://gameinformer.com**. Selon le monsieur, « hardly anyone plays FPS on the PC anymore ». Je vous traduis même pas, ça me file des petits boutons purulents sur les joues, un peu comme des furoncles, voyez ? Impassible, Lucky aurait répondu : « J'ai envie de me transformer en arrosoir multicolore », avant d'ajouter, en me regardant droit dans les yeux : « C'est les fausses citations dans ton calendrier qui nous tueront ». Tué par le piratage (dixit Capcom), Super Street Fighter IV ne devrait pas sortir sur PC. Le malheur des uns fait heureusement le bonheur des autres. La belle histoire du jour est à créditer aux messieurs de chez Global Agenda, tellement attristés par la fermeture d'APB (si, si, j'vous jure) qu'ils nous proposent des réductions sur le prix de LEUR jeu. Sacré Hi-Rez Studios.



Jeudi 23 septembre

Planet Michael est annoncé, un MMOG prévu pour 2011 qui se déroulera dans un monde virtuel basé sur Michael Jackson, c'est-à-dire avec des petits enfants tout nus dans des parcs d'attractions et… hmm… désolé. H.A.W.X. 2 est retardé sur PC. Sortie de F1 2010. Disparition de Yavin. LucasArts Entertainment se gargarise de son million d'utilisateurs enregistrés sur Star Wars : Clone Wars Adventures, quelques jours à peine après la sortie de ce MMO dont on vous a pas parlé parce que Lucky a failli mourir de kikoolinite après y avoir joué. Lucky, d'ailleurs, passe ses journées sur Final Fantasy XIV et se sort les tripes pour trouver un chapeau. Je cite : « C'est énooOorme, Sundin. J'ai assez de tunes pour aller m'acheter du cuir de mouton et ensuite me faire un chapeau. Avec ça, je serai respecté. Quand j'aurai ce chapeau, plus personne n'osera dire que je n'ai pas chapeau. ». Dans la même journée, nous apprenons via CVG **www.computerandvideogames.com** qu'Ubisoft a annulé jadis un projet de Prince of Persia, ce qui n'a fait sourciller absolument personne dans un rayon de huit kilomètres autour de la rédaction.

Lundi 27 septembre

Le propriétaire de la société Segway, Jimi Heselden, se tue… en Segway (allez voir à quoi ça ressemble sur le net, c'est indescriptible avec des mots). Faut le faire ! Après des années de sommeil, Microsoft refait surface dans le monde du jeu PC et communique à tout va. « We are putting some real investment and big IPs behind the Windows platform », dira Dave Luehmann, un des pontes de Microsoft Games Studios à MCV **www.mcvuk.com**. Lucky n'a toujours pas réussi à confectionner son chapeau sur FFXIV. Mais il y met du cœur ! Pas de news de Yavin non plus. Bobby Kotick et Tim Schafer, eux, n'en finissent plus de se renvoyer des prunasses par presse interposée. C'en devient presque ennuyeux. En passant, Kotick démonte également les ex-employés d'Infinity Wards qui, je cite, « ne retrouveront jamais le succès », et crache un tantinet sur EA au sujet des dépendances éditeur et développeurs. Adorable, ce garçon. La Polynésie bat le record du monde du plus long collier de fleurs, avec un « truc » de 2 695 mètres. Tu t'y mets quand, Kracou ?

Mercredi 29 septembre

Décidément, les acteurs de l'industrie ont des poussées d'hormones en ce moment. Tim Willits d'Id Software répond à Kudo Tsunoda (le mec pas gentil qui veut vous faire acheter Kinect) dans une interview accordée à Eurogamer **www.eurogamer.net** : « The PC is still a very viable platform for not only FPS games but also all other genres ». Mets ça sur ton pain, Kudo ! Breaking News : Lucky vient de rater son chapeau et se prend actuellement la tête dans les mains en criant « *bip* maaaissss c'est quoiii ce jeeeeuuuu *bip* de *bip* ? » Découverte du site Gamecrush **www.gamecrush.com** sur lequel vous pouvez payer (un demi-dollar la minute environ) pour jouer à BioShock 2 (ou ce que vous voulez) avec des filles plus ou moins jolies et plus ou moins dénudées. Treyarch, pas émoustillé pour un sou, nous annonce le come-back des zombies dans leur Call of Duty : Black Ops. Génial alors que le mythique Planescape Torment débarque sur Good Old Games. Avis aux amateurs. La news de la journée pour conclure : la 3DS est prévue pour le 26 février 2011 au Japon pour un prix qui avoisinerait les 250 euros chez nous.

Vendredi 1 octobre

Blizzard annonce le bannissement prochain de 5 000 joueurs de StarCraft II pour tricherie. Final Fantasy XIV est sorti hier. Entre les maintenances serveur et les crises de nerfs, Lucky essaie désespérément de se faire des boucles d'oreille magiques. Alberto Contador, triple vainqueur du Tour de France, soupçonné de dopage, essaie de convaincre tout le monde qu'il a été victime d'une contamination alimentaire (serait-il un adepte de l'Abribus ?). News non vérifiée : le record du monde de courses de relais en talons hauts a été battu en Australie (1 minute et 4 secondes pour un relais de 80 mètres sur des talons de 7 centimètres de hauteur). Pendant ce temps, Chris Taylor (Supreme Commander) préparait son 34e vidéo blog sur sur Kings and Castles, ce qui tend à prouver que : 1. Chris Taylor ne s'est pas rendu compte que son RTS est aussi séduisant qu'un marcassin en tutu. Ou 2. Qu'il y a vraiment des gens qui attendent ce RTS aussi séduisant qu'un marcassin en tutu. Et ça, c'est fort ! Tellement fort que je vais aller me coller une partie de League of Legends ! Rendez-vous le mois prochain !

SUNDIN

Final Fantasy XIV, la bêta payante la plus séduisante du petit monde des MMORPG !



SI LOIN DE PONEYLAND...

Final Fantasy XIV

Huit ans après Final Fantasy XI, Square Enix revient avec un nouveau MMORPG fort : Final Fantasy XIV, ou le refus de la facilité et des gentillets univers persistants à la Disneyland. Vous êtes prêt à en baver ? Il vaudrait mieux.

Genre MMORPG
Éditeur Square Enix
Développeur Square Enix
Âge conseillé 12+
Site www.finalfantasyxiv.com
Prix 50 euros environ + abonnement
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU à 2 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique 512 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Final Fantasy XIV est un MMORPG à l'ancienne, techniquement imparfait, exigeant et austère, doté d'un scénario riche, et bourré de partis pris pas grand public. Ami casu, toi qui joues pour te détendre, passe ta route !

PLUS
- Quête principale
- Univers haut en couleurs
- Système de combat riche

MOINS
- Une interface pour les poulpes
- Moteur gourmand et peu souple
- Leveling bridé

VERDICT -/20

Je ne devrais pas vous l'avouer, mais ayant passé d'excellentes heures sur Final Fantasy XIII Xbox 360, je me suis jeté sur ce Final Fantasy XIV comme une princesse hypoglycémique sur une pomme d'amour empoisonnée. Sundin n'a pas eu à me le vendre comme lorsqu'il agite un Nancy Drew sous mon nez en me promettant une éventuelle bière gratuite. Coffret collector en main, j'étais heureux ; bien entendu, je ne savais pas alors que je me lançais dans un test impossible (nous y reviendrons). Final Fantasy XIV, Square Enix nous l'avait vendu comme successeur grand public à un FFXI très austère. Un MMORPG cross plateforme PC/PS3 doté d'un moteur graphique enjôleur relevé à la sauce FF, donc avec des personnages très stylisés où le moindre remueur de bouse employé dans une écurie de chocobos possède un look suffisamment hype pour supplanter Lady Gaga dans le cœur de la presse people. Comme tant d'autres, j'avais jeté un œil à sa capricieuse bêta quand elle se laissait approcher. Mais son absence totale de tuto, son code instable qui plante à chaque alt-tab, l'insupportable inertie du pointeur souris et son lag de malade mental étaient venus à bout de ma patience. Cela dit, je suis ressorti de ma courte escapade avec une certitude : Square Enix allait nous proposer un MMORPG aux mécaniques bien old school. Un trip à la FFXI avec un scénario soigné comme aucun autre, enrobé dans un gameplay laissant la part belle à l'artisanat et aux personnages multi-classés. Confiant, je laissais donc aux bêta-testeurs consciencieux le soin de signaler à Square Enix tous les petits défauts techniques et ergonomiques de son jeu... J'aurais peut-être dû m'en charger moi-même car à la sortie du jeu, rien n'avait changé.



Élémentaliste zélé et futur sauveur de la planète, Moustache Noob n'en demeure pas moins un Éorzéen très tendance.

« Final Fantasy XIV, Square Enix nous l'avait vendu comme successeur grand public à un FFXI très austère. Raté. »

Une interface WTF !

Histoire d'expédier une fois pour toutes les reproches, allons-y gaiement. Final Fantasy XIV a été pensé pour se jouer au pad. De fait, et comme vous le disait Cyd dans le Joy 235, jouer au combo clavier/souris se montre étonnamment pénible. La faute à un curseur aussi simple à manœuvrer qu'un camion de 38 tonnes, et à une ergonomie toute nippone où chaque action se décide via un système complexe de menus et sous-menus. Pour vous donner une idée de l'ampleur des dégâts, figurez-vous que pour relever votre personnage une fois celui-ci assis, il vous faut encore et toujours passer par un menu. Sans rire... N'aurait-il pas suffi qu'il se relève automatiquement en cas de déplacement ? Car là, le rythme du jeu en prend un sacré coup dans l'aile. Mais passons. Outre ce défaut d'interface (qui s'atténue considérablement avec un pad), Final Fantasy XIV souffre d'un mal que je nommerai « développeurs en manque de recul ». J'imagine que pour ces >>>



FFXIV, un jeu à la beauté de glace, irréel, superbe, mais sans vie.



>>> braves gens de Square Enix ayant bossé sur le jeu pendant des années, l'interface est limpide. Le hic, c'est que pour le joueur, elle ne l'est pas. Laissez-moi vous donner un exemple. Moins de dix minutes après mon arrivée en Éorzéa, voilà le tavernier de l'auberge du Dauphin Noyé qui m'ordonne d'aller voir hors de la ville s'il y est. Pour m'aider, il coche même l'endroit sur ma carte. Et tandis que je m'interrogeais sur l'éventuelle capacité des dauphins à se noyer, et le cas échéant, sur la peine que cette noyade ferait à feu Charles Darwin, deux questions capitales me sont apparues : comment déplace-t-on la carte si l'on n'a pas de pad ? Et surtout, surtout, pourquoi la marque n'apparaît-elle que sur la carte du journal de quête, et pas sur la carte du menu « carte » ? Ça n'a l'air de rien comme ça, mais il m'a fallu une bonne demi-heure pour sortir du port de Limsa Lominsa. Quand je pense que les oracles de la très chouette cinématique d'intro ont vu en moi un sauveur promis aux prouesses les plus éclatantes alors que je n'arrive même pas à me repérer, je me dis que le monde est vraiment mal barré.

Les autres, c'est vous

Là, je sais que certains croient que ce genre d'aventure n'arrive qu'aux autres, et qu'avec une certaine expérience des MMORPG, on s'en sort toujours. Mais non. Même avoir joué à FFXI ne vous sera d'aucun secours. Burinez-vous le dans le crâne : vous allez galérer. Alors dites-moi, M. Square Enix, il est où l'aspect grand public, là ? Quand le moindre Free 2 Play douteux se fend d'un tuto si minime soit-il et d'aides contextuelles même mal incrustées, vous nous balancez un jeu qui ne ressemble à aucun autre sans même un mot d'explication ? [Ironie /on]. D'ailleurs, lecteur, si vous n'avez besoin d'aucune info, surtout n'hésitez pas à consulter le maigre manuel du jeu, il remplira parfaitement son rôle ! [Ironie /off]. Enfin, mauvais esprit mis à part, au lancement du jeu, même son guide officiel **http://lodestone.finalfantasyxiv.com** se montre cruellement lacunaire. Je m'y suis rendu pour répondre à quelques questions que je juge essentielles du type : à quoi correspond mon interface, comment faire défiler la carte du monde pour me localiser, ou le plus audacieux « que faire pour devenir crafteur » ? N'ayant eu aucune réponse satisfaisante à ces petites interrogations, inutile de dire que je ne sais toujours pas ce qu'un point en force me fait gagner en DPS brut au combat. Peut-être ai-je été mal habitué par mes heures de World of Warcraft ou de League of Legends, mais j'aime bien tout savoir de mon perso : la durée de ses buffs et débuffs, leurs impacts chiffrés sur mes caractéristiques, etc. Visiblement, Square Enix n'est pas de mon avis. Quoi qu'il en soit, et au bout d'une matinée de test seulement, une pre-

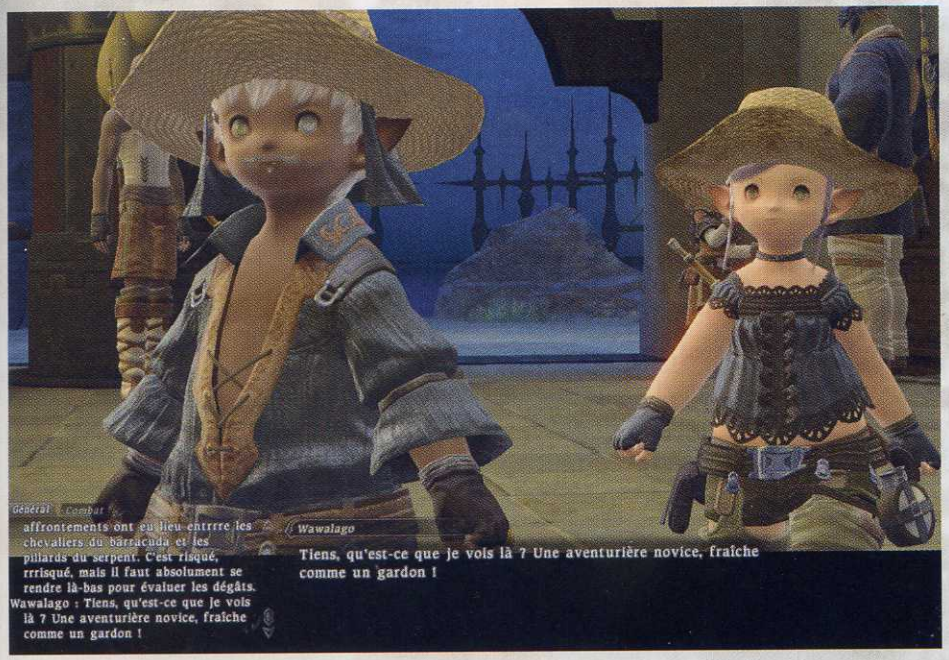
Craft : des p'tits sous ! Qui veut des p'tits sous ?



Étape 1 : Récolte

Pour devenir le Giorgio Armani d'Éorzéa et crouler sous les gils, achetez un outil de récolte. Foncez à l'auberge du coin pour prendre un mandat de botaniste novice. Activez ledit mandat sur l'éthérite correspondante, puis rendez-vous ensuite sur les points de récolte pointés sur votre carte. Là un mini-jeu se met en route. Il s'agit généralement de « deviner le bon moment de récolte » en observant les indications de type « le travail se déroule bien/moins bien/mieux ». Bravo, vous avez des ressources.





Le design des personnages a reçu tous les soins possibles, on différencie sans problème un collier d'un autre.





À Gridania, l'expression « monde couloirs » prend tout son sens !

« Final Fantasy XIV est un jeu très old school dont on a bien du mal à sortir. »

mière conclusion s'imposait déjà : un mois de bêta-test ouvert, c'était vachement court. Voire dinosaurement court. FFXIV ne semble pas terminé, et à moins de jouer en « fenêtré » avec un fan site sous le coude, vous courez au désastre, car se lancer dans Éorzéa sans aide extérieure, c'est comme entreprendre de rejoindre l'Australie à la nage sans carte, bouée, ni boussole : on part super-motivé, mais très vite, on se perd, on se lasse et on se noie.

Une bande de jeunes à moi tout seul

Une fois l'interface domptée, ce second Final Fantasy Online présente pourtant plus d'un attrait. On y retrouve notamment cette inimitable patte des FF offline, faite de décors oniriques grandioses où se mêlent navires volants à vapeur, rouages immenses et postes relais pour montures chocobos (pour l'instant décoratives). Je ne m'attarderai pas sur les personnages mais tous sont là, du gnome rieur à la femme chatte, et leurs modèles sont si détaillés qu'on peut apercevoir jusqu'à leurs bagues ou boucles d'oreilles. Y a pas à dire, ma bonne dame, sur le plan visuel FFXIV impressionne. Pour peu qu'on pousse les détails à fond, il est réellement très beau. Notons tout de même que le moteur réalise l'improbable prouesse d'être à la fois optimisé pour les processeurs quadruple cœur et très peu customisable. Dans les faits, il est très gourmand et qu'importe votre carte graphique, sur un double cœur, il ramera affreusement tout en étant moche ; c'est typiquement sur ce genre de petits ratages d'optimisation qu'on s'aperçoit qu'au-delà du PC, Square Enix vise essentiellement le public PS3. Mais pour en revenir à l'esprit FF du jeu, on retrouve dans cette quatorzième fantaisie un je ne sais quoi qui fait >>>



Étape 2 : Synthèse

Passage délicat ! Achetez des outils d'artisan, équipez-les, puis lancez la synthèse. Dans FFXIV, vous n'avez pas de « livre de recettes ». Vous devez deviner quels matériaux vous permettront de créer un chapeau, ou n'importe quoi d'autre, puis le jeu se lance. Observez la couleur de la sphère qui repose sur votre établi. Blanche, ce sera bon, orange, moyen, et si elle clignote, « attendez » un tour, tout en veillant à ne pas faire tomber la qualité de votre objet à 0. Courage.



Étape 3 : Pognooon !

Si vous n'avez pas foiré votre synthèse et perdu tous vos matériaux (sinon c'est pas drôle), vous avez créé un objet ! Vite, mettez-le en vente ! TOUT se vend dans ce jeu. Que vous proposiez une armure +8 ou une simple bobine de fil de coton, vous trouverez un client. Quand vous serez un boss de l'artisanat, vous pourrez même payer un bot pour tenir votre boutique en ville. À vous les gils et les femmes vénales ! Bravo !



Les instances d'épopée sont très locales. Elles se déplacent avec vous et « effacent » les joueurs de votre entourage.





Moustache joue du rouet. Un tableau touchant, un chapeau raté.



>>> très RPG solo. Les PNJ parlent bien et participent toujours à envelopper l'intrigue de nouveaux mystères. Tout comme son onzième ascendant, l'épopée (aka quête principale) de FFXIV met l'accent sur le scénar. De temps à autre donc, un PNJ vous convie à le rejoindre pour vous communiquer des infos sur une invisible menace qui, comme un enfant tyrannique décidé à achever un jouet devenu barbant, serait sur le point de vous tomber dessus et de vous éclater la tronche sans dire bonjour. Durant ces phases de « narration », vous avancez seul d'instances en instances courant de menus défis en cinématiques classieuses. Un régal. En revanche, il est un aspect des FF que j'aurais aimé ne pas retrouver dans ce dernier : le monde couloir. Si le level design autour de Limsa Lominsa cache sa nature dirigiste par la trompeuse ouverture de ses plaines, autour de Gridania, tout n'est fait que de couloirs au sens propre du terme. L'architecture de cette région, toute en lignes perpendiculaires, n'a rien à envier au réseau routier de notre ami l'Oncle Sam et ça, quand je joue à un MMORPG, ça me fait vraiment râler. Pour le coup, nous sommes en plein dans les canons nippons du jeu de rôle online, aussi, ne vous étonnez pas si le système de combat est la quasi-repompe de celui de FFXI. Autrement dit : quand vous engagez un mob, vous êtes seul (à moins que vous n'ayez groupé avant le combat). Qu'importe le nombre de passants autour de vous, ils ne peuvent ni vous soigner, ni frapper votre ennemi. Plus aucun MMO ne fait ça. Cela dit, aucun MMO ne propose non plus d'avoir accès à toutes les classes du jeu (enfin, ici on dit jobs). Comme dans FFXIII, Square Enix laisse la part belle au multi-classage. Soyez un groupe à vous seul, soignez, tankez, frappez. Alors, oui, les combats sont terriblement statiques. Oui, entre deux attaques, votre gars poireaute. Mais là encore, c'est le syndrome FFXIII qui est à l'œuvre : à la longue, switcher d'armes en combat devient aussi nécessaire que respirer, et les affrontements prennent une saveur tout autre. Quand tous les MMO d'aujourd'hui misent sur le placement pour faire plus « action jeu de rôle », FFXIV mise tout sur la tactique et stratégie. La vérité est là : on s'en fout que les combats soient lents, leur intérêt est ailleurs. Dans la diversité des jobs et le choix de son « deck » de sorts, me direz-vous ? Parfaitement ! Et croyez-le ou non, ma brave Maryse, mais vous pouvez jober jusqu'à en crever ! Je vous jure ! Si vous êtes décidée à camper sur votre PC des nuits entières, vous aller même jober comme une vraie petite folle. Square Enix a tout fait pour ; et là,

Bonnes adresses

Histoire de vous mettre le pied à l'étrier, voici une liste des meilleurs sites du web dédiés à Final Fantasy XIV.

LODE STONE
Ce site est le guide officiel du jeu, il n'est pas exhaustif, mais met à disposition des informations élémentaires et donc essentielles.
Site : http://lodestone.finalfantasyxiv.com

FINAL FANTASY XIV ARCHIVES
Une base de données anglophone très complète où vous trouverez notamment la liste de tous les crafts possibles classés par métier et par rang. Indispensable. **Site : http://db.ffxivarchives.com**

FFXIV ORIGIN
Ce gros site de fans regorge de guides et de spoilers en tout genre, et sa communauté shakespearophone aura des réponses à toutes vos questions. **Site : http://www.ffxivorigin.com**





Des menus... Pourquoi ce jeu est blindé de menus ?



Chaque « sort » de votre barre de raccourcis coûte des points d'action. Choisissez votre deck avec soin.

« On retrouve en Final Fantasy XIV cette inimitable patte FF offline, faite de décors oniriques grandioses où se mêlent navires volants à vapeur et écuries de chocobos. »

pour donner force à mes propos, je vais vous la jouer à la Troyenne avec du vrai drame dans la voix.

L'impossible test

Ô Grande Loutre, toi qui veilles sur les humbles joueurs PC, qui préserves leurs mots de passe des trojans, et qui écartes de leurs navigateurs web les publicités intempestives, que m'as-tu imposé une telle épreuve ? Un test de Final Fantasy XIV ? Autant me tirer une balle dans chaque main et tatouer sur mon front « Je serai en retard pour le bouclage les amis, désolé ». J'aurais eu mille ans pour accomplir ma tâche que je n'en serai pas venu à bout. En effet, Square Enix a opté pour un parti pris étonnant : limiter la vitesse d'évolution des personnages. Quand vous n'êtes pas embarqué dans votre épopée principale, pour leveler vos jobs combattants, vous devez accomplir des mandats. Tous ces mandats sont centralisés et se prennent à un unique comptoir des capitales d'Éorzéa, et vous ne pouvez en prendre qu'une dizaine par jour environ ce qui vous occupera en gros deux heures. Après ça, monter les aptitudes guerrières de son perso devient très difficile car les mobs errants sont rares, ce qui rend le grind très fastidieux. Quand bien même vous décideriez de basher du monstre, au bout d'un certain temps, les points de compétences gagnés deviennent de plus en plus maigres. En un mot donc, vu que c'est le niveau de votre job principal qui débloque les étapes de votre quête majeure, on peut affirmer que Square Enix empêche les joueurs de rusher l'aventure. Un parti pris proprement incroyable que je serais bien en peine d'expliquer, mais qui colle bien avec le message hallucinant qui s'affiche à CHAQUE lancement du jeu : « Nous savons qu'explorer Éorzéa est passionnant, mais n'oubliez pas votre famille, vos amis, votre école ou votre travail ». Quoi qu'il en soit, que faire ? Payer un abonnement pour deux heures de jeu par jour doit sembler ridicule aux yeux de beaucoup de joueurs, et accomplir chaque jour les mêmes quêtes (car ce sont toujours les mêmes) en attendant d'être assez haut level pour accéder à une instance si soignée soit-elle, plonge le joueur dans une routine terrible. La solution est simple, Maryse, comme je vous le disais, vous allez jober. Faire de l'artisanat à la pelle, récolter du bois, de la pierre et des vivres pour créer votre propre matériel. Malgré sa politique anti-grind, le jeu offre tout de même une quantité proprement invraisemblable de compétences à leveler pour qui souhaiterait jouer H24, puisqu'il propose une douzaine de métiers d'artisan que vous pouvez tous upper. De toute façon, si vous voulez être efficace durant vos rares missions de combat, vous n'aurez pas le >>>

Abonnement

Parce que Square Enix n'est pas Bob le Bricoleur et qu'il n'a pas codé son jeu juste pour être sympa, il va vous demander de l'argent. Sachez qu'un mois de Final Fantasy XIV vous coûtera 9,99 euros, mais à ce prix-là, et c'est assez comique, vous n'aurez pas de personnage ! En effet, pour jouer vraiment, vous devez louer en plus un « slot personnage » à 3 euros/mois. Ce qui nous fait au final, un abonnement incompressible de 12,99 euros par mois (ce qui n'est pas mal) + 3 euros/mois pour chaque personnage supplémentaire. À ce tarif, oubliez les rerolls !



À moins d'être vraiment pressé par le temps, n'achetez rien aux PNJ des cités. Le moindre objet vous y coûte un bras.

PS3 : le nom de l'espoir

À moins que nos amis nippons de Square Enix aient envie de se la jouer No Future attitude, il paraît impossible qu'ils ne travaillent pas prochainement l'ergonomie de leur FFXIV en vue de son lancement sur PS3. Honnêtement, si le jeu ne bouge pas, je crois que le kikoo public de la console Sony, habitué aux jeux « tu mets le disque, wesh, et t'sais, ça marche quoi ! » ne dépassera jamais le premier mois de jeu gratuit (voire même les deux premières heures de jeu). Donc, amis pécéistes, nous pouvons espérer des lendemains meilleurs. Au demeurant, le studio japonais a déjà bousculé quelques aspects du jeu après sa sortie officielle, en ajoutant des monstres errants pour satisfaire les grindeurs fous qui hurlaient au scandale sur tous les forums du net.

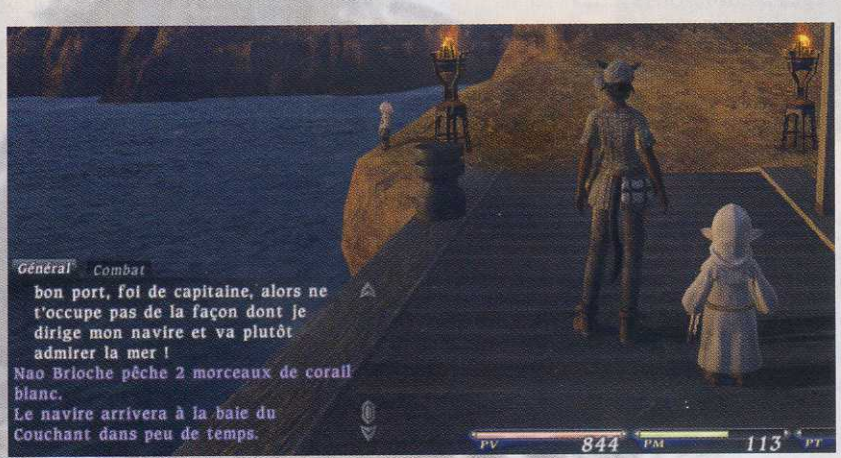
>>> choix. Les PNJ des cités vendent peu d'items et à un prix si exorbitant que ç'en est risible. Voilà pourquoi très tôt, dès les premières heures de jeu, vous allez devoir créer des matériaux et les vendre en ouvrant votre propre boutique afin d'acheter à d'autres joueurs d'autres matériaux pour enfin créer vos propres armes et compagnie. De par sa structure, FFXIV mise énormément sur le craft et le commerce. La première activité est très difficile (il m'a fallu quatre jours de récolte pour me coudre un chapeau de sorcière fait maison de A à Z, et j'ai versé un tiers de mon poids en larmes à cause de mes échecs à répétition), et la seconde très concurrentielle. Comprends-tu, ô Grande Loutre, pourquoi FFXIV était le test de l'impossible ?

Aussi grand public que ta grand-mère

Pas plus tard que le mois dernier, je vous présentais Guild Wars 2 comme la prochaine étape des jeux de rôle en ligne, un MMORPG 3.0 en quelque sorte. Un titre immédiatement familier à la prise en main intuitive. Eh bien, voici Final Fantasy XIV, son exact contraire. Un jeu qui derrière un masque on ne peut plus kikoolol, s'avère difficile à prendre en



Ces tours sont aussi enchanteresses que décoratives.



Vous allez en passer des jours avant de pouvoir échapper à votre zone de départ, croyez-moi !





Les effets de météo et de réflexion de lumière du jeu sont bluffants.



Un homme masqué, un enfant au teint frais et une peluche volante... Si vous voulez mon avis, ça sent la prison tout ça !

main et n'intéressera vraisemblablement que quelques poignées de hardcore gamers, mais un jeu qui en dépit de ses impardonnables carences techniques (le alt-tab, c'est quand même la base !) laisse entrevoir une forte personnalité. Final Fantasy XIV est un MMO comme on en faisait il y a dix ans : très old school, beau mais sans vie, lent et routinier, dans lequel il est difficile de s'immerger, et où le moindre item un peu au-dessus du lot se mérite, mais il est également un MMO gratifiant qui tire parfois le joueur hors de son quotidien vers des aventures épiques riches en émotion, et dont on a bien du mal à sortir tant il ne ressemble à aucun de ses concurrents. Toutefois, Square Enix a pris un risque énorme en sortant un jeu si inachevé, et en l'état, il risque de payer cher l'absence de PvP ou de housing qui étaient deux points forts de Final Fantasy XI. Le sort de Final Fantasy XIV semble aujourd'hui des plus nébuleux, et dépendra en grande partie du travail qu'effectuera son développeur dans les semaines à venir (voir notre encart « PS3 : le nom de l'espoir »). Pourtant si vous aimez un tant soit peu les jeux de rôles en ligne et que les Aion, World of Warcraft et consorts vous laissent de glace, vous devriez réellement y jeter un œil.



Elle est jolie, mais cette carte d'Éorzéa est terriblement peu pratique.

Une ergonomie de rêve !



C'est absolument surprenant, mais dès le lancement de ses serveurs de jeu, Square Enix proposait en partenariat avec Sunflex un pad signé FFXIV repompant de façon totalement éhontée le design de manettes Sisaxis des PS3 de Sony. Alors effectivement, mieux vaut jouer au pad qu'au clavier/souris surtout pour ce qui est de naviguer dans les menus, mais à moins que vous ne soyez un incurable fanboy des chocobos, ne jetez pas votre argent par les fenêtres : ce pad n'a rien d'exceptionnel, et un pad 360 moins onéreux fera très bien l'affaire ; même si le jeu ne le configure pas par défaut (tapez « config pad 360 ff14 » sur google pour trouver un mapping pratique des boutons). Cela dit, à la longue et en grande partie à cause d'un lag, espérons-le, provisoire des serveurs, je ne jouais plus seulement au pad, mais avec un improbable combo pad + clavier, ce dernier étant foutrement plus rapide pour lancer les sorts d'attaque en combat. En fait, vous savez ce qu'il lui faudrait à ce jeu ? Des commandes vocales. Ça, ce serait grandiose.

BÊTA & TESTS

Opinion

PAR SUNDIN

La Steam mania

Steam dans un édito de Joystick, c'est presque un marronnier. Chaque année, la plateforme de téléchargement américaine **www.steampowered.com** vient occuper un peu de notre papier, dans des termes habituellement élogieux : « La révolution du numérique est en marche, Steam va tout casser, adieu à mes 18 étagères remplies de boîtes de Nancy Drew ! » Sans aller si loin (qui a des étagères remplies de Nancy Drew ?), avouons que le succès de Steam nous étonne un peu plus mois après mois. En 2009, Steam comptait 25 millions de comptes actifs, pour une hausse de 25 % par rapport à la cuvée 2008 ! C'est un peu le monde des Bisounours : le joueur profite des nombreuses promos, les éditeurs sont rassurés par la sécurité que le système procure et le petit développeur peut sortir son titre complètement barré à moindre coût. Attention, nous ne sommes absolument pas pro-Steam pour autant (personnellement, le jeu lié à un compte utilisateur me rend fou...), mais force est de constater que Valve nous a pondu un truc en béton armé, dont l'ascension ne semble pas prête de s'arrêter...



Éditeur Sega - **Développeur** The Creative Assembly - **Prix** 29,99 euros

NAPOLEON TOTAL WAR

Dans Napoleon Total War, il y a Total War. Et dans Total War, il y a ce subtil mélange de stratégie au tour par tour et en temps réel, développé avec amour et talent par The Creative Assembly depuis que Savonfou ne porte plus de couches (une dizaine d'années grosso modo). Dans Napoleon, ben il y a Napoléon, puisqu'il s'agit, dans cet opus stand alone, de revire les épopées napoléoniennes via trois campagnes très bien conçues, dixit notre Docteur Es TW Savonfou : Italie, Égypte et Conquête de l'Europe. Bien. Et même très bien le bestiau, puisque sans révolutionner le schmilblick, cet épisode parvient, comme souvent avec les titres de la série, à surpasser son prédécesseur. On pourrait parler de la réalisation sans faille (dieu que c'est beau) ou encore du système de « Drop in battle » (grâce auquel on peut prendre la place d'un ordinateur pendant une bataille de la campagne solo d'un autre joueur). Bref, si tout juste débarqué de la planète Mars vous désiriez essayer un Total War, voilà une belle occasion !



DEATH POTE

Ce n'est pas vraiment du jeu vidéo mais Death Angel est le jeu de cartes tiré de Space Hulk. Jouable de 1 à 6 joueurs, c'est un petit concentré d'action ! Je vous passe les détails, mais difficile de faire plus addictif.

JEU DU MOMENT : Death Angel
JEU ATTENDU : Deus Ex : Human Revolution



SUNDIN

Voir Lucky galérer pendant plusieurs jours pour confectionner un chapeau à son Moustache Noob (son perso dans FFXIV) a été quelque chose de passionnant. Contrairement à lui, FFXIV, moi, j'en redemande !

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : La nouvelle map



LUCKY

Comme la moitié de la planèt je viens de succomber au charme du très à la mode Minecraft. Chérie, amis, inutil de me chercher ces trois prochaines semaines, je mets Lucky Ville en chantier sur l'alpha multijoueu

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



CALL OF DUTY : BLACK OPS 50
Première prise en main prolongée du nouveau CoD et premières impressions signées Savonfou.



FALLOUT NEW VEGAS 60
Lucky a fait le tour du Fallout nouveau, et vous détaille son verdict en quatre pages.



GOTHIC 4 80
Conquis pendant la preview, Kracoukas vous conte sa déception Gothic 4 lors du test.

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- F1 2010
2- Colin McRae DiRT 2
3- GTR Evolution

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


StarCraft II


Left 4 Dead 2



F1 2010


World of Warcraft



YAVIN
Et si vous veniez me défier à F1 2010 ? C'est simple, lancez le jeu et ajoutez « yavinou » dans votre Games for Windows Live. Bien entendu, si je perds, c'est que le chat m'a sauté sur les genoux pendant que je négociais un virage.

JEU DU MOMENT : F1 2010
JEU ATTENDU : Duke Nukem Forever



SAVONFOU
C'est officiel, je me remets à la course. Ce vilain petit ventre à bière commençait sérieusement à agacer ma douce. Sans parler que je ne décolle pas de la ligue de Bronze à StarCraft II !!! Ah non, ça, c'est moi que ça énerve.

JEU DU MOMENT : StarCraft II
JEU ATTENDU : Bouge ta graisse 4 : La revanche



KRACOUKAS
Mini-Kracou n'arrive toujours pas à dire bonjour ou au revoir correctement.
En revanche, il chantonne sans problème le dernier titre de René la taupe. Comme dirait Sundin : « Ah, c'est moche ! ».

JEU DU MOMENT : Drakensang : The River of Time
JEU ATTENDU : Nancy Drew : Panique à Waverly Academy

Genre FPS / **Éditeur** Activision / Blizzard / **Développeur** Treyarch / **Site** www.callofduty.com/hub / **Sortie** 9 novembre 2010

CALL OF DUTY : BLACK OPS

JE ME SENS SEUL, SI SEUL

On l'a dit et répété, Black Ops sera surtout notable pour son multi. Était-ce donc une bonne idée de nous confronter à son mode solo pour un dernier tour de piste avant le test ? Ben, lisez la suite.

BÊTA

★★★☆☆

Sans être mauvais, le solo de Black Ops rappellera trop les précédents épisodes pour être véritablement intéressant. De toutes les manières, quoi que je dise, ils en vendront des avions-cargos entiers.

Plus que jamais, Call of Duty entreprend l'ascension du FPS par sa face la moins subtile : des gentils super-soldats américains contre le reste du monde, du script ultra-spectaculaire et des explosions en veux-tu en voilà. Nous ne connaissons pas les tenants et les aboutissants du scénario concocté par les gars de Treyarch, mais ça ne leur rapportera sûrement pas le Renaudot. Il s'agira de déjouer une fourberie communiste quelconque avec au passage de purs moments de romance aussi délicats qu'un vol d'éléphants au petit matin (ça vole les éléphants, mais pas longtemps). La première mission proposée se déroule dans les montagnes de l'URSS. Une troupe de soldats des forces spéciales doit infiltrer une base radar soviétique. Nous commençons dans la peau d'un pilote de Blackbird. Si les fanas d'histoire militaire se diront tout de suite « wahouuu, un Blackbird ! Ça roxe du poney nain des Carpates ! », je me permets de signaler aux autres qu'il s'agit d'un avion espion supersonique dont la silhouette noire fuselée caractéristique a survolé le territoire russe vingt ans durant sans jamais se faire inquiéter par les très nombreux missiles lancés à ses trousses (ndSundin : précisons ici que la rédaction de Joystick ne cautionne pas les parenthèses historiques de ce cher Savonfou). Notre rôle est alors de guider la force d'intervention au sol à la manière d'un STR très simplifié. Probablement prévue pour apporter de la nouveauté, cette séquence ne donne au final pas grand-chose d'intéressant. Les choses sérieuses commencent juste après, quand l'arbalète au poing, le joueur prend part à la dernière phase de l'infiltration. Enfin, quand je parle d'infiltration, je devrais plutôt écrire : attaque massive et sans raffinement, car très vite, l'alerte est sonnée et il faut se tailler un chemin jusqu'aux salles informatiques en massacrant tous les gardes de la région.

T'ES COMME TA SŒUR, TOI

Une forêt enneigée, un hangar à motoneiges et une descente en rappel plus tard, une impression de déjà-vu s'installe, qui ne fait que s'amplifier au cours des trois niveaux suivants. Qu'il s'agisse d'attaquer un village vietcong sous une pluie diluvienne, de se faufiler dans les souterrains, de miner un barrage ou de résister à la terrible offensive du Tết au sein de bâtiments en flammes, les ennemis, vietnamiens ou russes, se déploient, se battent et tombent sous nos balles de la même façon depuis le premier Modern Warfare. J'ai eu l'impression d'assister à un spectacle bien rodé et répété des centaines de fois, mais que l'on aurait trop vu. Il est même fort probable que le recyclage opéré dans la série des Call of Duty s'étende à certains éléments de décor (comment



Les ennemis se cachent souvent, mais ils trouveront toujours le moyen de lancer une ouverture.





Bon, là, un mec avec une arme...



Les missions secrètes des Black Ops, elles ne sont secrètes que pendant huit minutes. Après ça : FEU À VOLONTÉ !

« EST-CE QUE CELA FAIT DE BLACK OPS UN MAUVAIS JEU ? NON. EST-CE QUE CELA FAIT DE BLACK OPS UN JEU SANS SURPRISE ? OUI. »

expliquer autrement la cadence d'un épisode tous les deux ans pour chacun des studios impliqués), ce qui renforce encore l'impression de routine depuis quatre épisodes. Est-ce que tout cela fait de Black Ops un mauvais jeu ? Non. Est-ce que ça fait de Black Ops un jeu sans surprise ? Oui. Il faudra vraiment avoir été très frustré par la courte durée de vie des précédents opus pour se jeter sur le solo d'un titre qui, rappelons-le, se démarquera principalement par son multi (là encore ça devient une habitude).

DÉFOULOIR

Seule la mission Payback se distingue de ses collègues, mais elle ne nous a pas appris grand-chose de neuf puisqu'il s'agissait de celle que nous avions déjà touchée à Santa Monica il y a quelques semaines. Pour mémoire, il s'agissait de la capture d'un hélicoptère russe dans la jungle du Nord Vietnam, puis de son utilisation pour pulvériser toute opposition le long d'une verdoyante (enfin au début) vallée. La maîtrise technique est là, le pilotage de l'engin est simple (on n'a pas à gérer l'altitude), mais l'efficacité est au rendez-vous, de même que l'impression de puissance. Pendant le quart d'heure que dure le vol, on mitraille, on vaporise des dépôts de carburant, on noie littéralement le décor dans la fumée et les gravats, mais surtout, on ne s'accorde pas une minute pour s'ennuyer, ou pour trop penser, du reste. En dépit de cette respiration, et on espère que Black Ops nous en réservera d'autres de ce type, le jeu ne sera sûrement pas à conseiller à ceux qui ne jouent pas en ligne. Avec son moteur un rien vieillissant et sa forte tendance à tirer toujours sur les mêmes ficelles au bord de la rupture, le titre ne proposera pas une aventure d'une originalité folle.

SAVONFOU

À RETENIR

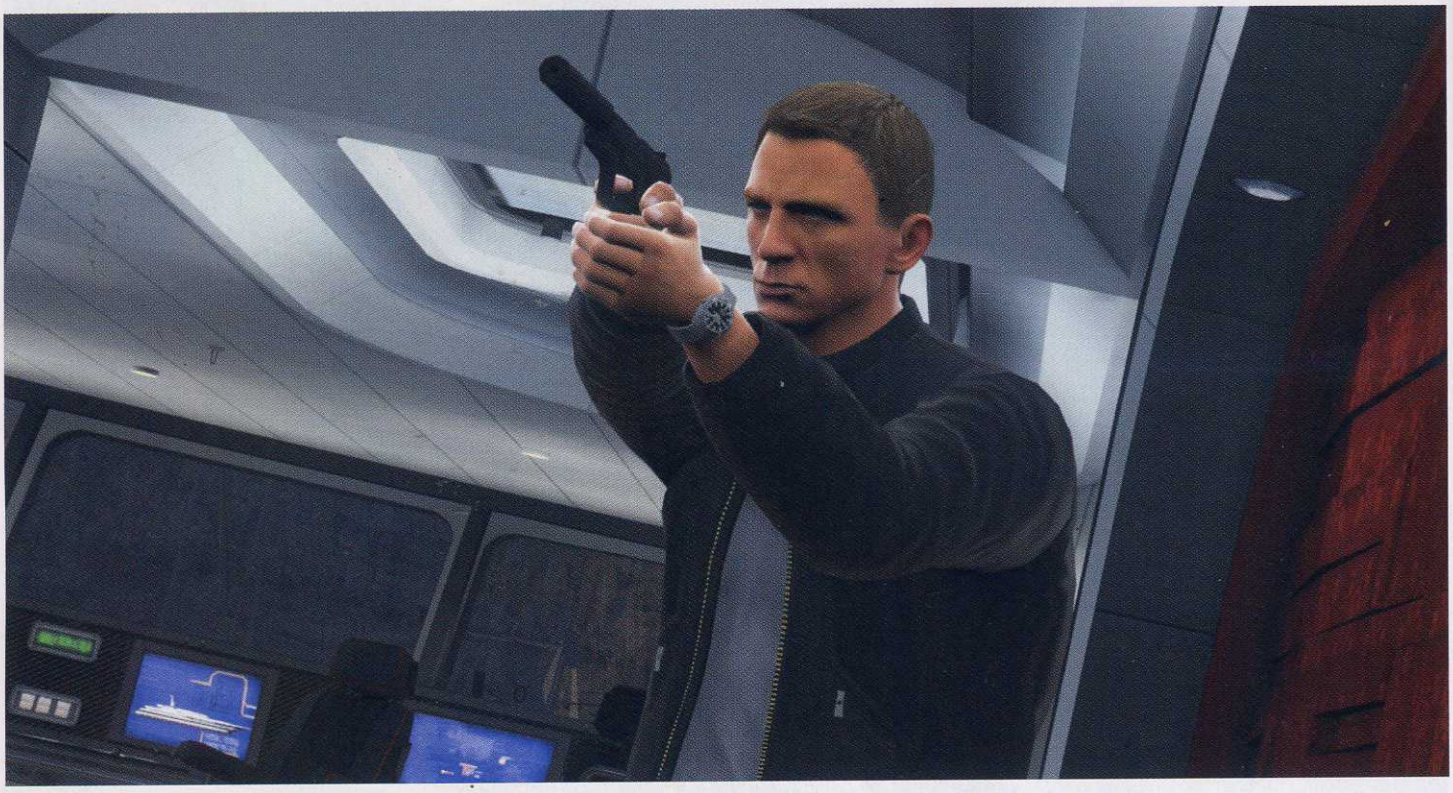
Comme si elles n'étaient pas assez nombreuses Treyarch a rajouté une tétrachiée d'armes dans son dernier Call of Duty : lance-flammes, couteau autopropulsé, mitrailleuse Gatling, arbalètes explosives plus quelques nouveaux modèles de lance-roquettes pour faire bon poids.



... Encore un mec, et devinez quoi ? Il a une arme.



Bon, et là aussi, ça serait pas une arme ?



Générique filmé de l'intérieur du canon, Aston Martin, Walther PPK et montre Omega assortie, tous les accessoires de la « Bond attitude » sont là.

Genre TPS / **Éditeur** Activision / **Développeur** Bizarre Creations / **Site** - / **Sortie** Début 2011

JAMES BOND 007 : BLOOD STONE

SHAKEN, NOT STIRRED

Tout petit, je voulais être James : voyager, tuer et faire l'amour aux plus belles femmes du monde. Aujourd'hui, je bosse entre Sundin et Lucky. Mais où est-ce que je me suis planté ?

Blood Stone est un jeu assez unique en son genre, il s'agit du premier produit dérivé qui ne dérive de rien. Son développement se base sur le scénario d'un film de la saga James Bond 007 qui a finalement été annulé. Le pitch : l'ingénieur de recherche d'une importante firme de biotechnologie disparaît sur son voilier dans la Manche (ça paye bien la recherche en Angleterre). Le MI6 retrouve sa trace en Turquie et envoie donc son limier le plus érotomane : James Bond, empruntant les traits de Daniel Craig. La suite, vous l'imaginez facilement : fusillades à la troisième personne, séances d'infiltration linéaires, poursuites en Aston Martin, le tout se terminant comme il se doit par une généreuse séance de bête à deux dos avec la bombasse de service (Joss Stone, en l'occurrence). En ce qui concerne les références bondiennes, Blood Stone semble remplir le cahier des charges.

C'EST PAS MAUVAIS... C'EST MÊME BOND

Pour ne rien vous cacher, je m'attendais à bien pire en me rendant à cette première présentation du soft. Même s'il est relativement moche par moments, je dois bien reconnaître que je me suis laissé prendre au jeu de certaines situations improbables, comme ce tunnel où l'on se fait poursuivre par une foreuse géante, ou cette course-poursuite en hors-bord le long des côtes grecques, avec des yachts qui explosent de tous les côtés. De plus, les « finish moves » contextuels ont quelque chose de très réjouissant, même s'ils rendent le jeu un peu trop facile. On peut ainsi éclater la tête des hommes de main adverses contre le décor, les étrangler, les balancer par-dessus une rambarde, les boxer et j'en passe. Alors certes, Blood Stone ne sera pas une tuerie de jeu, mais il pourrait bien plaire aux fans de l'agent secret de sa Très Gracieuse Majesté.

SAVONFOU

BETA TEST

★★★☆☆

Je n'ai plus en tête le test de Quantum of Solace, mais Blood Stone devrait tout de même faire un « Bond » en avant. Certes, ce sera du TPS comme on en a trop vu : linéaire et facile mais proprement réalisé, et avec la « 007 Touch ». À voir donc.

À RETENIR

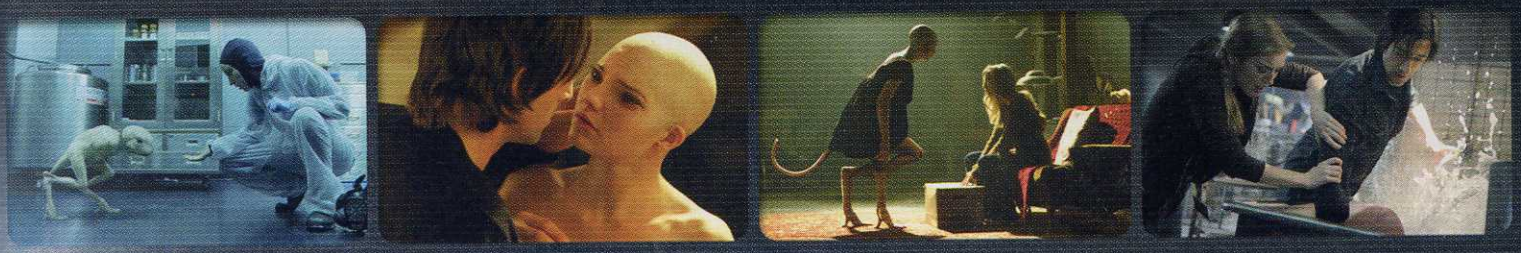
Chanteuse de soul et actrice occasionnelle, l'Anglaise Joss Stone devait être la James Bond Girl du film qui a finalement bu la tasse. Elle a tout de même été modélisée dans le jeu pour jouer le rôle de Nicole Hunter. C'est également elle qui interprète la chanson du générique.

SPLICE

UN THRILLER D'ANTICIPATION
PAR LE RÉALISATEUR DE "CUBE"

"L'un des meilleurs films fantastiques de ces dernières années"
Écranlarge.com

"On n'avait pas vu une telle réussite dans le genre depuis *La Mouche*"
Première



/// SUPPLÉMENTS ///

- Commentaire audio de Vincenzo Natali *
- Dans les coulisses de « Splice » *(34 min)*
- Vincenzo Natali sur le tournage de « Splice » *(32 min)*
- Création du générique d'ouverture *(4 min)*



/// * EXCLUSIVITÉ BLU-RAY ///

Le commentaire audio ILLUSTRÉ avec storyboards, croquis préparatoires et vidéos de travail

LE 2 NOVEMBRE
EN DVD, BLU-RAY ET VOD

OUI FM · MTV MUSIC TELEVISION · Gaumont



Entre les hélicos, les drones et l'infanterie, c'est une véritable orgie d'explosions qui s'abat sur les serveurs !

Genre FPS / **Éditeur** THQ / **Développeur** Kaos Studios **Site**www.homefront-game.com / **Sortie** Mars 2011

HOMEFRONT

APPELEZ-LE FRONTLINES 2

À l'heure où Activision et Electronic Arts se marchent dessus avec leurs Call of Duty et autres Battlefield, THQ cherche à se faire une place au soleil du FPS en ligne avec le multijoueur de Homefront. Pour l'instant, cela ressemble plutôt à un coup d'épée dans l'eau.

BÊTA

★★☆☆☆

Au stade de pre-alpha, le multijoueur de Homefront se contente d'imiter timidement celui de Frontlines. On veut bien y croire, mais on espère que les développeurs ne répéteront pas les mêmes erreurs et sauront innover.

Il y a quelques mois, dans le Joystick spécial été 2010, la chemise à fleurs de Savonfou vous racontait tout ce qu'elle savait sur la campagne solo de Homefront. Aujourd'hui, c'est à moi que revient la tâche de vous parler du mode multijoueur. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, rappelons très brièvement de quoi il est question avec Homefront : en 2025, vous faites partie de la résistance et vous combattez les Nord-Coréens qui viennent d'envahir votre patrie tant aimée, les États-Unis. Si le solo devrait mettre l'accent sur une narration poussée et une action scryptée et linéaire à la Call of Duty, le multijoueur sera, quant à lui, beaucoup plus proche d'un Battlefield : c'est la troisième guerre mondiale, et l'armée américaine défend coûte que coûte la moindre parcelle du territoire de l'oncle Sam face à la marée jaune. Pour ceux qui n'étaient pas nés en 2008 (ou qui sont tout simplement passés à côté du précédent FPS de Kaos Studios, c'est possible aussi), rappelons que Frontlines : Fuel of War était un Battlefield-like qui proposait un gameplay mixant les combats en infanterie et en véhicules dans de grandes cartes taillées pour 64 joueurs. Malgré un potentiel évident, Frontlines a réalisé un sacré bide à cause d'une multitude de petits défauts qui ont rapidement eu raison de la patience des joueurs. Qu'à cela ne tienne ! En 2010, Kaos Studios vous ressert la même soupe puisque pour l'heure, le multijoueur de Homefront ressemble à un copier/coller de celui de Frontlines...

LA REVANCHE DE FRONTLINES

À vrai dire, la preview pourrait presque s'arrêter là, mais Sundin risque de me taper sur les doigts si je lui rends une moitié d'article ; et puis, il faut bien l'admettre, le multijoueur d'Homefront compte quelques originalités. En tête



2025 oblige, l'infanterie mobile est équipée de technologies high-tech top moumoutes.



On ne peut pas dire que la vermine communiste soit venue les mains vides !



Quand Kim-Jong-un arrive en ville, mieux vaut faire place nette.



Certaines cartes sont limitées à 16 joueurs, tandis que d'autres vont jusqu'à 32.

« POUR L'HEURE, LE MULTIJOUEUR DE HOMEFRONT RESSEMBLE À UN COPIER/COLLER DE CELUI DE FRONTLINES. »

d'affiche, on retrouve ce que Kaos Studios a baptisé le « Battlepoints System ». Vous lisez Joystick, vous êtes beau, intelligent, et vous avez donc certainement déjà deviné de quoi il était question. Mais pour la rangée du fond qui semble un peu perdue, voici quelques explications : à l'aide de ce système, chaque nouveau frag et objectif capturé vous fait gagner des points. Grâce à eux, vous pouvez personnaliser votre équipement (viseurs, grenades, C4, etc.) et acheter de nouvelles armes. Mais ce n'est pas tout, car une fois dépensés, ces fameux « Battlepoints » peuvent également permettre de spawner directement aux commandes d'un véhicule en marche, aussi bien dans une jeep classique que dans un char blindé ou un hélicoptère de combat. En proposant une capacité pareille, l'ambition des développeurs est claire comme de l'eau de roche : offrir de l'action et un rythme effréné le plus souvent possible, jusqu'à en étouffer le joueur. Et il faut bien l'avouer, ça fonctionne parfaitement puisqu'il suffit de quelques secondes pour être au cœur de l'action, là où les balles vous sifflent aux oreilles et où les membres des corps s'arrachent aussi facilement que la chair s'enlève d'un poulet cuisiné chez KFC. D'ailleurs, ça fonctionne tellement bien que cela en devient frustrant tant il est difficile de planifier une attaque sans se faire rouler dessus dans la seconde qui suit notre réapparition sur le champ de bataille.

BIS REPETITA

Contrairement à Frontlines qui proposait un mode multijoueur regroupant jusqu'à 64 joueurs, Homefront sera, quant à lui, limité à 32. Dans ces conditions, c'est autour des combats d'infanterie que repose une majeure partie du gameplay. Malheureusement, à six mois de la sortie du jeu, et même s'il est délicat de tacler sévèrement une pre-alpha, le feeling général est beaucoup trop plat. On sent que les développeurs sont allés fouiner du côté de Modern Warfare pour trouver de l'inspiration, mais le résultat est encore trop loin du compte pour espérer rivaliser avec les ténors du FPS en ligne. Les déplacements sont lourds, la visée imprécise, et la localisation des dégâts semble réglée au petit bonheur la chance. Seule véritable réussite à ce stade du développement, les drones terrestres et volants offrent plusieurs approches différentes et un peu de variété aux parties. Mais là encore, c'était déjà présent dans Frontlines.

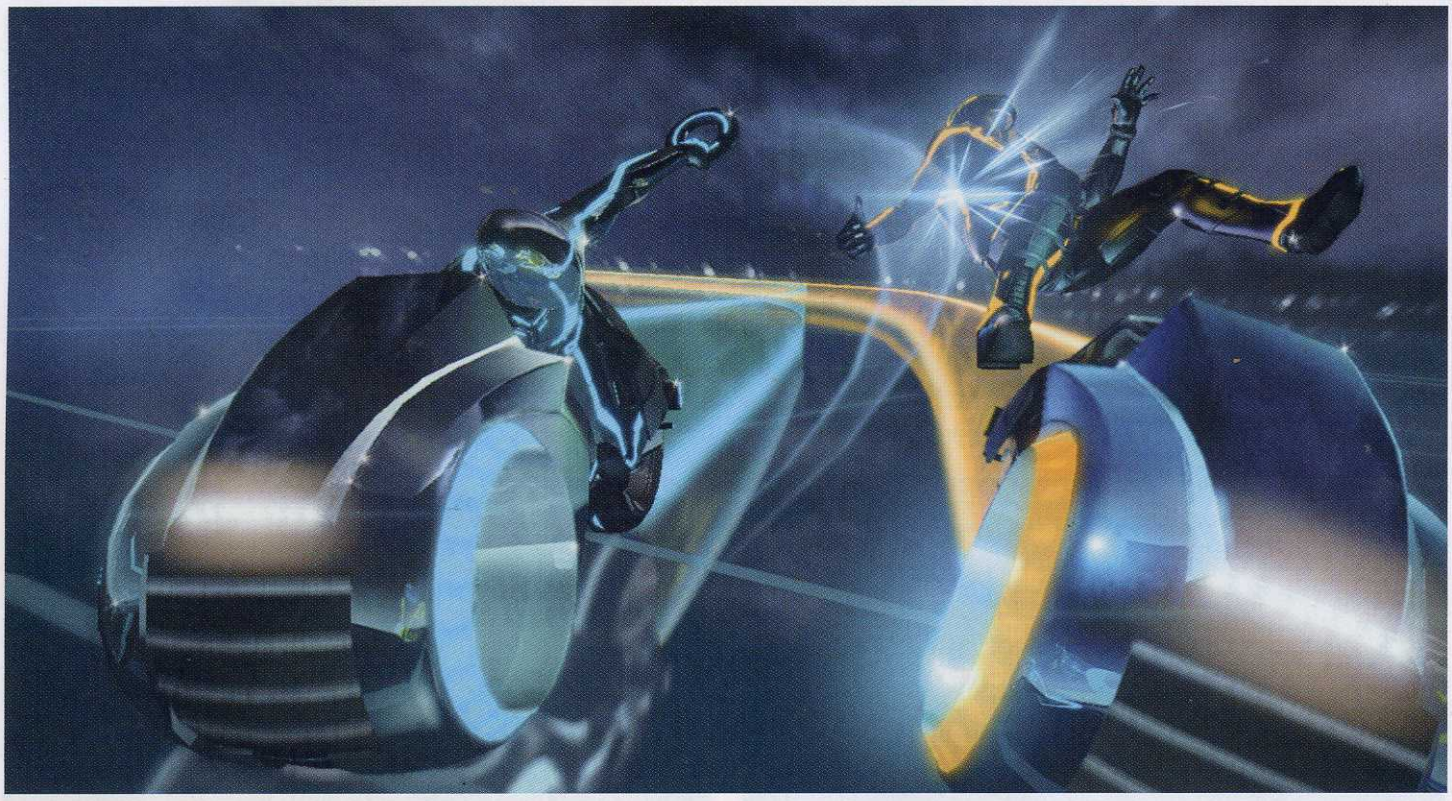
SHUA

À RETENIR

Depuis le scandale Modern Warfare 2, la présence de serveurs dédiés est devenue un argument marketing de poids. Résultat, Kaos Studios se la joue premier de la classe en annonçant des serveurs dédiés et des conditions de jeu optimales pour le multi de Homefront. C'est déjà ça !

BEAU COMME MES PIEDS

Si j'ai choisi de ne pas aborder l'aspect technique de Homefront au cœur de la preview, c'est parce qu'il est pour l'heure beaucoup trop anecdotique : entre l'aliasing, les textures baveuses et celles qui mettent dix secondes à charger, l'Unreal Engine 3 lourdement modifié du multijoueur de Homefront nous ramène cinq ans en arrière. Rien de redhibitoire pour une pre-alpha, mais il faudra que ça change !



Sur votre Light Cycle, il faudra prendre garde à ne pas croiser la traînée d'un autre concurrent (non, je ne parle pas d'Olivia Wilde).

Genre Action-Plateforme / **Éditeur** Disney Interactive Studios / **Développeur** Propaganda Games / **Site** http://www.disney.co.uk/tron/tron-evolution.html **Sortie** 27 janvier 2011

TRON : EVOLUTION

DE L'ACTION ET DES SLIPS EN NÉON

J'aurais voulu commencer ce texte par une blague du genre « Jeff Bridges, c'est l'homme tronc », mais jouer à Tron : Evolution m'a rendu un peu morose.

Mon aversion du marketing affable est telle qu'il m'a fallu prendre sur moi lors du tir de barrage qui a précédé la projection des premières images en 3D de Tron : l'Héritage. « On va mettre le paquet sur cette franchise car on y croit à mort, il y aura des jouets, des séries animées, du jeu vidéo, une attraction, du merchandising, vous allez voir c'que vous allez voir ! » Bon, on se calme, on respire à fond, et on fait comme si on n'avait pas entendu en se calant devant l'écran. Tron : Evolution, le jeu vidéo, « bénéficiera » d'un scénario se situant peu de temps avant le début de Tron : l'Héritage, le film prévu pour février prochain. Il proposera des phases d'action plateforme très inspirées de Prince of Persia, entrecoupées de combats en arènes où l'on devra se défaire des sbires de Clu, le double numérique de Kevin Flynn, devenu dictateur de l'univers virtuel.

VISÉE NON SKILLODÉPENDANTE

Les combats y sont un peu animés par-dessus la jambe et inaugurent un concept novateur : le gameplay à un bouton. Explication : dans les jeux modernes (comprendre : prévus pour le pad), il suffit d'appuyer sur une première touche pour verrouiller une cible, puis sur une seconde pour faire feu. Mais ça, c'était la préhistoire ! Dans Tron, dès qu'un ennemi pénètre dans votre champ de vision, il est automatiquement verrouillé ! Il n'y a plus qu'à lancer frénétiquement son disque, l'œil dans le vague et l'encéphalogramme proche de celui du teuffeur en fin de Techno Parade. L'autre niveau dévoilé était une course de Light Cycle qui, à défaut d'être très originale, était bien nerveuse avec des explosions et des bouts de décor qui tombent de tous les côtés. S'il y a d'autres séquences aux commandes d'engins différents (au hasard, le jet de la bande-annonce du film) Tron : Evolution pourra peut-être ramper hors du broyeur à ordures. Mais n'y comptez pas trop.

SAVONFOU

BÊTA TEST

★★★★★

Nous sommes bien d'accord, il ne faut en général pas attendre grand-chose d'un jeu vidéo/marchandising, mais même selon ces critères assez laxistes, Tron : Evolution ne se présente pas très bien.

À RETENIR

J'ai l'impression d'avoir lu ou écrit cette phrase 500 fois : le jeu ne reprendra pas la trame exacte du film mais se situera un peu avant. Les développeurs espèrent ainsi nous faire découvrir de nouveaux éléments du monde de Tron, et notamment la lutte contre un virus informatique maléfique.

ROCCAT™

KONE[+]

MAX CUSTOMIZATION
GAMING MOUSE



LA NOUVELLE KONE

ROCCAT Kone[+] Max Customization Gaming Mouse est plus que la somme de ses parties. La descendante de la célèbre souris Kone est le fruit d'une longue expérience en ingénierie et en design industriel et d'un travail d'échange approfondi avec la communauté des gamers. Cela se traduit par une union plus étroite que jamais entre un design accompli et une technique hautement performante. Clairement conçue en fonction des besoins des joueurs, la souris regorge d'innovations exceptionnelles et offre des possibilités de configuration personnalisée jamais atteintes à ce jour.

Le capteur laser Pro-Aim R2 6 000 dpi offre une précision maximale. Grâce à la TDCU intégrée, le capteur s'adapte exactement à chaque tapis de souris pour un suivi optimal et la distance lift-off est plus réduite que jamais (0,6 mm seulement). Le pilote offre un feedback sonore marquant avec la voix ROCCAT™ et inclut de nombreuses macros prédéfinies. Grâce au bouton EasyShift[+], le joueur a directement accès à 22 fonctions. Le système d'éclairage multicolore permet de donner libre cours à sa créativité pour imaginer des effets lumineux colorés.

En vente dès maintenant.
www.roccat.org/koneplus

Genre Gestion/**Éditeur** Sega /**Développeur** Sports Interactive /**Site** www.footballmanager.com **Sortie** 5 novembre 2010

FOOTBALL MANAGER 2011

VIS MA VIE DE RAYMOND

Le Paris Saint-Germain sur le podium de la L1, le merveilleux Lucho Gonzalez blessé six mois, Marama Vahirua en Équipe de France et Raymond Domenech nommé coach de Cassis-Carnoux. Pas de panique, tout ceci n'est qu'un jeu.

BÊTA

★★★★☆

Quelques heures suffisent pour nous convaincre des qualités de cet épisode. S'il ne révolutionne pas la série, FM 2011 semble avoir encore gagné en réalisme et en profondeur, notamment grâce à l'intégration du rôle des agents de joueurs.

L'automne n'a pas que des défauts. Déjà, cette période de l'année force Sundin à ranger ses horribles espadrilles au fond d'un placard. Ensuite, c'est toujours au cœur de cette saison-là que les fans de foot découvrent la nouvelle version de Football Manager. Retrouver son équipe fétiche avec l'effectif mis à jour, débusquer les nouvelles spécificités des entraînements, des transferts, des tactiques... Personnellement, je me faisais une joie de démarrer une partie mémorable sur le banc du champion de France en titre et de vous compter match par match mes exploits. Mais en raison du bouclage imminent et de quelques obligations d'ordre privé (vous ai-je dit que je cherchais un appartement ?), je vais me focaliser sur les trois éléments nouveaux qui m'ont semblé les plus pertinents. Promis, je serai plus complet lors du test. À moins que ma blague sur les espadrilles ne me prive de piges à vie. Auquel cas, adieu.

MONEY, MONEY, MONEY

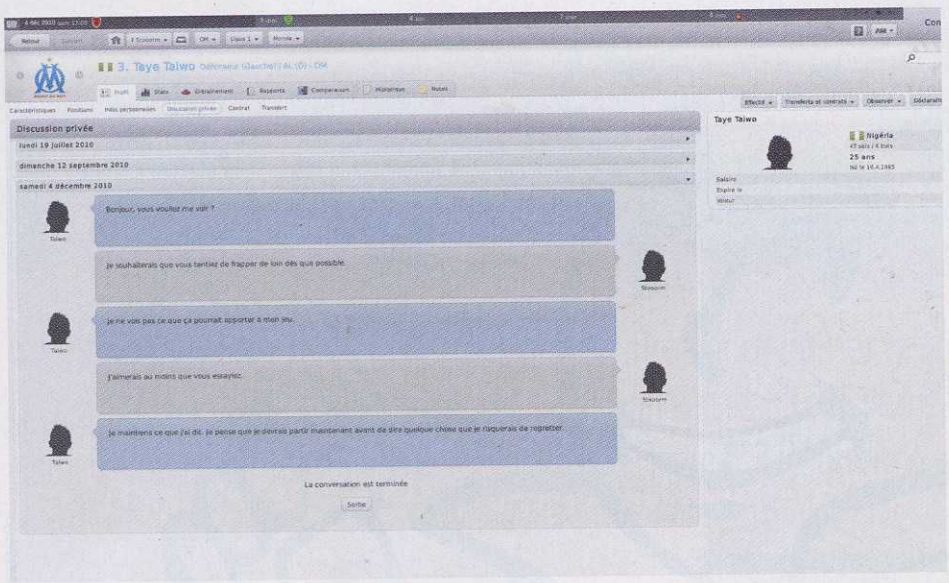
Le premier truc nouveau que l'on remarque dans Football Manager 2011, c'est l'importance fondamentale qu'ont pris les agents de joueurs. Vous savez, ces escr... ces fins négociateurs qui essaient de vous refourguer le premier tocard venu en prétendant qu'il s'agit du Maradona slovaque. Eh bien, ces mecs-là, ils pullulent dans le jeu. Il ne se passe pas une journée sans que l'un d'entre eux ne tente de vous séduire par e-mail, la plupart du temps en survendant un type aux pieds carrés. Au début de chaque partie, il ne faut donc pas hésiter à filtrer les messages et à passer en spam tous les agents qui semblent malhonnêtes. Mais ce n'est pas tout. Ces crapules s'invitent désormais aussi dans la négociation des salaires des joueurs. Ils exigent des sommes mirobolantes pour leurs clients, sans parler de leurs honoraires... il faut donc habilement marchander pour éviter que le club ne fasse faillite la semaine suivante.
Au final, c'est donc tout le côté mercato et négociations qui a été chamboulé. Mais pas de panique, quand on voit la pertinence et le réalisme de la nouvelle gestion des transferts, on se dit que cette innovation n'était pas du tout superflue.

ÉCHANGES CORDIAUX

La deuxième nouveauté qui m'a sauté aux yeux est l'approfondissement des relations entre le manager et ses joueurs. Si l'on pouvait déjà parler à ses ouailles pour leur adresser des reproches ou pour leur demander



On ne dirait pas comme ça mais je vous assure que le moteur graphique est bien plus fin que l'année dernière. Mais si ! Regardez le public !



FM2011 est le dernier endroit sur Terre où la langue française est respectée.



Plusieurs angles de vue sont disponibles pour suivre les matchs.

« QUAND ON VOIT LE RÉALISME DE LA NOUVELLE GESTION DES TRANSFERTS, ON SE DIT QUE CETTE INNOVATION N'ÉTAIT PAS SUPERFLUE. »

conseils, les interactions sont nettement plus variées dans cette version. En plus, elles se déroulent désormais en temps réel, sous la forme de dialogues à choix multiples comme dans un RPG. Ou presque. L'intérêt de la chose, c'est que l'on sait immédiatement si l'interlocuteur accepte la critique ou si, au contraire, il prend la mouche et se vexe. Plusieurs clashs ont éclaté dans ma partie, notamment quand l'un de mes gars n'a pas supporté les critiques, pourtant légitimes, que je lui avais adressées.
Franchement, je trouve cette idée très judicieuse. Déjà parce qu'elle apporte un peu d'authenticité dans des rapports humains qui étaient jusqu'ici très distants, et aussi parce que tous ces dialogues au langage soutenu et poli s'avèrent très drôles si on les prend au deuxième degré. On est très loin des amabilités d'Anelka à l'encontre de Domenech, si vous voyez ce que je veux dire. Bref, rien que pour le côté marrant de la chose, cette innovation vaut le coup.

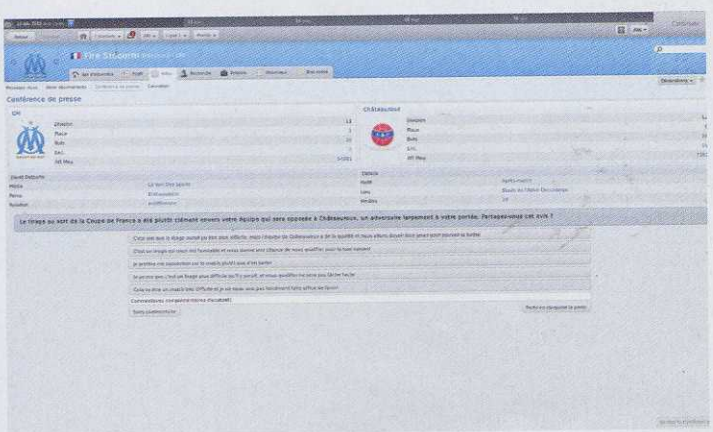
DE L'HUILE DANS LE MOTEUR

Troisième et dernier élément à avoir suscité mon intérêt : le moteur 3D. Déjà, l'an dernier, Football Manager affichait de gros progrès, mais c'est encore plus vrai cette fois-ci. Les animations se sont par exemple multipliées. On voit les joueurs célébrer leurs buts en dansant ou bien se prendre la tête dans les mains quand ils ratent une occasion. Plus important encore, les phases de jeu paraissent plus réalistes que jamais. Fini le temps où l'on regardait impuissant le ballon voltiger d'un camp à l'autre sans toucher le sol. On a enfin l'impression que les consignes sont respectées à la lettre et que le comportement des joueurs est précisément influencé par son coaching ou ses directives. Bref, c'est typiquement ce genre d'amélioration qui m'amène à penser que FM 2011 sera encore plus réussi que son prédécesseur.

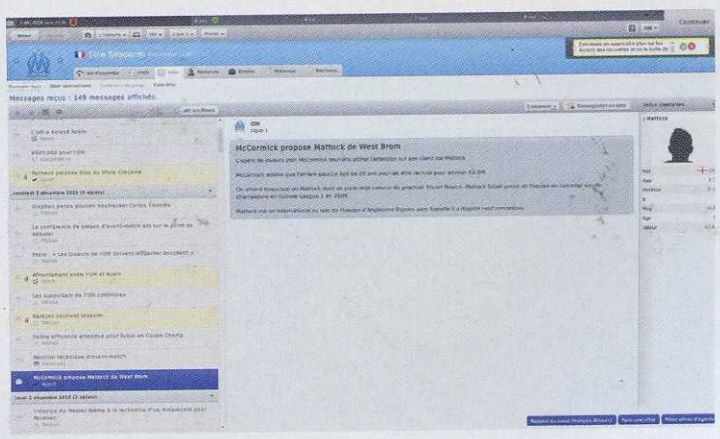
DEEZ

À RETENIR

Au rayon des « innovations-qui-ne-servent-à-rien-mais-qui-sont-sympas-quand-même », sachez que FM2011 permet d'uploader des vidéos directement sur Youtube. Un bon moyen de garder la trace des moments forts vécus avec son équipe ou des buts d'anthologie inscrits par ses joueurs.



Comme chaque année, le panel de questions posées en conférence de presse a été revu à la hausse.



Le genre de mails que ces canailles d'agents vous envoient par pelletées.



À la demande de Bethesda, les screenshots de ce test n'ont pas été capturés par nos soins.

Fallout New Vegas

New Vegas a-t-il en main les cartes nécessaires pour damer le pion à Fallout 3 ? À l'heure de s'attaquer à une série mythique, Obsidian a-t-il su tirer son épingle du jeu ? Un faux jeton peut-il sauver le monde ? Mais où est donc Ornicar ? Réponses.

Genre RPG
Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Obsidian Entertainment
Âge conseillé 18+
Site http://fallout.bethsoft.com
Prix 50 euros environ
Sortie 22 octobre 2010
Configuration recommandée CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, carte compatible DirectX 9.0c 256 Mo NVIDIA 6800 ou ATI X850
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Sans aucune surprise, New Vegas est un Fallout 3 bis, avec tous ses défauts et toutes ses qualités. Les amateurs du soft de Bethesda y trouveront un bon jeu, bien que son moteur commence à dater.

PLUS
- Tout comme Fallout 3
- Des tonnes d'armes
- Vaste intrigue

MOINS
- Tout comme Fallout 3
- Moteur daté
- Manque de temps forts

VERDICT 14/20

Lecteur, si pour vous Fallout 3 était l'hérésie du siècle, l'accomplissement injustement passé sous silence de la fin du monde prophétisée par Nostradamus et Monsieur Pierre, proviseur du collège technique de Rungis, passez votre chemin, ce test n'est pas pour vous. Obsidian, fidèle à sa réputation de développeur doué pour donner suite à des licences qui ne lui appartiennent pas, a rigoureusement suivi le cahier des charges de Fallout 3. En clair, et sans surprise, New Vegas a hérité de l'ensemble des qualités et défauts du jeu de Bethesda. Depuis 2008, ni le moteur graphique, ni les mécanismes de jeu n'ont bougé d'un iota. Comme son prédécesseur, son Fallout a tout d'un Oblivion post-apocalyptique rehaussé au plutonium et au Nuka Cola. Sur le fond, Obsidian s'est contenté de nous créer un nouveau scénario. Autrefois donc, dans les années 90, New Vegas aurait été un simple add-on. Mais avec l'arrivée du mercantilisme roi et des consoles à disques durs (parfois) limités, il est devenu doublement intéressant de sortir de simple campagne sans améliorations techniques en format « boîte », histoire de les vendre plus cher, et à plus de monde. Bref, en un mot comme en cent, New Vegas est un second Fallout 3. Partant de ce constat, je pourrais m'attarder sur ses graphismes datés, son interface bordélique pensée pour les pads ou ses mille et un petits bugs qui, sans être gênants, font taches dans le paysage. Point de tout ça. Vous connaissez Fallout 3, penchons-nous sur les différences (très subtiles) des deux jeux.



La peau de Gecko doré vaut une fortune, dépouillez-en les cadavres.

Des dés non pipés

Au sortir de ce test, un sentiment domine : Obsidian ne doit pas porter les grosbills dans son cœur. Dans Fallout 3, presque n'importe quelle arme bricolée à l'extrême pouvait devenir LE flingue ultime, capable d'annihiler un soldat de la Confrérie de l'Acier aussi facilement que si c'eut été un frêle poussin. Ici, le gameplay s'affine sensiblement, et l'artisanat paraît à la fois moins puissant et plus indispensable. Car à New Vegas, je ne sais pas si c'est le soleil ou quoi, mais les armes s'usent plus vite, paraissent plus difficiles à réparer, et les radscorpions du coin sont bien plus robustes que ceux de Washington. L'un dans l'autre, vous devez plus jongler avec les calibres et les munitions custom (balles normales, explosives ou creuses anti-blindage). Bien sûr, la méthode barbare du « je t'envoie 75 balles dans le crâne » fonctionne toujours, mais j'ai l'impression que pour qui a envie de se creuser un peu plus le ciboulot à crafter son propre matos, y a de quoi faire, surtout avec l'apparition d'armes uniques. Il m'est arrivé, au terme d'une boucherie sans nom, de dégoter le Maria du jeu. Qu'est-ce que le Maria ? Un pistolet 9 mm un tantinet boosté qui au lieu d'infliger 16 points de dégât en colle 20. Ce Maria, version amé- >>>

« New Vegas a hérité de l'ensemble des qualités et défauts du Fallout 3 de Bethesda. »



Dites, vous passeriez pas par Pluton des fois ? Ma fusée est tombée en panne et l'on m'attend.

>>> liorée d'un flingue très commun dans le Morave, il n'y en a qu'un dans le jeu. J'étais certes content de le trouver, mais bon, pas de quoi fouetter un chat. Plus tard en revanche, voilà que je dégote le Boom-boom, un habile croisement de lance-grenades et de fusil, qui tire des munitions explosives en ligne droite. Dès que je l'ai eu en main, j'ai eu une subite envie de faire l'amour à un arbre puis de courir dans une prairie peuplée de lapins soyeux et rieurs. Hélas, ô monde injuste, ce petit miracle m'a été livré par le destin avec seulement quinze cartouches. Aussitôt, j'ai contracté la maladie du je-ne-dois-pas-gaspiller-mes-balles-pour-rien, mal quasi-incurable qui pousse le joueur prudent à finir son jeu sans jamais utiliser son précieux, et du coup très inutile, trésor. Un seul remède à ça : l'artisanat et ses milliards de quêtes associées pour faire ami-ami avec les divers maîtres artisans des factions majeures des environs de Vegas.

«Ce que New Vegas a modestement gagné en profondeur de jeu sur Fallout 3, il le perd largement en émotion.»

Carte (presque) blanche

Car oui, je ne vous en ai rien dit, mais la situation politique de Vegas est plutôt complexe. Au sud, les légions d'un illuminé baptisé César, attendent dans leurs jupettes romaines de tyranniser le monde, quand au nord, les soldats de la Nouvelle République Californienne tentent de jouer les shérifs en sous-nombre. Au milieu de ce joyeux bordel, la Confrérie de l'Acier ne jure que par la technologie, les Boomers par la poudre, et chacune des trois grandes familles de Vegas semble également avoir ses plans. Il se raconte même qu'House, le propriétaire du casino Lucky 38 fermé au public depuis 200 ans, serait toujours en vie et attendrait son heure. Étant donné que nous ne sommes pas dans un Charlotte aux Fraises New Vegas, vous vous doutez bien qu'il va se passer des choses pas jolies-jolies et, qu'à l'heure des guerres et des allégeances, vous aurez fort à faire. En ça aussi, FNW surclasse Fallout 3 car les factions sont plus nombreuses, l'intrigue plus vaste, son monde même paraît plus grand et plus riche en lieux secrets. Pour les plus exigeants qui exècrent les jeux où tout roule comme sur des roulettes, Obsidian, qui a décidément bien bossé l'aspect RPG de son jeu dans le cadre imposé par Bethesda, a même prévu un mode « Hardcore » que les moddeurs appelleraient réaliste. Enfin, notons encore que désormais, votre alignement n'est pas général mais lié à chaque faction. Vous pouvez donc voler chez tel ou tel gang sans craindre d'être haï par la terre entière et ça, c'est un gros mieux pour l'aspect jeu de rôle du soft. En revanche, le métier de voleur est toujours aussi absurde : dévalisez une maison déserte ou assassinez un garde anonyme en prenant soin d'éviter tout témoin, et si secrets que soient vos actes, vous pouvez être sûr que tout le



Les armes corps à corps sont très puissantes dans New Vegas.



Ce policier en sait quelque chose.



Rien de plus efficace pour dégommer un radscorpion.



Les centurions de César, ça commence à être du gros gibier.





Une perk permet d'attirer des événements louches. Sympa.



Balancez un bâton de dynamite aux pieds d'un mob : une fois sur deux, il n'encaisse rien...



Les casinos, j'y vais déjà pas IRL, c'est pas pour me les taper sur PC !

monde sera au courant. Un héritage idiot de Fallout 3.

Bâti comme l'as de pique

Mais alors, me direz-vous d'une voix tremblante d'espoir, New Vegas est vachement mieux que Fallout 3 ! Ben non. New Vegas manque de temps forts. Ce qu' Obsidian a modestement gagné en profondeur de jeu, il le perd largement en émotion. Le faste qu'est censé dégager le Strip de New Vegas, avec ses casinos géants, tombe totalement à plat devant un level design vide et carré, là où Fallout 3 axait ses temps forts sur des lieux plus étroits. Dans FNW, rien n'égale la sortie de l'Abri 21, l'explosion de Megaton ou la découverte du Jardin d'Eden de Fallout 3. Peut-être est-ce le sentiment de déjà-vu que dégage le jeu, ou simplement le manque de talent pour la mise en scène d'Obsidian, je n'en sais rien. Les affiches rétros sont là pourtant, les musiques funky également, mais il lui manque un petit quelque chose, du rythme peut-être ou une narration plus scriptée, mais une étincelle en tout cas. Cela dit, ces nuances sont bien minces, et les deux jeux se valent en termes d'intérêt. Donc si vous avez aimé Fallout 3, si vous en redemandez et qu'en plus, vous ayez le bon goût de détester le DLC Operation Anchorage (FPS avec 0 % de RPG ajouté), foncez, vous ne serez ni déçu, ni surpris.

LUCKY

Syndrome Lorie



Avant que vous ne tourniez la page, je dois pointer du doigt l'inutilité des compagnons. J'en ai eu un. Boone. Il m'octroyait certes un bonus de perception, mais ne servait à rien en combat ou presque. Même réglé sur « agressif », il ignorait parfois un radscorpion occupé à m'occire sous son nez. Parfois, à cause d'un pathfinding douteux sûrement, il contournait une montagne sur des kilomètres et disparaissait pendant un quart d'heure pour me revenir avec une armée aux trousses. Bref, pas très utile comme compagnon. Ah si, il a fait un truc ! Une fois, il a flingué un légionnaire de César tandis que je négociais un cessez-le-feu... Après ça je l'ai quitté ; comme Lorie, je préférais rester tout seul.



Un lapin géant, même les pires kaijūs (films de monstres géants japonais) n'avaient pas encore osé.

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 10+
Site www.telltalegames.com
Prix 6 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en anglais

DERRICK CONTRE SUPERMAN

Sam & Max 305 The City that dares not sleep

Maryse, l'information se confirme ! Un immense lapin a vaincu la Freelance Police et terrorise l'Oncle Sam. Oui, Maryse, vous pouvez trembler dans vos moufles.

EN RÉSUMÉ

Il ne vaut pas le final extraordinaire de la Saison 2, mais The City that Dares Not Sleep conclut The Devil's Playhouse en y mettant la manière. Sam & Max ont encore de beaux jours devant eux.

PLUS
- Godzilla !
- Une pléiade de stars
- Secrets du narrateur dévoilés

MOINS
- Scénario téléphoné
- Max quasi absent
- Le narrateur va disparaître ?

VERDICT 15/20

Dernier épisode pour The Devil's Playhouse, dernier chapitre de la troisième saison Sam & Max. Si j'étais mauvaise langue, je dirais qu'au cours des derniers mois, les productions Telltale ont été en dents de scie. Mais si des titres ont pu nous paraître un peu ternes, c'est que d'autres durant cette même saison, ont touché (en tout bien tout honneur) l'excellence du doigt. Pêle-mêle, durant ces quatre derniers épisodes, la Freelance Police a fait face à l'invasion des singes de l'espace, déjoué un complot de marionnettes ensorcelées visant la Statue de la Liberté, et cloué le pharaon maudit Sammun-Mak dans son sarcophage alors qu'il tentait un come-back en douce. Cela dit, malgré l'acharnement des puissances démoniaques, rien n'y a fait, New York coulait des jours paisibles. Aujourd'hui pourtant, la ville ne dort plus.

Non, elle ne dort plus !

Pour clore en beauté une saison loufoque qui m'a conduit à repenser mon échelle du Grand N'Importe Quoi, Telltale a décidé de se la jouer Godzilla sans Japonais estomaqué, ni décors carton-pâte. Et qui pouvait faire trembler le citoyen américain lambda quand même Yog-Soggoth, dieu du carnage et des magiciens noirs a échoué ? Son président bien sûr ! En guise de clash final, vous aurez donc droit à un cultissime Sam contre Max-Zilla, une rencontre évidemment placée sous le signe de l'absurde. Revers de la médaille : Max, et sa répartie légendaire, est quasi absent de cette aventure. Mais pour compenser, le développeur fait appel à un nombre incroyable de persos secondaires de la série comme Satan, Jürgen le vampire émo allemand, ou encore Sybil qui, soulignons-le, est toujours enceinte d'une statue d'Abraham Lincoln. Au final, même si dix mille sous-fifres ne valent pas un Max et en dépit de situations un peu trop « sages », l'humour est au rendez-vous, et The City that dares not sleep apporte une conclusion très sympathique à Devil's Playhouse, qui pourrait même arracher une larme aux plus émotifs d'entre vous.

LUCKY

www.Rue du Commerce.com

PERFORMANCES phénoménales !



249€90

Processeur AMD Phenom™ II X6 1075T

Ref : HDT75TFBGRBOX

De vraies performances hexacores pour une expérience de jeu au réalisme époustouflant, des supports numériques d'une incroyable netteté et des capacités multitâches extrêmes

- 3.0 GHz - Socket AM3 - 6 coeurs
- Gravure 45 nm - 3Mo de cache L2 et 6Mo en L3
- Consommation 125 watts

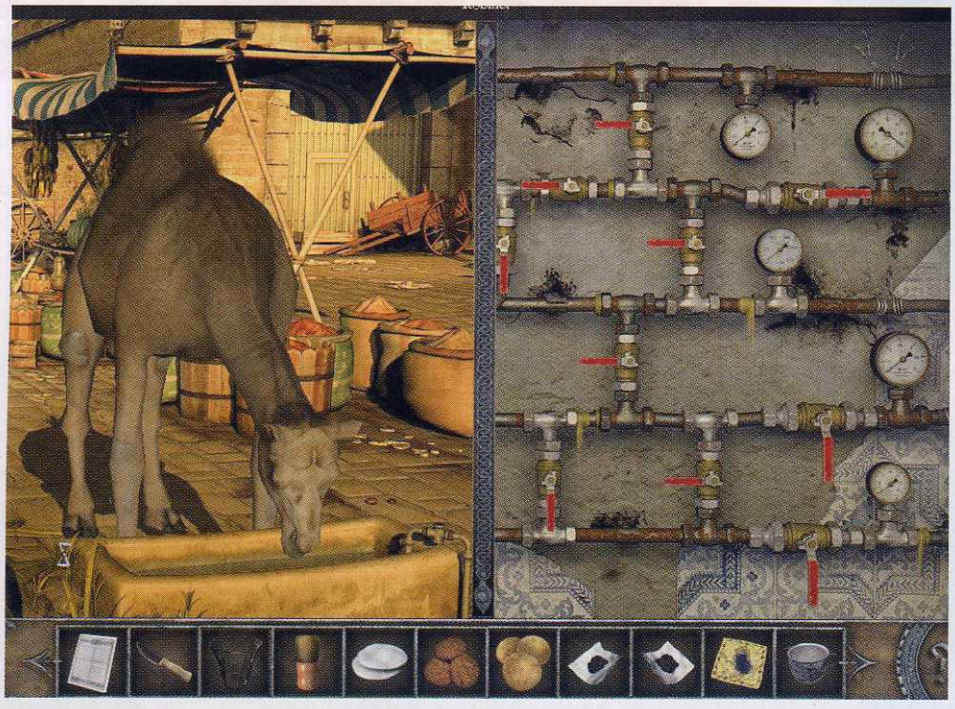
LA POSTE
Livraison rapide(1)

Satisfait ou remboursé(2)

3x
Paiement en 3 fois(3)

RueduCommerce.com

RCS Bobigny B 422 797 720 - 44-50 av du Capitaine Glarner 93585 Saint-Ouen Cedex - Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Prix soumis à variation. Voir conditions sur site. (1) A partir de 8,90€, voir conditions de l'offre de livraison Colissimo sur site. (2) Satisfait ou remboursé pendant 15 jours. (3) Paiement en 3 fois à partir de 90 euros : des frais de constitution de dossier et de gestion des transactions seront facturés, ils représentent 3.4% du total TTC de la commande. Un tiers de la commande sera débité à la passation de la commande, le deuxième tiers au jour de la commande plus 30 jours et le dernier tiers au jour de la commande plus 60 jours. Voir conditions sur site.



Mais pourquoi c'est toujours à moi de me coller des énigmes dans ce genre ?





Mais comment fonctionne cette photocopieuse ?

Genre Aventure
Éditeur City Interactive
Développeur City Interactive
Âge conseillé 16+
Site www.city-interactive.com/tos
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

TOUS LES MYSTÈRES NE SONT PAS BONS À ÉLUCIDER

Chronicles of Mystery : L'Arbre de vie

Elle aurait pu devenir star de cinéma. Mais Sylvie Leroux n'a pas eu de chance. Elle est devenue héroïne de jeu vidéo pour le compte de City Interactive. Damned !

EN RÉSUMÉ

Pas très beau et pas très passionnant, Chronicles of Mystery : L'Arbre de vie est un point & click assez médiocre, dans tous les compartiments de jeu. Sur un malentendu, éventuellement.

PLUS
- Bonne durée de vie
- Gameplay éculé

MOINS
- Pas beau
- Personnages sans charisme
- Scénario capillotracté
- Gameplay éculé (bis)

VERDICT 9/20

Tous les matins, je me lève à 8 h 45 au son des ondes de Nostalgie. Je me douche à l'eau froide, m'habille avec les trois torchons qu'il me reste, et choisis avec minutie mes tartines les moins rassies. Puis je prends le métro, entassé comme une sardine. Je monte ensuite dans un train qui est en retard à peu près tous les jours, arrive au bureau, allume mon vieux PC d'il y a cinq ans et me déleste de 35 centimes pour un truc ayant vaguement la saveur du café. Oui, vous pouvez le dire, j'ai une vie de merde. Pour ne pas tomber en dépression et lâchement me faire piquer mon poste par Kracoukas, j'ai heureusement les jeux City Interactive. Le jeu City Interactive, c'est du bonheur en boîte, la garantie d'une expérience authentique, sans paillette, sans strass et sans mensonge. Cette page est donc dédiée à ce merveilleux studio. Merci pour tout !

Point & Sleep

Ne soyons pas trop durs quand même. Ce serait vite oublier cette introduction magistrale sur fond de musique épique, dans lequel un type encapuchonné à la voix nasillarde nous révèle que... nous révèle qu'il y a un truc qui ne doit pas être révélé... Qu'importe, fouineuse parmi les fouineuses, Sylvie Leroux (qu'il faut prononcer « Lewou », avec les voix anglaises), archéologue, a bien des mystères à élucider. Celui de réparer une imprimante 3D en Bretagne par exemple, ou celui de trouver comment hydrater un dromadaire pour récupérer un citron sur un arbre en plein cœur du Caire. Ce point & click a beau se dire épique, il n'en garde pas moins les pieds sur terre, et ça fait du bien ! Et puis il y a de l'humour... ah non, pardon, il n'y en a pas. Et puis il y a des personnages aussi expressifs qu'une boîte de thon, dont un, mort, du nom de Marcel. Et le gameplay ? Un classique du genre, pas si mal pour le coup. Avec tout ça, vous obtenez un titre pas tout pourri, mais pas enthousiasmant non plus. De quoi passer une journée tranquille, et se dire que finalement, à Joystick, on n'est pas les plus à plaindre.

SUNDIN

WWW.GOELAND.FR

HUMOUR-SLOGANS-ROCK-JEUX VIDEOS-MOVIES-IMPORTS...

- TEE-SHIRTS - 14 EUROS - TAILLES S À XXL -



BÉNÉFICIEZ DE
10% DE REMISE
SUR TOUT LE SITE
EN SAISISSANT CE CODE PROMO:
JOY236GO
Offre valable jusqu'au 30 novembre 2010.



TEE-SHIRTS FILLES - 15 EUROS - TAILLES S À XL -



BOITES À BONBONS EN METAL 6 EUROS



- IMPORTS - DE 14 À 25 EUROS -

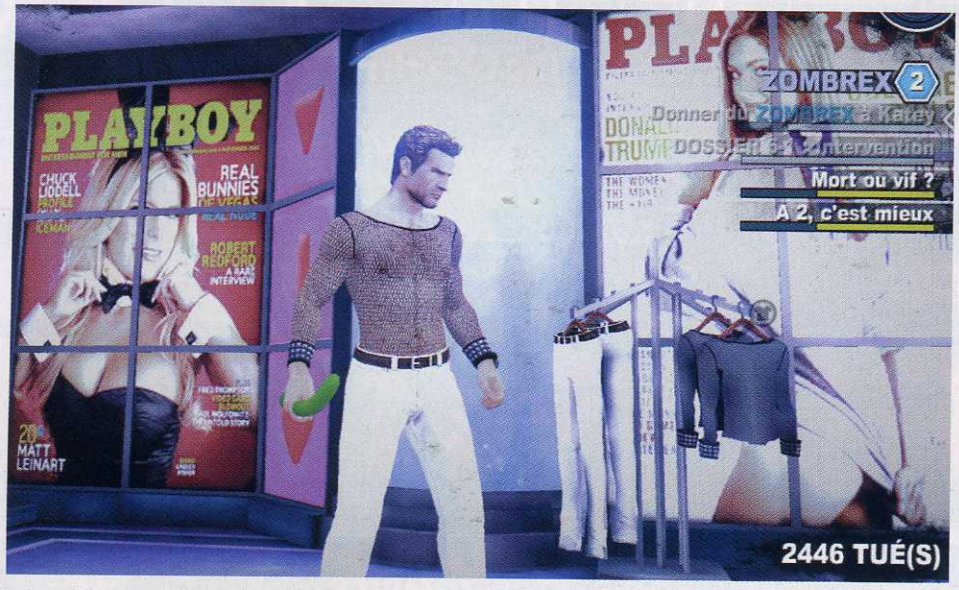


Tee-shirts/Sweats/Baggys/Sacs/Casquettes/ Bijoux/Posters/Accessoires/Etc.

Des milliers de références sur notre site!

COMMANDE PAR TÉL: 01-49-44-77-00
COMMANDE EN LIGNE: WWW.GOELAND.FR

LES MODELES DU CATALOGUE GOELAND SONT DISPONIBLES A "LA BOUTIK"
17 RUE KELLER - 75011 - PARIS & 14 RUE DE L'ARCHE SECHE - 44000 - NANTES



La tenue idéale pour défoncer du zombie. Avec ça, ils mourront de rire en vous voyant approcher.





Un petit air de Left 4 Dead ?

Genre Action/Aventure
Éditeur Capcom
Développeur Blue Castle
Âge conseillé 18+
Site http://deadrising-2.com/
Prix 50 euros environ
Sortie disponible
Configuration recommandée Pentium D ou Athlon64 X2, 1 Go de Ram, carte Geforce 6800 ou Radeon HD 2400 (256 Mo)
Texte en français **& voix** en anglais

TANT DE CERVEAUX DISPONIBLES

Dead Rising

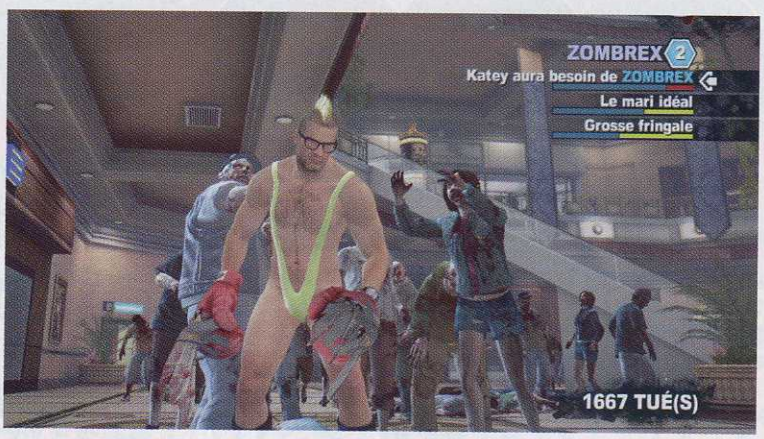
Les développeurs de Capcom ne comprennent pas toujours bien le français. Du coup, ils nous proposent un reality show où les zombies sont les victimes et pas les spectateurs.

Vous vous demandez peut-être pourquoi c'est moi, Death Pote, qui teste Dead Rising 2. C'est que je suis le seul à ne pas être invité au Chilien et donc l'unique membre de cette rédaction à ne pas arriver au bureau avec une face de déterré, une haleine à faire fuir la hyène la plus féroce, et surtout, le cerveau totalement embrumé. Du coup, survivre au milieu de zombies est mon lot quotidien... Mais, je dois avouer que tenir bon face aux cinq zombies de la rédac est bien plus facile que de ne pas succomber aux assauts incessants des milliers de non-morts qui traînent un peu partout dans Fortune City, ville où se déroule ce second épisode. Heureusement, les Canadiens de Blue Castle ont réalisé un travail de titan pour que l'expérience soit à la fois ardue et amusante.

Cent fois tu remettras ton ouvrage

Jouer à Dead Rising 2, c'est un peu comme expliquer à Savon ce qu'il devrait mettre dans son papier... il faut s'y reprendre à plusieurs fois. N'espérez pas finir le jeu en ayant sauvé tous les survivants (qui vous donnent d'inestimables points d'expérience), éliminé tous les psychopathes (qui vous offrent également de substantiels points d'expérience) et découvert toutes les combinaisons d'armes possibles. Il vous faudra recommencer plusieurs fois l'aventure à zéro. Mais, comme le masochisme – y compris des Japonais – a ses limites, vous reprendrez la partie avec toutes les capacités acquises précédemment (armes, points de vie, vitesse de déplacements...) et donc vous aurez moins de difficulté à remplir tous les objectifs alloués. Pour le reste, pas grand-chose à dire. Techniquement Dead Rising 2 est suffisamment bien réalisé pour faire bonne figure sur PC et, bien que les contrôles soient un peu déroutants au début, – je vous conseille fortement de jouer au paddle –, on s'y habitue rapidement. En revanche, impossible de ne pas pester contre Games for Windows Live, toujours aussi pénible à utiliser et pourtant indispensable pour sauver sa progression ou profiter du mode coopération.

DEATH POTE



Savon, sors de ce jeu immédiatement !

EN RÉSUMÉ

Difficile, exigeant, Dead Rising 2 n'en est pas moins un excellent jeu mélangeant habilement effet gore et humour potache. Un must pour les fans d'action pas si bête et très méchante.

PLUS
- Des milliers de zombies
- Des armes customisables
- Un mode coop sympathique

MOINS
- Des contrôles surprenants
- Games for Windows Live
- Sans pad, pas de salut

VERDICT 16/20

www.Rue du Commerce.com

INNOVATION
100% gaming



89€

Souris Gamer - Cyborg R.A.T. 7

Ref :CCB437080002/04/1

Incomparable et sans égale, la R.A.T. 7 vous place dans la peau du prédateur avec sa technologie de pointe et son assemblage de composants personnalisables

- Résolution : jusqu'à 5600dpi
- Fréquence : jusqu'à 1000 Hz
- Pieds en téflon

LA POSTE
Livraison rapide (1)

Satisfait ou remboursé (2)

3x
Paiement en 3 fois (3)

RueduCommerce.com

RCS Bobigny B 422 797 720 - 44-50 av du Capitaine Glarner 93585 Saint-Ouen Cedex - Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Prix soumis à variation. Voir conditions sur site. (1) A partir de 5,90€, voir conditions de l'offre de livraison Colissimo sur site. (2) Satisfait ou remboursé pendant 15 jours. (3) Paiement en 3 fois à partir de 90 euros : des frais de constitution de dossier et de gestion des transactions seront facturés, ils représentent 3,4% du total TTC de la commande. Un tiers de la commande sera débité à la passation de la commande, le deuxième tiers au jour de la commande plus 30 jours et le dernier tiers au jour de la commande plus 60 jours. Voir conditions sur site.



Typiquement le genre de pièges dont vous devrez vous sortir.





Lara et son nouveau pote, Totec.

Genre Action
Éditeur Square Enix
Développeur Crystal Dynamics
Âge conseillé 12+
Site http://www.laracroftandtheguardianoflight.com
Prix 15 euros environ sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 1 Go de Ram (2 sur Vista), NVIDIA GeForce 6 ou ATI 1300X
Texte & voix en français

LARA, MON AMOUR

Lara Croft and the Guardian of Light

Les pistolets chargés à bloc, la poitrine généreuse et la mine conquérante, Lara Croft revient à la vie (virtuelle) dans un petit bijou d'action et de plateforme. À consommer sans modération ?

Il y a des titres que l'on n'attend pas à un si haut niveau. Et c'est souvent ceux qui procurent la plus belle expérience de jeu. Un peu comme quand vous décidez d'aller au Chilien sur un coup de tête, pour boire un petit coup, et que vous quittez le rade à 2heures du mat', certes délesté de la moitié de votre portefeuille, mais conscient d'avoir passé un moment incroyable. Oui, mes amis (c'est comme ça que le serveur nous appelle), ce Lara Croft est une petite bombe. Un jeu qui mêle très harmonieusement grosses phases d'action (où on shoote sur tout ce qui bouge, avec des roulades, des mines à retardement et des flingues de tous calibres), énigmes par dizaines et grands moments de plateformes, le tout dans une 3D isométrique séduisante, qui ne nuit jamais à la lisibilité de la situation. Amen.

Moteur... Action !

Shooter sur les monstres qui nous barrent le passage, actionner tel mécanisme pour débloquer tel autre, grimper de mur en mur avec son grappin ou ratisser les niveaux de fond en comble pour en découvrir tous les secrets, je ne me suis jamais ennuyé pendant la quinzaine de niveaux que compte le jeu. La prise en main est facile (au pad tout du moins), le rythme est nerveux et surtout, le level design est excellentissime. Résoudre les énigmes placées sur notre chemin (pas super-ardues, on avance vite) procure donc un réel plaisir, autant que de refaire le niveau en question pour débloquer armes, technologies et reliques en accomplissant divers défis cachés (défis de scores, de temps, de dextérité...). Une façon habile de gonfler une durée de vie assez courte (vu le prix, on ne va pas trop chouiner en même temps). Cerise sur le cake aux olives, il est possible de jouer en coop sur le même écran. Lucky a donc incarné pour vous Totec le guerrier et a protégé mes plus beaux atours avec son bouclier et sa lance. Là aussi, ça marche à plein tube. Bref, vous l'avez compris, hormis un scénar un peu pourri (un truc avec des monstres de l'au-delà qui reviennent nous coller des baffes), ce Lara Croft est une succulente surprise. À consommer sans modération donc !

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

Un titre hybride qui panache merveilleusement les phases d'action, d'exploration et de plateforme. Ajoutez à ça des graphismes chatoyants et un tout petit prix pour obtenir un excellent titre.

PLUS
- Super sensations
- Level design magistral
- De beaux décors
- Rythme soutenu

MOINS
- Lara ou une autre...
- Le scénar...

VERDICT 17/20

PARIS GAMES WEEK

LE JEU VIDEO FAIT SON SHOW!

XBOX 360 PlayStation. Nintendo



SAMEDI 30 OCTOBRE
NOCTURNE JUSQU'À 23 H AVEC NRJ mastermix

27|31 OCT. 2010 • PORTE DE VERSAILLES - HALL 1

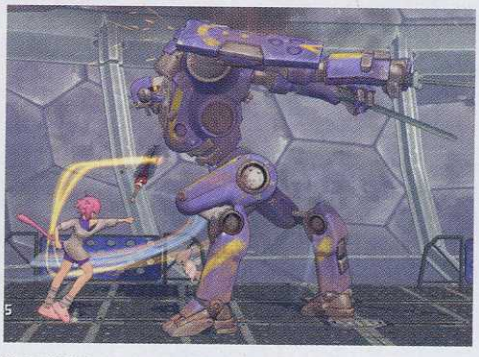
www.parisgamesweek.com

NRJ 12 DirectSoir GAME ONE MTV MUSIC TELEVISION nickelodeon msn.fr fnac.com NRJ HIT MUSIC ONLY !



Avec l'argent récupéré en jeu, vous pourrez vous acheter du matos ou de nouvelles tenues.





Voici AK-99 : un des trop rares boss du jeu.

Genre Plateforme
Éditeur Atari
Développeur Krome Studios
Âge conseillé 12+
Site www.bladekitten.com
Prix 12 euros sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,8 GHz, 1 Go de Ram, ATI X1800 or NVIDIA 7800
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Comme dirait Savon à propos de sa dernière chemise : l'essayer, c'est l'adopter ! Blade Kitten est un jeu de plateforme comme on aimerait en voir plus souvent : sexy, parfaitement équilibré, et pas cher.

PLUS
- Une héroïne sexy
- Un gameplay bien dosé
- Des niveaux variés
- Et un tout petit prix

MOINS
- Trop court
- Peu de boss

VERDICT 14/20

UNE CHATTE SUR UN TOIT BRÛLANT

Blade Kitten

Ces derniers temps, Sundin semble très porté sur les jeux « qui poutrent du chat sauvage ». Voici donc un jeu qui poutre et il y a du chat sauvage à l'intérieur... Enfin, de la chatte, pour être précis.

C'est malheureusement un fait : les jeux de plateforme oldschool représentent un genre qui n'a jamais vraiment eu la cote sur nos machines. Notez que je n'ai rien contre les princes de Perse sautillants ou les pilleuses de tombes à la plastique rebondie, mais de temps en temps, j'aimerais aussi qu'on me propose d'incarner un héros en forme de courgette, qui va sauter de pièges tordus en monstres mignons pour sauver ses amis légumes verts de l'extermination. Une prière qui a enfin trouvé son echo ce mois-ci sur le portail Steam, avec le très coloré Blade Kitten. Certes, côté histoire, on sera plus proche de la science-fiction que du jardinage, puisque Kit Ballard, jeune chasseuse de primes, mi-chatte mi-bombe sexuelle, sera chargée de débusquer sur la planète Hollow Wish une figure de la pègre locale. Mais côté gameplay, on est pile poil dans le bon vieux jeu d'arcade à scrolling fun et audacieux.

Rrrrrrrr Miawww

Et si le titre des studios Krome se révèle être une excellente surprise, ce n'est pas simplement grâce à son physique avenant, tout en cell shading. Ainsi, Blade Kitten doit aussi beaucoup à son héroïne pleine de ressources, qui en plus d'être sexy à souhait, dispose de nombreux atouts pour progresser : grimper sur les murs, effectuer des glissades, sans oublier sa fameuse lame « Darque » utilisable aussi bien au corps à corps qu'à distance. Elle pourra également compter sur quelques compagnons de route pour débloquer des zones inatteignables autrement. Quant aux niveaux proposés, ce sont des modèles de variété : des pièges en pagaille, bien sûr, mais également des défis qui ne consistent pas seulement à partir d'un point A pour arriver à un point B sans mourir dans d'atroces souffrances. On devra par exemple survivre à la destruction progressive du niveau par un monstre géant, ou évoluer dans un espace fermé où il faudra tenir le plus longtemps possible face à des hordes d'aliens. Bref, hormis un manque notable côté boss, Blade Kitten est un petit jeu sans prétention dont il serait dommage de se priver, surtout pour une dizaine d'euros.

KRACOUKAS

topachat.com

Préparez-vous à gagner !



Kit PC Player 4 (v12.1)

- Processeur AMD Phenom™ II X4 955 Black Edition
- Mémoire DDR3 4 Go PC3-10666 (1333 MHz)
- Disque dur 1 To Sata II / 7200 tpm
- Carte mère MSI™ GF615M-P33
- Carte graphique Radeon™ HD 5770, PCI-E, 1024 Mo
- Boitier moyen tour ATX 480W - USB/Audio en façade
- Graveur DVD 22X Sata multiformat
- Lecteur de carte mémoire multiformat

FACILE À MONTER

509€90

Ordinateurs | Composants | Téléphonie | Photo/Vidéo | Images&Son | Electro | Bricolage | Gaming | Auto/GPS

www.topachat.com

TopAchat le spécialiste du High-Tech depuis 1999 - 40 000 références disponibles
Paiement 100% sécurisé - 5 modes de livraison - Service client au 0 810 00 30 46 (prix d'un appel local)

RCS Bobigny B 422 797 720 - Photo non contractuelle, prix TTC Hors transport. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Prix soumis à variation. Voir conditions sur site.



Cette séquence en hélico est l'une des quelques tentatives de Danger Close pour apporter un peu de variété au solo. Résultat : 15 minutes à bâiller devant l'écran.

Genre FPS
Éditeur Electronic Arts
Développeur Danger Close/DICE
Âge conseillé 18+
Site www.medalofhonor.com/fr
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 3.0 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

La moyenne, tout juste, car le solo et le multi proposent le minimum syndical tout en évitant de peu la catastrophe. Pour les 50 euros qu'on vous réclamera en magasin, cela ne vaut vraiment pas le coup !

PLUS
- La bande-son du multi
- Solo et multi plutôt joli
- La mise en scène du solo, sympa

MOINS
- JE VEUX DE L'ORIGINALITÉ !
- Campagne solo à dormir debout
- Multijoueur beaucoup trop moyen

VERDICT 10/20

OH, LA BARBE !

Medal of Honor

Aujourd'hui, assistée du docteur DICE et d'une armée de défibrillateurs, l'infirmière EA tente de réanimer le pauvre corps ramolli de la licence Medal of Honor. Bip, bip, biiiiiip. Misère, je crois qu'on l'a encore perdu...

En sortant de mon lit mardi matin je sentais que quelque chose ne tournait pas rond. Duke Nukem Forever était présenté le jour même à la presse, le jeu gratuit du précédent Joystick fonctionnait parfaitement chez tous les lecteurs et j'étais de bonne humeur. Tous ces événements surréalistes étaient en fait un message très clair : Shua, mon cher Shua, ne vois-tu pas l'évidence qui se dresse devant toi ? Effectivement, chaque pas me rapprochant de la rédaction de Joystick obscurcissait un peu plus le ciel de Levallois. Sundin est-il en colère contre moi ? Death Pote va-t-il me mettre à la porte ? Que nenni ! C'est tout simplement le jour choisi par Medal of Honor pour arriver dans nos locaux.

Un poil dans la main de DICE

Autant être sincère dès maintenant : le retour gagnant de la franchise Medal of Honor, ce n'est pas pour cette année. Vous l'aviez sûrement déjà deviné en dévorant la preview de l'indécrottable Savonfou dans le précédent numéro, mais c'est désormais officiel. Electronic Arts avait pourtant sorti l'artillerie lourde en appelant à la rescousse les Suédois de DICE pour assurer le multi. D'ailleurs, puisque ce sont les plus expérimentés dans leur domaine et qu'ils nous ont vraiment déçus, ce sont sur les doigts des blondinets que l'on va taper en premier. Honteux durant sa première bêta, on peut désormais qualifier le multi de Medal of Honor comme étant simplement honnête. Car si l'ambiance sonore est superbe (au même titre que Bad Company 2) et le Frosbite Engine toujours aussi mignon (mais sans la destruction



Tonton du Bled dans son 504 break, c'est pas un rigolo !



Si le multi tourne sur le Frostbite, le solo a été réalisé sur l'Unreal Engine 3.



Toc toc toc ! Votre Chili con carne est arrivé !



Anecdotique, le multi de DICE ne restera pas dans les annales.

des bâtiments), les défauts sont beaucoup trop nombreux pour un jeu qui se doit de faire jeu égal avec le prochain Call of Duty : seulement 8 maps et 3 modes de jeu, des déplacements lourds, des hitbox à la ramasse, des bugs de collision et un level design qui frise parfois le ridicule. J'en passe et des meilleures, et c'est sans parler de l'interface lourdingue qui ne permet même pas de consulter son propre ping. Des bourdes qui, une fois additionnées à la banalité du gameplay, en font tout simplement un énième FPS multi sans grand intérêt. Cela ne signifie évidemment pas que DICE est mort et qu'il faut se jeter du toit de France Telecom en perdant tout espoir en Battlefield 3, mais on regrette que le studio se soit limité à un énième mauvais clone de Call of Duty. Ce n'était vraiment pas nécessaire, et même si l'on arrive parfois à s'amuser, il n'y a rien qui puisse motiver à jouer plus d'une vingtaine d'heures au multijoueur de Medal of Honor.

« La campagne solo de Medal of Honor n'arrive même pas au niveau du très moyen Call of Duty 5. »

Blooooondiiinnn !

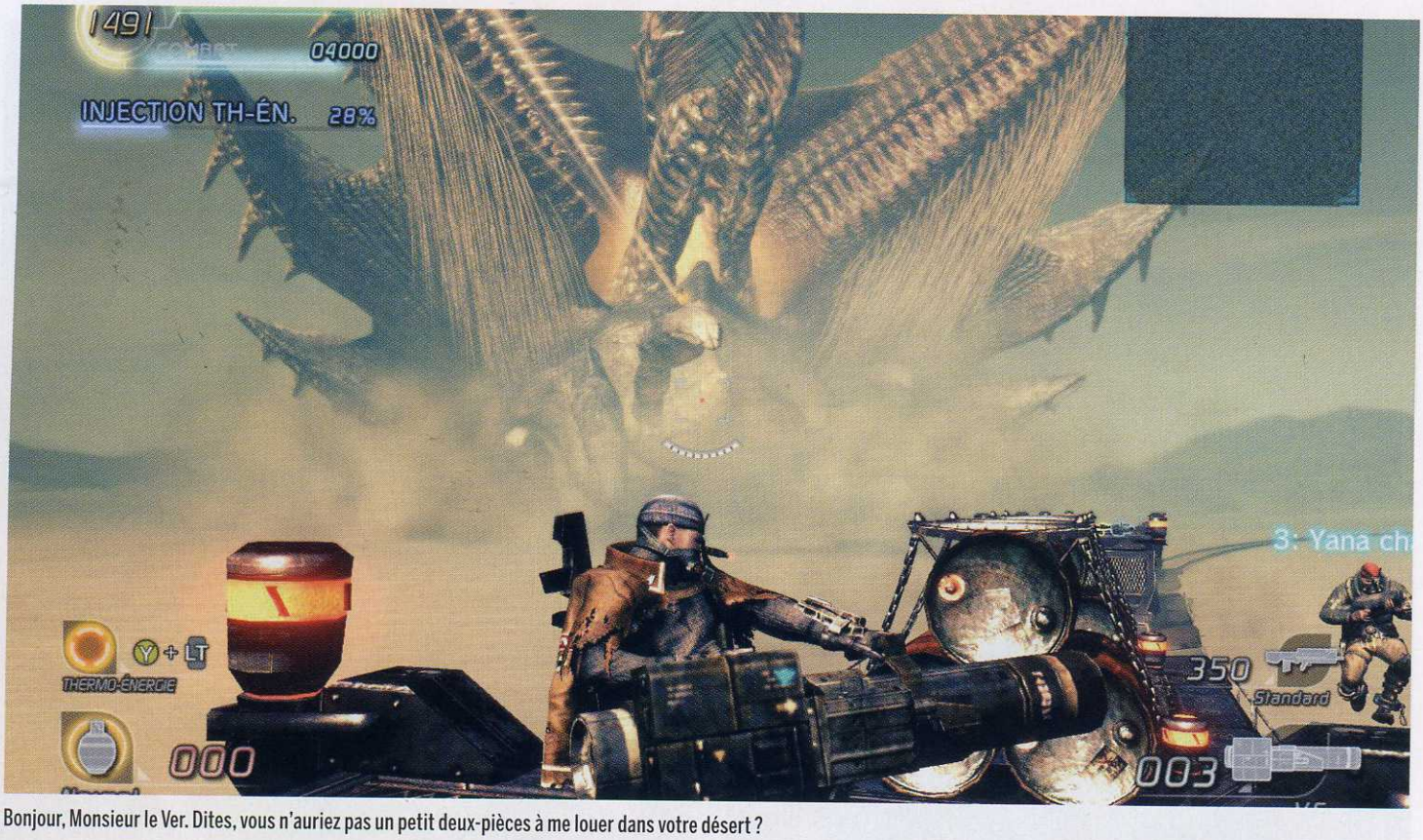
Vous trouvez ce test bien mal embarqué et vous espérez secrètement que le solo saura redresser la baraque ? Raté ! C'est assez malheureux à constater, mais malgré tous les efforts des Californiens de Danger Close, la campagne solo de Medal of Honor n'arrive même pas au niveau du très moyen Call of Duty 5. Il faut dire que, contrairement aux apparences, MOH ne joue cette fois-ci pas la carte du FPS pop-corn à grand spectacle, mais plutôt celle de l'authenticité, comme l'avait déjà fait Gearbox avec ses Brothers in Arms. Désormais, vous incarnez des Rangers et des membres barbus du Tier 1 (ça y est, vous avez enfin pigé toutes ces références à la pilosité dans les titres ?) dans des lieux fidèlement reproduits et face à des situations approuvées du sceau de l'armée américaine. Bref, tout un tas d'arguments marketing qui font jolis au dos de la boîte mais qui ne suffisent pas à réaliser un bon jeu vidéo, car bon sang, qu'est-ce qu'on s'ennuie ! Les armes n'ont aucune pêche, le rythme ne s'emballe pratiquement jamais et le scénario totalement inintéressant ne donne signes de vie que dans les deux dernières heures du jeu. Quant à l'intelligence artificielle, elle donne l'impression de faire la guerre au milieu d'une bande de Gilbert Montagné à qui l'on aurait injecté de l'alcool à brûler dans les veines (ce qui doit être, j'en conviens bien, assez handicapant). Tout ça, plus le prix de 50 euros et la durée de vie qui ne dépasse pas les 5 heures en solo. Alors, heureux ?

SHUA



L'AVIS DE SAVONFOU

Je ne suis pas un adepte des longs discours ou de l'autosatisfaction (ou si peu), je me contenterai donc d'un : « Je vous l'avais bien dit ». Multi banal et solo arthritique, DICE n'a pas réussi à récupérer le travail d'un Danger Close, qui n'avait ni les épaules ni les moyens d'assumer les ambitions d'EA.



Bonjour, Monsieur le Ver. Dites, vous n'auriez pas un petit deux-pièces à me louer dans votre désert ?

Genre Action
Éditeur Capcom
Développeur Capcom
Âge conseillé 16+
Site www.lostplanet2game.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Quad, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

SORTEZ LES INSECTICIDES !

Lost Planet 2

Voici Lost Planet 2. On y zigouille plein de bestioles et c'est super. Sinon, je cherche un appart' à Paris. Un deux-pièces, avec un grand séjour. Contactez la rédaction. Merci.

EN RÉSUMÉ

En tant que jeu solo, Lost Planet 2 ne présente aucun intérêt. En revanche, en multi et en coop, le jeu de Capcom est bien le défouloir sauvage et bourrin que l'on attendait.

PLUS
- De l'action non-stop
- Les Akrids géants
- Plutôt joli

MOINS
- Assez gourmand
- Le solo dans son intégralité
- Certaines missions moins inspirées

VERDICT 15/20

Je m'excuse pour cette introduction un peu hors-sujet mais j'avoue que l'incertitude liée à mon prochain domicile m'obsède salement ces temps-ci. À tel point que même la perspective de blaster de l'insecte sur une planète lointaine ne me réjouissait pas des masses il y a encore quelques jours. Mais je m'y suis mis, avec toute la vaillance qui me caractérise. Et ça m'a fait du bien, oui. Oui, parce que Lost Planet 2, comme son prédécesseur en son temps, est le défouloir ultime. L'orgie balistique par excellence, le TPS où l'on défouraille sans réfléchir ni se préoccuper d'éléments superflus, comme le système de couverture ou la précision des tirs. Bah oui, à quoi ça sert, franchement, de viser juste si le monstre en face occupe tout l'écran ?

Meurtre, mort, détruire

Je vous l'assure, on s'éclate dans Lost Planet 2. Tout au long des six chapitres, on arrose tous les ennemis que l'on croise, qu'ils s'agissent de pirates de l'espace au beau milieu de zones industrielles qui, il faut bien l'avouer, sont un peu fades à l'œil. Ou bien qu'ils s'agissent des magnifiques Akrids, ces insectes façon Starship Troopers, qui pullulent dans des environnements splendides et détaillés, comme des jungles, des prairies ou des déserts. Vous allez me dire : « Mais pourquoi on dégomme tout ce petit monde ? ». Et moi de répondre : « J'en sais rien et je m'en tamponne ». Pour être tout à fait honnête, j'ai bien essayé de piger un peu le scénario du jeu mais j'ai vite abandonné face à tant de péripéties invraisemblables. Pour ne rien arranger, les personnages que l'on incarne diffèrent d'un chapitre à l'autre, histoire de rendre le tout un peu plus abscons encore. Au bout du compte, on finit par enchaîner sans réfléchir tout un tas de missions aux objectifs obscurs et systématiquement peuplées de séquences de bravoure à la japonaise. Un sacrifice par-ci, une cabriole par-là, ça ne sert à rien mais ça permet de reposer ses pouces entre deux gunsfights endiablées contre une mante religieuse de 30 mètres de haut. Bon, j'exagère un peu. Il y a quand même quelques subtilités dans le jeu de Capcom. La Thermo-Énergie, par exemple, qui permet de



Tu vas bouffer du plomb ! Saloperie d'agent immobilier insecte !



Les méchas « VS » offrent la puissance de feu nécessaire contre ce genre de bestioles.

« Lost Planet 2 est le défouloir ultime. L'orgie balistique par excellence. »

se soigner en maintenant la touche Start. Cette substance est essentielle, il faut donc veiller à ne jamais être à sec, sous peine de se taper un game-over à l'ancienne et de recommencer la mission du début. Par ailleurs, sachez que les personnages sont équipés d'un grappin indispensable pour escalader le décor ou pour attraper des bonus lointains. En gros, voilà tout ce qu'il y a savoir au sujet de Lost Planet 2. Il ne reste plus qu'à vous trouver trois coéquipiers et En Avant Guingamp. Les doryphores aliens n'ont qu'à bien se tenir ! Hein ? Pourquoi trois partenaires ? Ah oui, j'ai oublié de vous dire...

Bot_kill

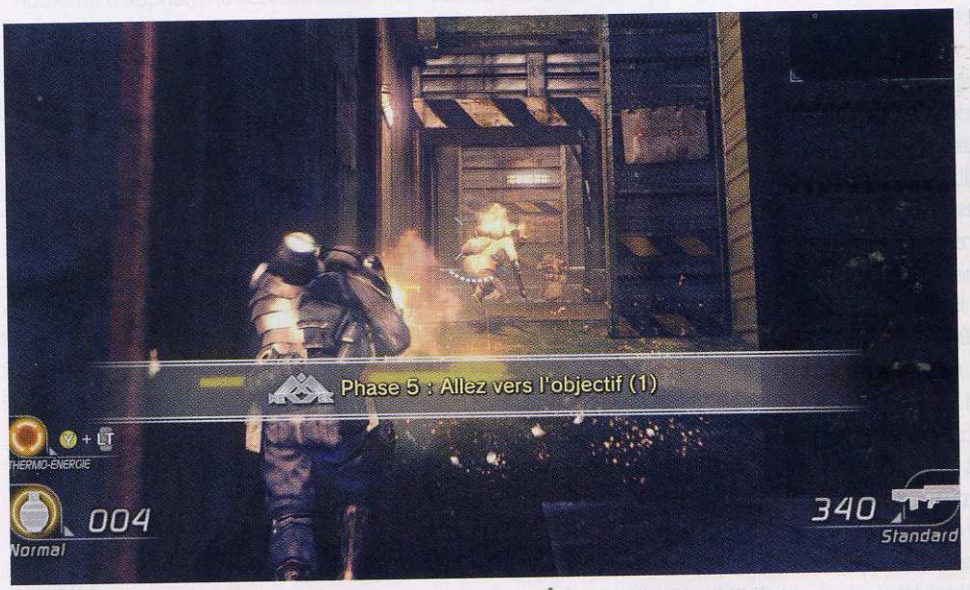
Ce qu'il faut savoir à propos de ce jeu, c'est qu'il n'a aucun intérêt en solo. Un peu à la manière d'un Left 4 Dead, Lost Planet est totalement pensé pour la coopération à quatre. Tout seul, la difficulté paraît souvent rédhibitoire et très mal dosée. Pire, les bots qui nous accompagnent lors des sessions en solo sont de gros crétins. Quand ils ne se laissent pas canarder sans réagir, ces idiots vous abandonnent carrément pour se barrer à l'autre bout de la map. J'en ai aussi vu plusieurs tomber d'un train alors qu'un ver de terre gigantesque boulottait les wagons...

Bref, réfléchissez bien à deux fois avant d'investir dans le jeu de Capcom. Si jamais le multijoueur n'est pas votre tasse de thé, vous pourriez regretter votre achat. Mais dans le cas contraire, ou si vous pouvez compter sur deux ou trois potes motivés, Lost Planet 2 est tout de suite beaucoup plus séduisant. Partir à la chasse à l'Akrid entre amis, s'entraider ou bien se tirer la bourre dans le but d'obtenir le meilleur ranking en fin de mission, toutes ces perspectives sont alléchantes et devraient garantir de joyeux « vermicides » lors des mois à venir.

DEEZ

MIGNON MAIS GOURMAND

Impossible de faire tourner Lost Planet 2 avec tout à fond sur ma bécane ! Elle n'est pas pourtant pas si vieille que ça, ma config', mais bon... Si les détails et les ombres peuvent sans problème conserver un réglage élevé, vous devrez en revanche sans doute faire quelques concessions sur l'anti-aliasing. À moins, bien sûr, que vous ayez un PC de rupin. Auquel cas je vous maudis et m'en vais maugréer dans mon coin.

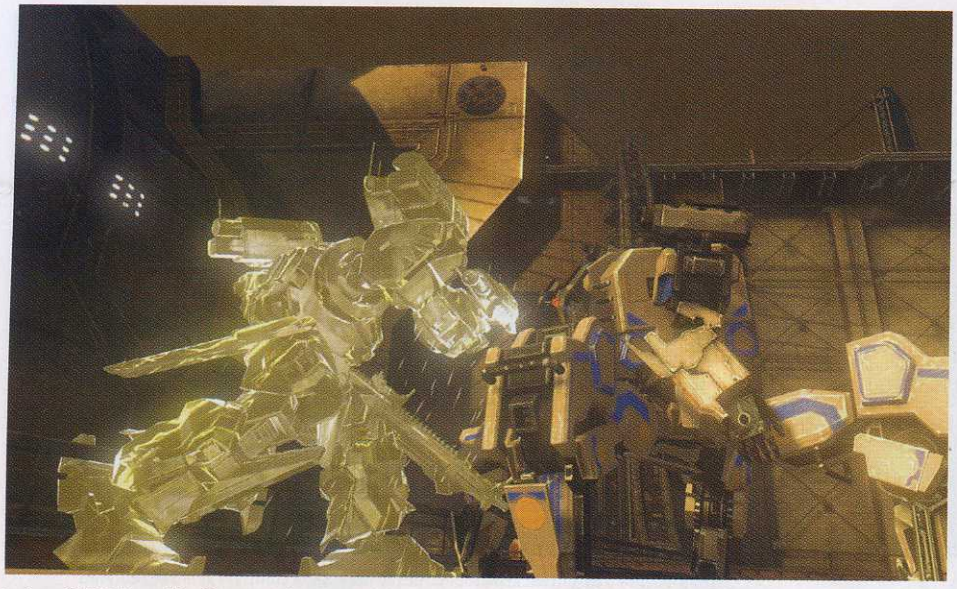


Les phases de shoot contre les pirates sont quand même moins palpitantes que celles face aux Akrids.





Un bouclier bien utile dont les bots se passeront...



Le boost E.D.G.E. rend les Wanzers très puissants. Vous en ferez les frais en combattant un des derniers boss à gauche !





Tir aux pigeons avec une double gatling, ça envoie !

Genre Action
Éditeur Square Enix
Développeur Double Helix Games
Âge conseillé 16+
Site http://na.frontmissionevolved.com
Prix 35 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1.8 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte en français **& voix** en anglais



EN RÉSUMÉ

FME veut jouer sur deux aspects : phases d'action à pied et aux commandes d'un robot. Mais le résultat n'est pas convaincant et nous offre un titre aux combats, certes dynamiques, mais trop répétitifs.

PLUS
- Prise en main rapide
- Action rythmée
- Personnalisation des Wanzers

MOINS
- Visuellement désuet
- Combats répétitifs
- Des ennemis qui ont 50 de QI

VERDICT 11/20

MÉCANISMES GRIPPÉS

Front Mission Evolved

Tiens, ça fait longtemps que je ne me suis pas éclaté avec des boîtes de conserve armées jusqu'au couvercle. Ouais, ça fait un paquet d'années même !

Histoire d'entrer dans le vif du sujet, ne nous attardons pas sur le scénario ne servant qu'à pousser le joueur à tirer sur tout ce qui bouge. Ce qui, pour un titre axé sur l'action, est déjà un bon début. Pour faire court, sachez que vous êtes plongé au XXII[e] siècle dans la peau de Dylan Ramsey, un civil aux commandes d'un Wanzers.
Il s'agit d'un modèle de robot capable de vous décimer un building avec le petit doigt. Histoire de dynamiser les combats et de les rendre plus tactiques, un système de dégâts localisés a été implémenté. Si vous tirez dans les jambes de l'adversaire, il se déplacera moins vite, etc.
Sur le papier, c'est intéressant, sur le champ de bataille, beaucoup moins.

Appelez-moi un ferrailleur !

Durant les combats, on croirait que la faction adverse s'est fait refourguer du papier d'alu en guise de blindage. Deux ou trois balles de sniper suffisent à exploser le buffet de la majorité des opposants. Alors forcément, on ne se prend pas vraiment la tête à viser un élément précis en tirant sur l'ennemi. Ce qui rend les combat un poil rébarbatif. Même les boss souffrent de cette répétitivité : on se déplace à coup de boost pour éviter les tirs, on lance quelques missiles en ramassant les bonus de vie et de munitions, et le tour est joué. Du coup, le système de personnalisation, assez riche, tombe à l'eau puisque l'on reste sur une configuration efficace afin de dessouder du robot à tour de bras. À voir si la création d'un Wanzer spécialisé à distance, au corps à corps ou de soutien s'avère utile en multi.

Une option qui n'est malheureusement pas disponible à l'heure où ces lignes sont couchées. Malgré tout, la prise en main est intuitive et les combats rythmés. Dommage que les graphismes ne rehaussent pas le niveau : environnements basiques, textures manquant de détails, effets visuels limités et couleurs trop ternes. Bref, l'ensemble de la réalisation manque d'ambition et les problèmes exposés ci-dessus font de FME un titre assez médiocre. Passez votre chemin !

CYD



Voilà l'archétype du boss : gros et bête !



Voilà ce qui arrive quand on ne veut pas payer une femme de ménage.





Rien de tel qu'une tourelle pour faire le taf à votre place.

Genre Action
Éditeur Team 17
Développeur Team 17
Âge conseillé Tout public
Site www.team17.com
Prix 9 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.0 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo NVIDIA 6800+ ou ATI Radeon X700
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Mieux que le premier épisode, mais loin d'un Alien Swarm, Alien Breed 2 ne convainc pas. Une vraie remise en question est nécessaire pour les prochains épisodes, si prochains épisodes il y a.

PLUS
- Bonne ambiance
- Graphismes soignés
- Prise en main immédiate

MOINS
- Peu de loot
- Level design peu permissif
- Peu de situations exaltantes

VERDICT 12/20

SECONDE INVASION, MÊME RÉSULTAT

Alien Breed 2 : Assault

Après un premier épisode décevant, Alien Breed est de retour avec un second opus moins cher mais malheureusement toujours aussi chiant. Bah oui, c'est la vie.

Alien Breed 2, c'est d'abord l'histoire d'un jeu d'action où son héros passe 80 % de son temps à aller réactiver des générateurs, à redémarrer des moteurs éteints et des systèmes de sécurité, à changer des fusibles, à chercher des clés de maintenance, à pousser des interrupteurs et à réparer une flopée de bidules et de trucs qui bizarrement ont tous décidé de rendre l'âme au même moment ! Pas veinard pour un sou, le sauveur de la race humaine. Les autres 20 % du temps, notre héros doit jouer du shotgun pour repousser des aliens très laids et très très méchants. Pas veinard du tout, le mec. À vrai dire, ce second épisode d'Alien Breed (le premier date d'il y a quelques semaines et s'était mangé un 11/20 dans le spécial été) est meilleur que son aîné. Les graphismes flattent les rétines, l'ambiance survival-horror fonctionne à plein régime et la prise en main est toujours aussi agréable. Rajoutez à ça un prix revu à la baisse (9 euros) et un nouveau mode Survivant sympathique (dans lequel il faut tenir le plus longtemps face à des vagues incessantes d'aliens), et vous obtenez là un Alien Breed tout beau tout neuf tout séduisant et tout prêt à vous faire dégainer la VISA.

Des efforts, mais...

Oui, mais, voilà, attention ma petite dame, les lacunes du premier opus, elles, n'ont pas bougé : le level design reste toujours terriblement limité (des pitis couloirs, et des pitis couloirs et une pitite salle), le loot est toujours réduit à sa plus simple expression (3-4 objets et un peu de fric), et les ennemis sont toujours aussi peu nombreux et peu variés. « Quel jeu moisi ! », dirait alors un Kracoukas surexcité (avant de me demander un code, comme à chaque fois). Ben, non, Alien Breed 2 n'est absolument pas un jeu moisi. C'est juste que, comme son aîné, il reste un jeu très perfectible, à qui il manque une bonne dose de séquences spectaculaires pour réellement convaincre. D'autant plus que, depuis quelques semaines, il y a un petit truc 100 % gratis sur Steam qui s'appelle Alien Swarm et qui dépote le chat sauvage. Et ça, c'est ballot.

SUNDIN

Genre RPG
Éditeur Jowood
Développeur Spellbound
Âge conseillé 16+
Site www.arcania-game.com
Prix 45 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée
À faire ramer mon Quad Core 2 GHz, 4 Go de Ram, ATI 4850 1 Go
Texte & voix en français
Protection SecuROM

HISTOIRE D'UNE DÉCEPTION 4

ArcaniA : Gothic 4

Comme moi, vous vouliez savoir si Gothic 4 allait réussir à surpasser ses illustres ancêtres, et si Spellbound ne s'était pas pris les pieds dans un gameplay trop consensuel ? Hein, Lucky ? Tu veux le savoir, n'est-ce pas ? DIS LE QUE TU VEUX LE SAVOIR !

EN RÉSUMÉ

Gothic 4 m'a bien mis une claque, mais pas dans le bon sens du terme. Derrière une réalisation plutôt enlevée et un système de combat dynamique, on trouve... LE VIDE, avec une partie RPG pas loin du désastre. Dommage.

PLUS
- Des environnements superbes
- Le dynamisme des combats

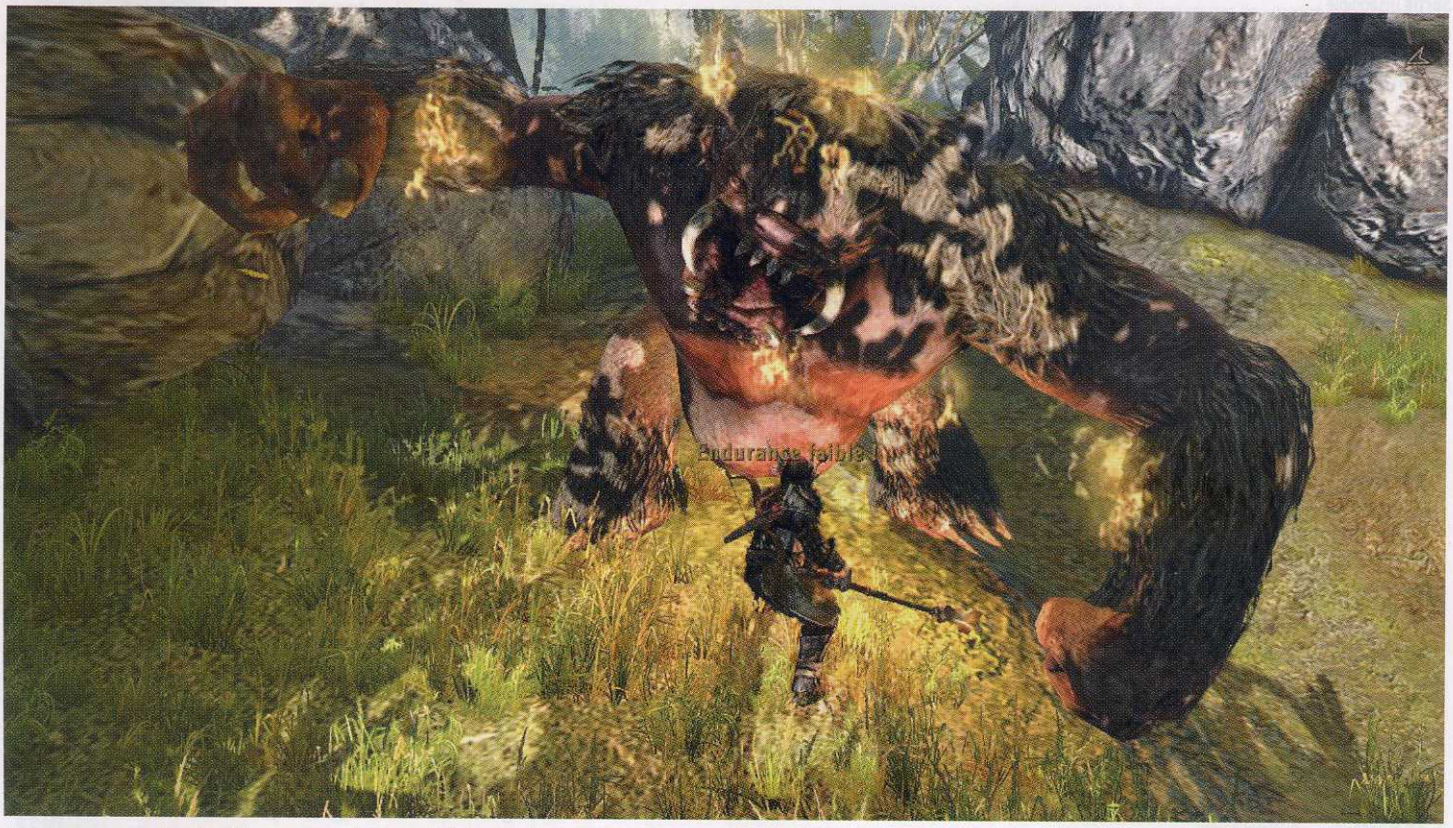
MOINS
- Une partie RPG sans substance
- Plus linéaire tu meurs
- Dialogues et doublages moisis
- Pas mieux pour l'IA

VERDICT 12/20

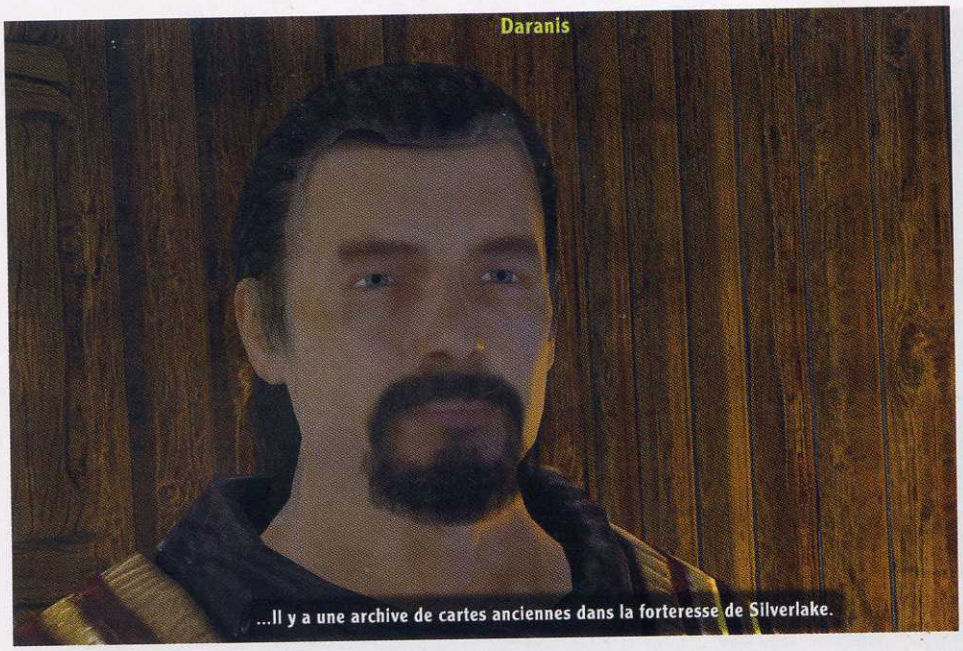
On va faire un pacte, vous et moi. De mon côté, je m'engage à ne pas piper mot de cet abonnement World of Warcraft auquel vous continuez de souscrire malgré les interdictions formelles de votre femme. Du vôtre, vous me promettez de ne pas souffler à Sundin que je m'apprête à mettre un tout petit 12 sur 20 à ce quatrième épisode de la série Gothic. Car voyez-vous, notre ami roux voue une véritable passion à la rigueur journalistique et aux notes qui sonnent justes. Et il était resté assez perplexe face à ces 4 étoiles que j'avais collées au titre de Spellbound lors de la preview : « Mais Kracou ? T'es pas un peu gentil, là ? Tu ne te serais pas laissé avoir par les petits fours et les femmes dénudées qui les servaient ? ». Vous l'aurez compris : 12 sur 20, c'est un peu comme si j'étalais ma faiblesse au grand jour... Pourtant, je vous le dis haut et fort, chers lecteurs : je n'ai pas fauté. Simplement, Gothic 4 se présente comme ces hôtels qui vous déroulent le tapis rouge quand vous arrivez, pour mieux faire passer la pilule d'une chambre délabrée et d'une déco toute moisie.

Une bonne grosse couche de vernis

Et c'est la qualité de la réalisation qui joue ici le rôle de l'appât : les premiers pas dans le village natal du héros du jeu sont tout bonnement enchanteurs. Des animations partout, un impressionnant souci du détail dans le rendu des environnements... On pourrait presque sentir la petite brise côtière qui viendrait vous caresser le visage. Même son de cloche du côté des PNJ : sans aller jusqu'à offrir l'interaction qui caractérisait les premiers Gothic, ils semblent réactifs à vos actions, n'hésitant pas à vous tancer s'il vous prenait l'envie de quelques violences gratuites. Quant aux combats, clairement présentés comme le gros point fort du jeu, ils sont effectivement très dynamiques, et parfaitement

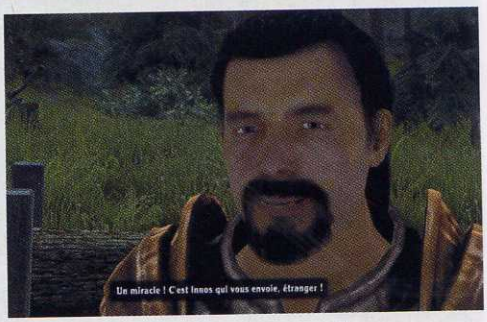


Quel dommage, quand même ! Parce que graphiquement, le jeu en jette.



Voici Daranis...





Et l'un de ses nombreux frères jumeaux, Aric.

adaptés à l'utilisation d'un combo clavier souris, qui plus est. Un clic pour frapper, un clic pour esquiver ou parer, les attaques spéciales faisant leur apparition au fur et à mesure de la progression du héros. Bref, tout concourt à vous donner envie de bouffer de la quête par paquets de douze ! Eh bien, profitez-en au maximum, car votre joie va être de courte durée... quatre à cinq heures, pour être précis.
Le temps nécessaire pour faire craquer ce beau vernis et révéler toute l'inconsistance de ce RPG made in Allemagne.

Économie d'énergie et recyclage

Prenons par exemple tous ces éléments du décor qu'il est possible d'utiliser : une meule pour aiguiser son épée, ou un lit pour s'allonger quelques instants. À la base, ils sont censés apporter un côté roleplay au jeu. Le problème, c'est que derrière ces artifices, il n'y a rien ! Mélanger quelques composants devant une table d'alchimiste, ou frapper un fer chaud sur une enclume n'est que pure perte de temps, la gestion du crafting s'opérant via une fenêtre ouvrable à tout moment. La remarque s'applique également à cette pseudo-ouverture du monde : à quoi bon offrir d'immenses terrains de jeu si c'est pour nous coller une intrigue d'une linéarité exemplaire et de rares quêtes secondaires ? Quant aux personnages rencontrés en jeu, leur profondeur vole vite en éclats, leurs gesticulations n'ayant aucune sorte d'influence sur le jeu : on peut vendre ou acheter quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, sans craindre de déranger qui que ce soit. Et les détails de ce genre ne vont faire que s'accumuler pour finalement rendre l'univers dépeint par Spellbound de moins en moins crédible : les dialogues qui tournent au supplice tant les voix sont parfois en complet décalage avec la situation, ou cette manie de recycler systématiquement les quatre ou cinq mêmes visages de PNJ ! Même les combats, pourtant si sympathiques au départ, finissent par lasser, la stratégie étant quasi inexistante du fait du peu de compétences à disposition et d'une IA réduite à sa plus simple expression, celle d'une amibe. Voilà donc un RPG complètement déséquilibré, vidé de sa substance si on le compare aux épisodes précédents, et qui n'a pas grand-chose à offrir en retour, si ce n'est une réalisation plutôt agréable, et un système de combat bien pensé. 12 sur 20... Vous allez voir que Sundin va encore me dire que j'ai été trop gentil.

KRACOUKAS

AVIS DE DEATH POTE

En guise de contre-avis, je vais en fait enfoncer le clou sur le cercueil de Gothic 4. Comme Kracoukas, j'ai d'abord été impressionné par la réalisation de ce jeu, convaincu par son système de combat, et j'ai même retrouvé un peu du plaisir que j'avais éprouvé en jouant à Oblivion ; malheureusement, les ficelles de l'intrigue et la linéarité du jeu (un ersatz des versions consoles ?) font que, finalement, on s'ennuie ferme !



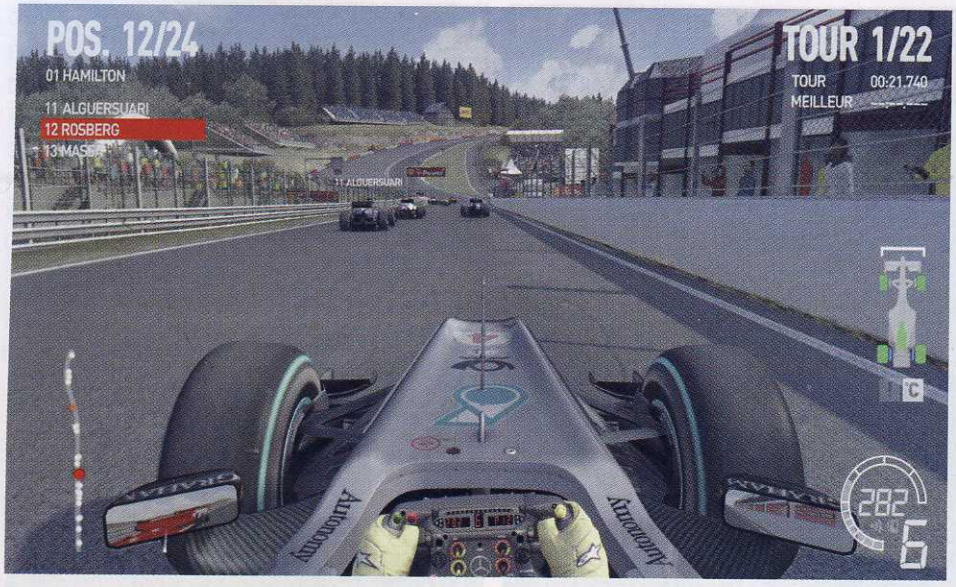
Tiens ? Je me fais chier !



Y a pas à dire : Death Pote sait comment remotiver ses troupes !



Rares seront les boss qui vous poseront des problèmes.



Que voulez-vous que j'ajoute à une image qui parle d'elle-même ?





L'I.A. freine souvent un peu trop tôt, soyez vigilant !

Genre Course
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Âge conseillé 3+
Site http://formula1-game.com
Prix 45 euros environ
Sortie disponible
Configuration recommandée Processeur double cœur 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

UNE ÉTOILE EST NÉE

F1 2010

La rage de vaincre, un concept qui concerne autant les pilotes de Formule 1 que Codemasters quand le développeur britannique s'attaque à la discipline reine du sport automobile.

Bon, le jeu étant déjà sorti depuis quelques semaines, je ne vais pas m'attarder sur toutes les qualités et les défauts du titre. Je vais plutôt la jouer simple et efficace : si vous aimez la F1, courez l'acheter, point barre. Pourquoi ? Parce que Codemasters nous livre la synthèse parfaite entre arcade et simulation, rien de plus, rien de moins. Sous licence officielle du Championnat du Monde, F1 2010 propose un contenu énorme : 19 circuits, 12 écuries, les séances d'essais libres, qualifications en trois tiers et bien sûr tous les noms réels. De plus, pour mieux vivre les à-côtés, on nous met vraiment dans la peau du pilote avec un mode carrière complet qui nous fera gravir les échelons en partant d'une petite écurie de fond de grille pour arriver, en fonction de nos résultats, vers une « top team » capable de se battre pour la victoire.

Le roi du pétrole

Le pilotage ? Fin et intuitif pour les habitués, très accessible pour les néophytes. Les voitures répondent au doigt et à l'œil tout en adoptant des comportements crédibles. On sent bien le poids du véhicule et l'inertie due à la vitesse se voit, elle aussi, parfaitement retranscrite. Certains puristes objecteront que, même désactivé, l'antipatinage continue à stabiliser la voiture mais c'est bien là un moindre mal au regard des intenses sensations procurées. L'environnement graphique ? À pleurer de bonheur, tous les circuits sont parfaitement reproduits et il faut voir la gestion de la météo dynamique pour le croire tant le résultat est bluffant. Au volant (vivement conseillé), autant vous dire que l'on prend un panard comparable à ce qui était jusque-là réservé aux meilleures simus. En cherchant bien, on trouve pas mal de petits défauts, le jeu se montre un poil gourmand, la gestion des rentrées aux stands peut s'avérer assez chaotique mais, dans l'ensemble, F1 2010 et son ambiance hors normes ne peuvent être atteints par ces quelques broutilles. Il n'y a même pas à discuter, Codemasters nous a simplement pondu le meilleur jeu de Formule 1 de tous les temps.

YAVIN



Les arrêts aux stands, un grand moment d'adrénaline.

EN RÉSUMÉ

Nouvelle référence absolue du genre arcade/simu, F1 2010 en impose avec son contenu, sa réalisation et son pilotage aux petits oignons. Un incontournable, sans le moindre doute.

PLUS
- Beau à en pleurer
- Pilotage fin et réaliste
- Le mode carrière
- Les licences officielles

MOINS
- La gestion des stands
- Antipatinage toujours présent

VERDICT 19/20



Une épingle ? Pas de souci quand on dispose d'une voiture dotée de freins nucléaires.

Genre Course
Éditeur Black Bean
Développeur Milestone
Âge conseillé 12 +
Site www.wrcthegame.com/FR-fr
Prix 40 euros environ
Sortie Octobre 2010
Configuration recommandée Processeur double cœur à 2,0 GHz, carte vidéo 128 Mo, 2 Go de Ram
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Pilotage réduit à sa plus simple expression, plutôt moche et ennuyeux, WRC semble s'appuyer sur sa seule licence pour convaincre. Et c'est malheureusement insuffisant.

PLUS
- Contenu très riche
- Toutes les vues sont jouables
- La difficulté bien dosée

MOINS
- Spéciales trop courtes
- Pilotage simpliste
- Techniquement à l'Ouest

VERDICT 11/20

UN GRAND NOM NE SUFFIT PAS

WRC

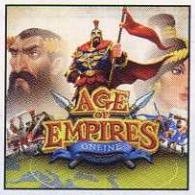
La version preview de WRC ne semblait pas très bien partie. Quant à la version finale, si elle est bien arrivée, c'est avec quelques années de retard.

Mesdames, messieurs, aujourd'hui est un grand jour, celui où votre honorable serviteur se voit convié à un test d'une fabuleuse Citroën C4 WRC afin de déterminer son potentiel au volant d'un monstre de puissance. Curieusement, le fait que je m'appelle Gro (mon prénom) Quick (mon nom de famille) ne semble inquiéter personne au sein de l'écurie qui s'apprête à m'embaucher. Bien, en avant pour une petite session sur terre. Moins de quatre minutes plus tard, je termine en tête de l'épreuve avec un chrono manifestement surpuissant. Et qu'est-ce que j'y gagne ? Le droit d'aller tout en bas de l'échelle en catégorie junior avec l'obligation de me farcir tous les échelons un par un avant de revenir en WRC. Je vous l'avoue, la logique m'échappe un peu mais elle a au moins le mérite de m'agiter une grosse carotte sous le nez pour me motiver à en finir au plus vite avec les catégories inférieures. De ce côté-là, pas de souci, les différentes disciplines (J-WRC, P-WRC, S2000...) intégrant le prestigieux Championnat du Monde des Rallyes répondent toutes à l'appel.

Le plein, s'il vous plaît

Licence officielle oblige, le contenu routier est à l'avenant, avec des épreuves se déroulant au Japon, en France, Turquie, Espagne, Grèce, Royaume-Uni... Bref, toutes les variétés de piste sont là, que ce soit l'asphalte, la boue, la terre ou les graviers. Un contenu quasiment irréprochable donc, sauf quand on sait que les spéciales dépassent rarement les quatre minutes de jeu et que les rallyes de la vraie vie offrent des épreuves longues de 15 à 35 kilomètres en moyenne. Et puis, c'est bien beau de disposer d'une vingtaine de bagnoles de renom, mais quand celles-ci – vissées sur un axe unique – se comportent un peu toutes de la même manière sans même offrir de vraies différences de sensation en fonction des surfaces parcourues, on déchante un tantinet ! D'autant que le moteur graphique, lui aussi, déçoit à cause d'un rendu visuel vieillot à peine agrémenté de quelques sympathiques effets de lumière en guise de cache-misère. Hormis sa licence, WRC n'a donc pas grand-chose pour lui, à moins d'être fan absolu de la discipline, et d'avoir fait mille fois le tour de Colin McRae DiRT 2.

YAVIN



NEWS 86
Sundin a posé ses gros doigts de PGM sur la bêta d'Age of Empires Online et vous livre ses premières impressions.

Édito

PAR LUCKY

Les chiffres mentent

Il paraît que le jeu par abonnement est mort. C'est du moins ce qu'une armée d'analystes parfaitement cravatés aboie aux quatre coins du net en matraquant du gros chiffre qui fait sérieux dans leurs rapports bien trombonés tirés à trois exemplaires. Ainsi le joueur chinois souffrirait d'un spleen du MMORPG hardcore, et se jetterait désormais sur les jeux sociaux dits « casual ». De même, la vente de biens virtuels, fer de lance de l'industrie Free 2 Play, aurait augmenté de 30 %, les femmes passeraient leurs heures de travail à jouer sur Facebook, et Richard Garriott lui-même aurait décidé de faire du social game AAA. Les signes sont accablants. Nous sommes cernés, nous sommes foutus : le Pay to Play est mort, et à en croire ces braves gens, il faudrait que les développeurs le fuient comme la peste noire. Pourtant, n'oublions pas que si des Free 2 Play comme Lotro, D&DO ou Everquest 2 sont devenus de florissantes cash machines, ils ont bénéficié au départ d'un budget colossal que bien peu de MMO peuvent s'offrir en adoptant d'emblée un modèle économique sans abonnement. Je ne dis pas qu'ils auraient été moins bons pour autant, mais j'en ai marre qu'on leur fasse dire n'importe quoi, aux chiffres.





All Points Bulletin ■ Le Beau au bois dormant

Ils ne se marièrent pas

Dans les contes de fées, il n'est jamais très bon d'être une princesse. En effet, alors que tout les destine à couler des jours heureux dans un château où bonnes et larbins n'ont d'autres tâches que de combler leur moindre désir, elles finissent toujours par se faire maudire par une grosse sorcière en haillons juchée sur un balais déplumé. À bien y regarder, je me demande si All Points Bulletin ne serait lui aussi une de ces princesses malchanceuses. Il avait tout ! David Jones, un créateur génial ayant designé Lemmings et Grand Theft Auto, et un budget pharaonique de 100 millions de dollars. Alors pourquoi mi-septembre, après à peine deux mois et demi d'exploitation, Realtime Worlds a-t-il fermé les serveurs de son MMO ? La réponse nous vient d'un des ex-employés du studio via le site Rock-Paper-Shotgun : en un mot, selon lui, il n'y avait que le concept qui soit bon. Pour le reste, APB souffrait d'un moteur daté, d'un gameplay mal dégrossi et surtout d'un business model aberrant. Ce que le monsieur n'écrit pas noir sur blanc mais qui se lit clairement entre les lignes, c'est que David Jones, aveuglé par son propre ego, était trop sûr de lui, et pensait que son seul nom permettrait au jeu de faire un carton. Après tout, quand le monde entier boudait son jeu, ne s'est-il pas vanté d'avoir un « coût mensuel par utilisateur » de plus de 20 euros en moyenne ? Résultat de cette gestion douteuse (et de cet orgueil mal placé) : le studio écrasé par les dettes se voit contraint de licencier et de fermer ses serveurs à une vitesse record, incapable de rembourser les quelques joueurs ayant pré acheté des heures de jeu inutilisées ; frustration énorme qu'Electronic Arts a tenté d'apaiser en les dédommageant d'un soft de son catalogue. Ce pourrait en être fini d'APB, mais il se murmure sur le net qu'Epic Games pourrait racheter le jeu, jouant donc le rôle du prince charmant plein aux as volant à la rescousse de la princesse maudite. Pour une fois, j'aimerai que le conte de fées se termine mal. Je vois déjà sa conclusion : « Ce jour-là, le prince était trop occupé à culbuter les paysannes de la région pour sauver la princesse. Ils ne vécurent pas heureux ensemble, et n'eurent aucun enfant ».

> David Jones, aveuglé par son propre ego, pensait que son seul nom ferait d'APB un succès.



MODS 89
Parce qu'on a le droit d'être gamer et fauché à la fois, Cyd vous propose une sélection des mods du mois.



TRY AGAIN 90
Le multi de R.U.S.E. ? Pour qui ? Comment ? Pourquoi ? Dans quelle langue ? Ysesen a la réponse à toutes ces questions.



AU SECOURS 92
L'intelligence Artificielle de Civilization V vous pose des problèmes ? Ce brave Savonfou va vous donner un coup de main.

Matos ■ Tomber de cheval, une passion comme une autre.

Welcome to the Jungle !

En 1994, Panasonic n'écoutant que son incomparable flair des affaires, jugeait bon de racheter les droits de la console 3DO pour se lancer sur le marché du jeu vidéo. Dans un langage convenable, nous dirions que cette machine technologiquement en avance sur son temps n'a jamais trouvé son public, mais ce serait accuser la malchance. En réalité, la 3DO s'est lamentablement ramassée. La faute à un prix prohibitif, à un catalogue de jeux tous moins ludiques les uns que les autres, et à un affreux flingue en plastique orange incapable de rivaliser avec le Zapper de Nintendo. Pourtant le site Gizmodo vient de révéler le retour de Panasonic dans le petit monde du jeu avec la Jungle, une portable « destinée aux joueurs de MMORPG ». Les infos sont encore assez floues, mais de loin la bestiole ressemble à un mini-PC embarquant un écran, un clavier, un touchpad, un joytick directionnel et des gâchettes sur sa tranche, le tout connecté à internet. Fabuleux tout ça, mais quels jeux accueillera-t-elle ? Quand ? Et à quel prix ? Comme un lendemain de fête de Pâques copieusement célébré, le mystère au chocolat demeure entier, et je ne sais pas pourquoi, mais cette histoire sent l'échec. Enfin, m'est avis que pour bien lancer sa machine, Panasonic aurait tout intérêt à faire tourner World of Warcraft !



Business ■ C'est moins cher, mais c'est toujours pas pour nous !

OnLive est sans abonnement

En juin dernier, la société OnLive Gaming Services lançait sur le sol américain son petit boîtier miracle qui, rappelons-le, permet de jouer en streaming à des tonnes de jeux (comme Borderlands, Batman, ou Assassin's Creed II) sur un PC même daté ou une simple télé. Au départ, il était prévu que l'utilisateur « loue » la console à la firme via un abonnement mensuel, mais son lancement a été un tel succès que la société y a renoncé. Espérons que cette techno traverse un jour l'Atlantique (et qu'elle prenne en charge le combo clavier/souris).



BRÈVES

Tous les mêmes

Le risible et très enfantin MMO Star Wars : Clone Wars, lancé le 15 septembre dernier, se targue d'avoir dépassé le million de joueurs. Pour avoir testé le jeu en question et constaté que mon serveur était vide, soit un million de fanboys l'ont téléchargé et effacé, soit vous ne surveillez pas vos enfants.



Insolence

Tandis que les analystes de Screen Digest viennent d'affirmer que l'énorme majorité des MMO ne comptent pas plus de 200 000 joueurs, le World of Warcraft de Blizzard vient de passer la barre des 12 millions d'abonnés avant même le lancement de Cataclysm prévu pour le 7 décembre. Les bras m'en tomb...



You suck !

CCP, développeur du hors-norme Eve Online, vient de confirmer que son projet de MMORPG World of Darkness, exploiterait bel et bien la licence Vampire The Masquerade, et mettrait en avant le social et la politique. Le jeu est attendu pour 2012, les dents m'en poussent.



Age of Empires Online ■ Mêmes ingrédients, nouvelle recette

UN RAGOÛT APPÉTISSANT

S'il y a un jeu qui pourrait me faire déserter League of Legends dans les prochains mois, ce serait sans doute Age of Empires Online. Et là, tout est dit. Enfin, presque. Voici quand même mes premières impressions détaillées du bestiau.

Même si vous vous fichez autant de ma vie que de ce moucheron mort qui traîne dans votre chupito de Havana Club, je me dois de vous le dire : si je vous taille le bout de gras chaque mois, c'est en grande partie grâce à la série Age of Empires. Bougez pas, faut qu'jvous raconte. Pour moi, tout a débuté un matin de mai, j'avais 15 ans et portais une chemise bleu nuit… [Intrusion de Lucky : Abrège ta laïfe, Martine ! Abrèèège !] Ouais, bon, OK, passons. Tout ça pour dire que j'ai pour cette série un respect tout particulier. Et alors que je n'y croyais plus, en août 2010, après de nombreuses rumeurs quant à un mystérieux projet « S », le studio Robot Entertainment (qui compte dans ses rangs plusieurs anciens d'Ensemble Studios) annonce Age of Empires Online, un épisode qui se caractérise par un graphisme cartoon kévinesque et un côté persistant. Quelques nuits sur la bêta plus tard et en dépit de mes cernes de baleine, me voilà prêt à vous causer de ce nouvel opus.

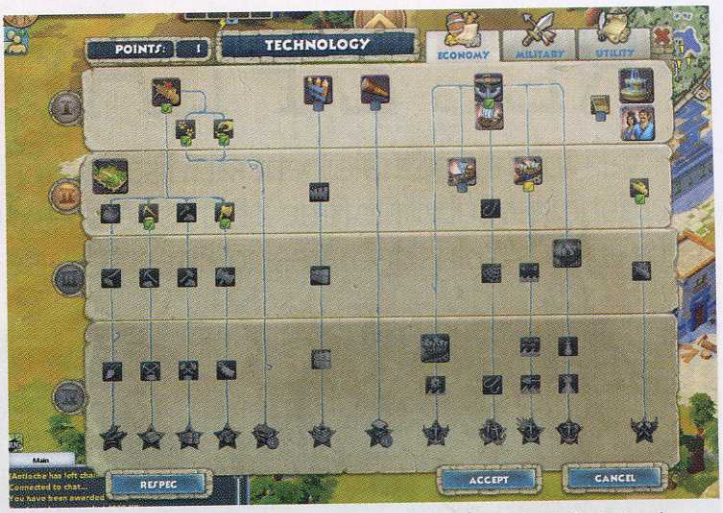
ESPRIT, ES-TU LÀ ?

25 secondes. C'est le temps qu'il m'aura fallu pour retrouver mes marques. Robot Entertainment ne nous a pas menti, cet AoEO reprend à son compte pléthore des ingrédients de ses prédécesseurs : un développement découpé en « âges » (quatre, sur cette bêta), le nom et le type des bâtiments (écurie, archerie, caserne, marché…), les ressources (or, bois, pierre, nourriture) mais aussi les raccourcis clavier, les bruitages ou encore les thèmes musicaux. Alors vous pouvez imaginer comment voir mes péons susurrer des petits mots anciens quand je les ai envoyés chasser le sanglier m'a rendu tout jouasse.

Bien au-delà ces éléments factuels, c'est bien le feeling « Age » que l'on retrouve dans la production de Robot Entertainement, avec un très bon équilibre macro/micro et une part importante accordée au développement et à la gestion de l'économie. Même son de cloche au niveau militaire, où, période de l'Antiquité oblige, plusieurs unités vues sur Age of Mythology sont présentes (Toxotes, Peltastes, Prodromos, Hippikon chez les Grecs…). Évidemment, AoEO reprend aussi le système du pierre-ciseau-feuille, avec des unités spécialisées contre un autre type de troupes. Du Age of Empires tout craché ! Question civilisations, les Grecs et les Égyptiens tiennent pour le moment la corde.



Mission après mission, votre Empire s'étendra sur la carte.



Votre copine vous aura sûrement quitté avant que vous ayez rempli l'arbre technologique !

Mais mon clic de souris légendaire et quelques indications sur les cartes me poussent à penser que d'autres régions auront peut-être un rôle à jouer, comme Troie, la Libye ou la Nubie.

DIS, T'AS PAS UN COPAIN CHINOIS ?

Mais une des questions qui vous taraudent le plus concerne sans doute la partie en ligne. Quelle plus-value pour ce monde persistant ? À vrai dire, si j'ai eu des réponses à nombre de mes interrogations, j'ai encore du mal à me faire une réelle idée sur l'apport de cette dimension. Ouais je sais, plus laconique tu meurs. Disons que j'ai retenu deux choses de mes premières pérégrinations : la première, c'est que je n'ai pas pu faire de PvP, mais au vu des escarmouches pratiquées contre l'IA, on ne devrait pas être loin d'un AoE ou d'un AoM. Une bonne chose donc, sur laquelle on reviendra quand ce sera dispo. La seconde est liée à la première et prend la forme d'une étonnante question : en quoi la nouvelle dimension persistante va influencer le PvP ? Et là, je vais vous parler de farming, parce que chers petits lecteurs, avant d'avoir des unités qui vous rasent les moustaches, va falloir farmer sec ! Sec comme un Lucky un lendemain de Chilien.
La mécanique est toute simple : à la création de votre compte, vous héritez d'une capitale (grecque ou égyptienne). Cette capitale, vous allez devoir la développer, économiquement, militairement et technologiquement. Pour ce faire, il vous faudra aller quémander des quêtes à des PNJ, qui, en cas de réussite, vous récompenseront avec tout un tas de bonus : des bâtiments spéciaux, des matériaux pour crafter vos unités, des points d'XP et de technologie (qui vont permettre de débloquer des unités et des améliorations). Je caricature un poil car les possibilités m'ont semblé importantes. Néanmoins, avouons que les missions étaient assez répétitives et n'avaient aucun lien scénaristique, ce qui peut être un gros point noir quand viendra l'heure du verdict.

« On retrouve immédiatement le feeling « Age » dans la production de Robot. »

DU CHEMIN À PARCOURIR

Ce que je peux dire vous aussi, c'est que la bêta est déjà bien avancée. Aucun bug à déplorer, un Games Windows Live étonnamment accessible (mais pas hyper pratique non plus), on sent que les hommes de Robot ont de la bouteille. Les prochaines semaines vont être dédiées au balancement et à la correction de tous les petits écueils repérés par les bêta-testeurs (les manques au niveau de l'interface notamment, qui n'affiche pas autant d'informations qu'auparavant). Le studio américain a encore quelques mois pour bosser son sujet, avant de relancer la saga Age dans le grand bain. Personnellement, j'ai hâte.

SUNDIN



Chaque mission réussie occasionera du loot.



Des trésors se cachent sur chaque map.

Un jeu pour Bisounours ?

Les puristes ont hurlé à l'apostat quand ils ont vu les premiers screenshots. Il fallait s'y attendre, le design cartoonesque n'a pas plu à tout le monde. Alors, affreux, le AoEO ? Moi, je dirai plutôt tout mignon. Quoi qu'on dise sur la direction artistique choisie, les unités sont très soignées, les décors chatoyants donnent envie de pique-niquer et les animations ne manquent pas d'humour. Quand une unité meurt sur le champ de bataille, une petite tombe fleurie apparaît pendant quelques instants... Alors ressortez votre âme de kikoo et tout se passera bien, promis.



FREE 2 PLAY

Lucky-la-lose aura finalement eu raison du dernier PC correct qu'il nous restait à la rédaction. Voici donc une rubrique Free 2 Play spéciale : « Ces jeux qui tournent sur une calculatrice parce qu'on n'a plus de matos pour tester autre chose ». **PAR KRACOUKAS**



TERRA MILITARIS

Savon entre dans la pièce.
– Ben, qu'est-ce qu'il t'arrive, Savon ? Ça n'a pas l'air d'aller ?
- Je ne sais pas, Kracou... Depuis quelques jours, j'ai comme une douleur dans le bas du dos.
- Oui, je connais bien ce phénomène ! Laisse-moi prendre une feuille et un crayon, je vais t'éclairer... Tu vois ? C'est là, entre le poil et les fesses, que vont se loger toutes tes défaites à LoL.
- Ah ouais ? Et qu'est-ce qu'il faut faire, dans ce cas ?
- Tu fais ce que tu veux, mais moi, de temps en temps, je me lance un petit Terra Militaris. Un doux mélange de Civilization et de Risk jouable sur navigateur. On commence par choisir sa patrie d'adoption, égyptienne, romaine, chinoise ou perse, et on s'en va conquérir le monde, à la cool. Bien sûr, même si les quêtes solo ne manque pas, MMORTS oblige, tu vas vite te retrouver à lutter avec d'autres joueurs pour le moindre bout de terrain. Toutefois, tu noteras qu'il n'y a pas que la fameuse tactique du «Viens voir là que je te roule dessus avec mon armée» qui va compter. Il est aussi possible de jouer sur sa position économique, en conquérant des comptoirs de commerce, ou sur ses réseaux diplomatiques, en multipliant les alliances avec les joueurs et guildes avoisinantes. Quant à l'item shop, car forcément, il y en aura un, il offrira du confort de jeu en diminuant les temps de construction des bâtiments les plus importants. Et si une civilisation venait à prendre un pas définitif sur les autres, les développeurs assurent que le jeu sera remis à zéro, et que les vainqueurs se verraient attribuer des bonus pour la campagne suivante. - Merci, Kracou ! Grâce à toi, je vais de nouveau pouvoir utiliser sans retenue les confortables chaises de bureau de la rédac.

Site : http://fr.terra-militaris.gpotato.eu



Privates

Le jeu le plus siphonné du mois, codé dans le cadre d'une sensibilisation aux maladies sexuellement transmissibles, se nomme Privates, terme anglais qui désigne aussi bien des soldats que les parties intimes de tout être humain. Dans ce jeu, vous incarnez le chef de l'escouade Foxtrot, une unité formée à combattre toutes sortes de MST. Votre mission : sauver un jeune couple d'amoureux qui s'est imprudemment livré aux jeux de l'amour sans préservatif. En plus d'être bourré d'humour (très gras), ce petit jeu de plate-forme/shoot bénéficie d'une réalisation plutôt soignée ; et ce malgré une légère approximation au niveau des impacts de tirs. Seul reproche, sa « difficulté » n'est pas bien élevée. Comme quoi, ça n'est pas sorcier de combattre les maladies.

Site : www.e4.com/game/privates.html



Fists of Fu

C'est marrant, la première fois que j'ai tapé « Fists » et « Fu » sur Google, je me suis retrouvé sur un site allemand proposant des jeux pour le moins douteux. Alors que Fists of Fu, bon sang ! C'est un concentré de gentillesse et de mignonnerie, qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une version MMO de Super Mario Smash Bros Brawl. Un univers 3D sur un seul plan, façon jeu de plateforme, six classes de personnages, et des quêtes sous forme d'instances à compléter seul ou à plusieurs. Et lorsque votre niveau vous le permet, vous pourrez accéder au contenu PvP et vous mettre sur la gueule avec vos camarades de jeu. Rafraîchissant après s'être fait insulter pendant deux heures par des loliens rageux.

Site : http://fistsoffu.outspark.com

MODS

À Noël, vous voulez jouer pour une poignée de marrons ? Alors, achetez des jeux d'occasion et téléchargez gratuitement les nombreuses petites merveilles développées par la communauté. **PAR CYD**



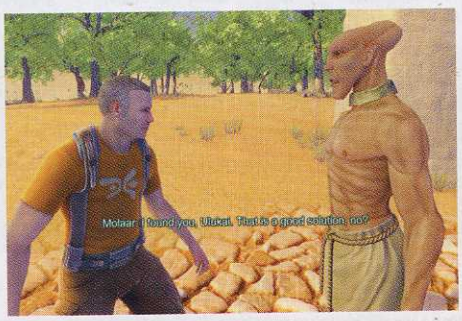
The Forgotten

Comme un très grand nombre de fans de cette série culte qu'est Command & Conquer, j'imagine que vous avez encore le C&C4 en travers de la gorge. Comment Electronic Arts a pu produire un titre d'une qualité aussi médiocre pour un épisode d'adieu ? Ça restera aussi mystérieux que l'Île de Pâques. Heureusement, les moddeurs sont là pour relancer C&C sur le devant de la scène grâce à The Forgotten, un mod pour C&C 3 qui a mis près de trois ans à voir le jour avec la participation de 38 personnes et pas moins de 40 testeurs. Le titre, The Forgotten, n'a pas été pris au hasard puisqu'il s'agit d'un groupe d'individus tiré du background de Command & Conquer et qui constitue l'essence même de ce mod. Vous pouvez donc découvrir une nouvelle faction totalement designée pour l'occasion, que ce soit les unités d'infanterie, les blindés, les forces aériennes, ou encore les structures. Même si cette version pèse pas loin de 900 Mo, ça vaut vraiment le coup de ressortir votre C&C3 du placard et d'y jeter un œil.

Site : http://theforgotten.cnclabs.com
Tourne sur : Command & Conquer 3

DÉVELOPPEMENT **100%**



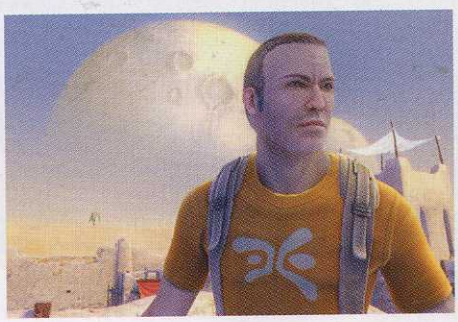


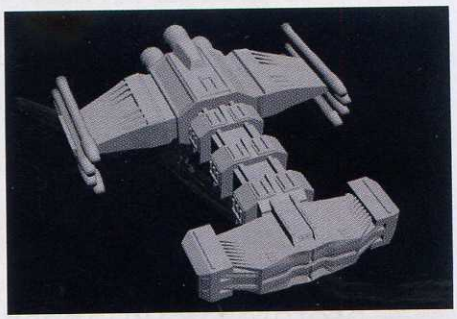
Open Outcast

Ah, Outcast ! Un de mes coups de cœur en matière d'action/aventure à la fin des années 90. Malheureusement, il n'a pas eu le succès mérité, je le dis haut et fort ! Bon, il faut avouer que la technologie Voxel utilisée à l'époque n'était pas la meilleure idée qui soit, étant donné que seule une minorité de personnes avait le PC suffisant pour faire tourner la bête. Malgré la volonté d'Appeal de réaliser une suite, le projet fut rapidement annulé. Pour pallier cette frustration, des fans ont décidé de créer, avec leurs petits doigts agiles, un nouvel épisode d'Outcast. Pourquoi s'embêter à attendre une suite quand on peut la faire soi-même ? Et tout ça en utilisant le moteur CryENGINE 2, tant qu'à faire. Mais avant de plonger corps et âme dans cette aventure, vous devez télécharger Crysis Wars. Pas de panique c'est gratuit et disponible sur le site d'Open Outcast. Pour le reste, on vous laisse le plaisir de rejoindre cet univers unique qui a été merveilleusement ressuscité. Merci, les gars !

Site : www.openoutcast.org
Tourne sur : Crysis Wars

DÉVELOPPEMENT **100%**





StarCraft : Source

C'est indéniable, StarCraft touche tout le monde, ou presque. Seul Sundin résiste encore en se disant qu'après il sera cuit ! Même les amateurs de FPS s'y mettent, allant jusqu'à se servir du moteur d'Half-Life 2 pour créer une total conversion dédiée à StarCraft. Tout ça n'en est qu'à ses balbutiements, mais autant dire que l'on va garder un œil dessus !

Site : www.moddb.com/mods/starcraft-source1
Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **50%**

Chernobyl - Lost Riddles

Inspirés par la catastrophe de Tchernobyl qui a défrayé la chronique à la fin des années 80, des développeurs amateurs ont décidé de créer le mod/campagne Chernobyl – Lost Riddles pour Warcraft III afin de mettre en scène une fiction bien à eux. Reste à voir ce que tout ça va donner d'ici quelques mois.

Site : www.chernobyl-lost-riddles.com
Tourne sur : Warcraft III

DÉVELOPPEMENT **25%**



30 minutes pour lancer une partie d'une heure, la journée va être longue.

R.U.S.E. ■ Bienvenue dans la cour des grands

LE CERCLE DES STRATÈGES PAS DISPARUS

Alors que les faibles d'esprit ont succombé à l'appel de SC2 (pour préserver son anonymat), vous préférez vous lancer dans la stratégie, la vraie, celle où le cerveau prévaut sur le nombre d'actions par minute. Préparez les mouchoirs !

Il y a quelques semaines maintenant, nous batifolions sur les champs de bataille de l'attrayante campagne solo de R.U.S.E. Le mode multijoueur n'était de toute façon pas disponible pour mesurer nos qualités de stratèges contre autre chose qu'une IA stupide comme jamais. Aujourd'hui, c'est les larmes aux yeux et le cœur empli de rage que je reviens de mon marathon de parties en ligne. Oui, soldat, j'ai perdu cette foutue bataille, celle-ci aussi, sans oublier celle-là... j'ai perdu la guerre, quoi ! De l'humiliant raid aérien qui rasa ma base en quelques secondes, à la capture complète de ma base par des troupes parachutées en passant par la castration pure et simple de mon économie, la définition de « rouste » n'a pour moi plus aucun secret. Et loin de moi l'envie de m'en plaindre, le niveau des joueurs qui arpentent d'ores et déjà le mode multijoueur fait plaisir à voir (même si j'en ai mangé mon oreiller de dépit).

Pour tous les goûts

Arrivé sur le net, le gameplay de R.U.S.E. se montre vaste. On découvre petit à petit les différentes stratégies récurrentes aux parties en ligne. Pour le coup, elles sont assez variées et aucune ne domine réellement les autres. Le truc sympa, c'est que le système nous permet de modifier la composition de nos armées assez rapidement et de faire pencher la balance... une fois encore. Car on ne va pas vous le cacher, les parties sont généralement longues, s'étirant parfois sur plusieurs heures lorsque les camps sont équilibrés et que le mode de jeu le permet. Et parlons-en de ces modes de jeu ! Trois dates à retenir : 1939, 1942 et 1945. En gros, selon la date (ou le mode de jeu) sélectionnée, certaines unités sont accessibles tandis que d'autres n'ont pas encore vu le jour, respect de l'histoire oblige. C'est donc sans surprise que la plupart des parties se jouent sous la configuration 1945, période proposant l'intégralité des unités pour toutes les nations. Des nations qui soit dit en passant sont étonnamment équilibrées, avec leurs défauts et leurs qualités. Et malgré les petits détails qui les différencient, on finit toujours par accrocher un peu plus à un camp qu'à un autre, que ce soit par éthique (!) ou grâce à des unités plus aptes à exécuter notre stratégie fétiche.



Les premières politesses s'échangent au bouts de quelques minutes de jeu.

Mon Blitz dans ta face

Après, on retombe dans le classique, les parties peuvent être disputées en 1 contre 1, en équipes de 2, 3 ou 4 contre 4 ou encore en 4 équipes de 2 (vous me suivez toujours ?). Mais trêve de bavardages, on veut savoir si le multi de R.U.S.E. vaut, oui ou non, le coup qu'on s'y mette. On vous l'a dit, on vous le répète non sans un malin plaisir, R.U.S.E. peut paraître lent, mais les décisions doivent être prises du tac au tac. D'autant plus lors des parties en ligne, où l'adversaire est totalement imprévisible. On se demande même au bout d'un moment s'il est vraiment possible de maîtriser parfaitement les deux gros aspects du titre, à savoir la mise en place de nos ruses et la production de notre armée. Combien de fois me suis-je retrouvé comme un idiot à m'écraser sur les défenses adverses parce que j'avais tout simplement oublié de dissimuler mes bâtiments de production, montrant ouvertement à l'ennemi la composition de mon armée ? Beaucoup de fois, pour être honnête. Mais il convient de noter qu'aucune de mes défaites ne se ressemblait.



Pfiou, il était temps...



C'est vachement joli. Comment ça ma base se fait attaquer?



Oui, j'ai fini par en gagner !



Pas le temps de souffler en « Chacun pour soi ».



Les ruses actives profitent à tous les coéquipiers.

Chaque partie a ses particularités. Prenons par exemple les 23 différents champs de bataille. Chacune des cartes impose un style de jeu plus ou moins expansionniste selon l'éloignement des bases adverses, la proximité et le nombre des dépôts de ressources, les points d'embuscade, etc. Bref, sur ce point, R.U.S.E. fait des merveilles, les terrains de jeu sont variés, certaines nations y seront parfois même avantagées avec telle ou telle unité.

Veuillez patienter

Jusque-là, le multijoueur de R.U.S.E. tient toutes ses promesses : un vrai jeu de stratégie où les plus malins mettent à mal les plus réactifs. Pour ce qui est de la technique, le tableau est beaucoup moins joli. Pas de panique, les lags sont quasi inexistants et le jeu tourne parfaitement pour peu qu'on le pousse pas trop. C'est du côté des parties en cours de remplissage qu'il y a un hic. Oui, malheureusement, la communauté ne se bouscule pas au portillon pour en découdre, et on se retrouve parfois à attendre une bonne demi-heure pour lancer la bataille. On peut toujours se rabattre sur les parties dites « classées », régies par un matchmaking qui nous fait rapidement entrer dans une partie, mais là, manque de pot, on ne peut choisir ni la carte, ni le mode de jeu, ni la limite de temps, tout nous est imposé. On aurait aussi apprécié un petit système de clans qui permettrait, par exemple, de disposer d'un salon de discussion. Gageons qu'Eugen Systems palliera rapidement ce manque... sans trop d'espoirs toutefois. Il ne faut pas se leurrer, si R.U.S.E. ne trouve pas plus de joueurs actifs, il est peu probable que son contenu se voit étoffé de mises à jours régulières. Et c'est franchement dommage, parce qu'au fond, R.U.S.E. est l'alternative parfaite au blockbuster de Blizzard. En d'autres circonstances (principalement une date de sortie plus éloignée du fatidique 27 juillet), le multijoueur de R.U.S.E. aurait pu se poser comme un acteur majeur du monde du STR et du Wargame.

YSESEN

Connais tes raccourcis



Un STR sans raccourcis ? Pas totalement. Chez Eugen Systems, on aime bien corser un peu les choses. Il y a bel et bien des raccourcis clavier dans R.U.S.E. Le premier problème, c'est qu'ils se limitent principalement à nos bâtiments de production et à quelques unités spécifiques comme les avions. Second problème, et pas des moindres, ces raccourcis ne s'affichent pas dans la partie et il faut les avoir assimilés au préalable dans notre petite tête déjà bien occupée à déployer les ruses et à installer la base. Enfin troisième problème : impossible de les reconfigurer selon nos préférences. Nous vous proposons donc deux solutions. La première, très classique, est d'apprendre tous les raccourcis aussi bien que votre leçon d'anglais sur le conditional perfect. La seconde, moins orthodoxe et plus facile, est de crier à l'outrage et d'exprimer votre rage à chaque raccourci mal utilisé (en jetant votre clavier contre un mur par exemple, ça soulage).

Civilization V ■ Soyez plus sournois et perfide que votre PC

OWNED PAR MACHIAVEL !

Mesdames et Messieurs, bienvenue dans cette réunion de victimes de l'IA de Civilization V. Ensemble nous apprendrons à dire « NON : je ne laisserai pas une diplomatie boiteuse pourrir 30 heures d'efforts en trois tours. » Au fait, vous avez payé vos cotisations ? **PAR SAVONFOU**

Comment jouer avec les Cités-États.

Les Cités-États sont des nouvelles venues dans Civilization V, et je sais que nombre d'entre vous les considérez au mieux comme des proies faciles (ce qui est faux), au pire comme des enquiquineuses inutiles et geignardes (ce qui l'est encore plus). Les Cités-États avec lesquelles vous entretenez des alliances vous fournissent des ressources, sans que vous ayez à souffrir des pénalités de popularité dues à l'augmentation de votre population et de votre nombre de villes. Il est cependant vrai qu'il est impossible de garder de bonnes relations avec toutes les Cités-États du monde, sauf si vous cumulez la capacité « Ligue Hellénique » (l'influence auprès des Cités-États augmente deux fois plus vite et baisse deux fois moins rapidement) de la faction grecque et la politique sociale « Patronage ». Il faut donc choisir à qui donner son argent : préférez les Cités-États géographiquement proches qui fourniront une bonne force d'appoint en cas de conflit. Il faut ensuite distinguer les Cités-États de type Culturel, Maritime, et Militaire. Si les deux premières font des alliées intéressantes en garantissant un afflux régulier de matières premières, de points de culture et de nourriture, les Cités-États militaires sont plus dispensables. Elles offrent en général des unités sous-évoluées voire inutiles, et le plus souvent quand on n'en a pas vraiment besoin. Quoi qu'il en soit une économie forte est importante pour entretenir ce genre de politique internationale, les missions confiées par les Cités-États sont en effet souvent ardues à remplir, et c'est par des cadeaux en espèces sonnantes et trébuchantes qu'il faut la plupart du temps procéder.

L'élimination de barbares sur leurs territoires est également une bonne manière de gagner de l'influence, mais utilisez des troupes d'attaque à distance ! Sinon une fois la menace écartée, cette ingrate de cité vous reprochera de laisser stationner des troupes chez elle... et vous perdrez plus que l'influence gagnée à l'origine.

Diplomatie et psychologie

La psychologie des Leaders les classe grossièrement en quatre catégories. Il y a d'abord les barbares psychopathes qui agressent à tort et à travers : Montezuma, Oda Nobunaga, Napoléon et, dans une moindre mesure, Askia. Il y a ensuite ceux qui acceptent volontiers la coopération sous toutes ses formes (accords commerciaux, pactes de coopération scientifique) aux rangs desquels nous trouvons Elizabeth, Hiawatha, Ramkhamhaeng parfois Washington et surtout Catherine. Enfin il convient de se méfier de Ramsès II, de Bismark, de Darius I et de Harun al Rachid. Ces sinistres sires sont de tous les viols en réunion qu'il m'ait été donné de voir dans le jeu. Ils sont souvent du genre à monter des alliances secrètes pour se jeter à bras raccourcis sur une pauvre Civilization qui ne se doute de rien : LA MIENNE ! Suleyman, Gandhi, Jules César, Wu Zetian et Alexandre le Grand sont plus difficiles à cerner, leurs comportements variant avec les circonstances.

Les Pactes secrets, comment ? Avec qui ? Pourquoi ?

Le pacte secret est une merveilleuse petite fourberie. Il permet de sonder les amitiés et inimités qui lient les diverses factions entre elles et ne vous engage à pas grand-chose. Une nation qui accepte un pacte secret à l'encontre d'une autre ne va a priori pas s'allier avec elle, et sera plus encline à vous suivre dans un éventuel conflit. Si on vous propose un tel accord, n'acceptez évidemment que si vous avez un intérêt à mettre des bâtons dans les roues de la faction visée (s'il s'agit par exemple d'un pays bien placé pour gagner aux points.) Pour que cela s'avère fructueux, il faut faire preuve de



On part en guerre plus insouciant quand on écrase scientifiquement ses adversaires.



Les animations des leaders vous en diront long sur la façon dont ils vous considèrent.



Ce n'est pas pour me vanter, mais je tenais à vous montrer ça.



L'accord scientifique : le plus sûr moyen pour que le gros Suleyman se tienne à carreau.

constance. Si Les Russes vous proposent un Pacte secret contre les Indiens, n'ayez aucune relation avec ces derniers ! Vous hériteriez d'une réputation d'interlocuteur peu fiable. Les accords de libre circulation, de pacte défensif ou même un simple pacte de coopération sont autant de messages lancés à l'IA. Si on essaie de s'entendre avec tout le monde, au final on ne s'attire l'amitié de personne. Il vous faudra choisir entre plusieurs possibilités d'alliance, et donc parier sur le bon cheval.

Guerre et paix : être du bon coté du bâton

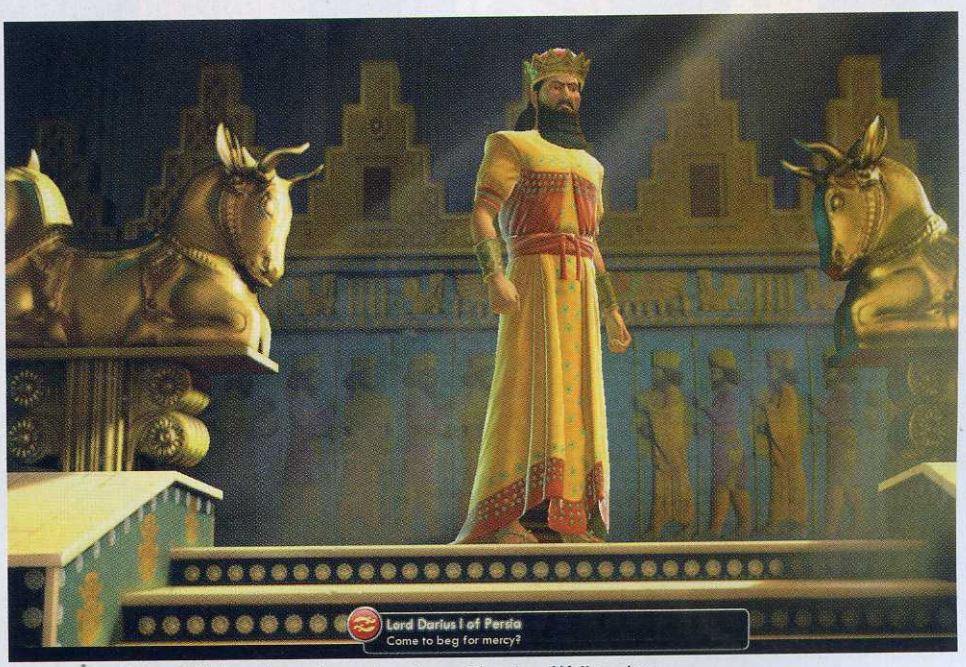
Une règle très importante en diplomatie, il vaut mieux être proactif. Si vous n'imposez pas votre rythme en prenant l'initiative, c'est vous qui serez le dindon de la farce quand de grandes alliances se mettront en marche. C'est aussi et surtout valable pour les déclarations de guerre qui sont gérées de façon très asymétrique par le jeu. Vous pouvez forcer la décision avec des cadeaux, mais si c'est à vous que l'on propose d'entrer dans un conflit, vos seules possibilités seront oui/non/attendez 10 tours. Le meilleur moyen d'éviter les trahisons est de transformer les autres leaders en Junkies dépendants de vos ressources. Cette méthode présuppose que vous ayez au préalable bien géré le placement de vos villes et que vous ayez un bon accès aux ressources de luxe et aux ressources stratégiques. Si vous fournissez régulièrement Le Siam en marbre et en acier par exemple, l'IA va alors axer son développement en utilisant cette manne jusqu'à ne plus pouvoir s'en passer. Cela marche encore mieux avec les accords scientifiques qui vous garantissent 30 tours de sérénité. Si votre économie le permet, il est même parfois recommandé d'offrir à une faction les fonds nécessaires pour accepter l'accord de coopération scientifique que vous proposerez dans la foulée. Si une grosse coalition vous agresse, il faut tenter de signer des paix séparées. Pour cela deux règles importantes : ne pas demander une trêve toutes les cinq minutes, et surtout s'acharner à prendre les positions d'un de vos agresseurs pour l'acculer à négocier avant de se tourner vers les autres.

SAVONFOU





Faire front commun avec une Cité-État est un avantage décisif.



Une fois le conflit lancé, l'adversaire ne signera la paix que s'il sent sa défaite arriver.



À SAVOIR

1 **30 ans de développeurs** qui l'ouvrent trop, ça laisse des traces.

2 **Un état d'esprit** que le discours corporate ne va pas éteindre.

3 **Surtout si les dirigeants eux-mêmes** racontent des idioties.

POLITIQUEMENT CORRECT ?

Autrefois nid de trolls, le jeu vidéo semble s'être assagi. Crise de la quarantaine ? Trop de médiatisation ? Trop d'argent en jeu (ah ah) ? Joystick pose la question : **mais où sont passées nos grandes gueules ?**

« Si Heavy Rain ne se vend pas, ce sera un très mauvais signal pour l'ensemble du jeu vidéo. » Cette phrase n'a l'air de rien, mais à bien y réfléchir, il ne faut pas avoir froid aux yeux pour associer le destin du jeu vidéo tout entier à la réussite de son jeu. David Cage (qui d'autre que lui pouvait nous sortir ça ?) est coutumier de ce genre de merveilleuses phrases, dans lesquelles il explique benoîtement que si on n'aime pas son boulot, c'est que l'on est trop con. Il est un fier représentant de ces grandes tronches du jeu vidéo, le genre qui l'ouvre plus vite que son ombre. Et le pire, c'est qu'on les aime, ces mecs, et qu'on se souvient d'eux longtemps après. Un gars qui vous annonce qu'il va « botter des fesses » alors qu'il s'apprête à lancer un énième studio de développement de jeux pour réseaux sociaux, en général, on trouve ça pathétique. Mais bon, quand il s'agit de Richard Gariott, c'est tout de suite plus émouvant, non ? Un peu pathétique, quand même ? Bon, admettons, mais qui se rappellerait du médiocre « Enter The Matrice » si son charismatique (si si) créateur David Perry n'avait tant trusté les médias pour en vanter les mérites imaginaires ? L'histoire se souviendra longtemps aussi de Philippe Ulrich. En 1990, il tient tête aux exécutifs de chez Virgin Interactive qui voulaient couler le projet « Dune » pour laisser le champ libre au RTS de Westwood (qui deviendra finalement Dune II). « On va vous poursuivre en justice », criait-on chez Virgin. En réponse, le bon Philipe invite toute la presse pour montrer le jeu alors qu'il n'en avait pas le droit. La bataille qui suivit fut homérique et s'acheva par la victoire d'Ulrich qui fonde alors Cryo Interactive et fait le carton que l'on connaît. Eh oui, un bon coup de gueule ça change l'histoire… mais pas toujours.

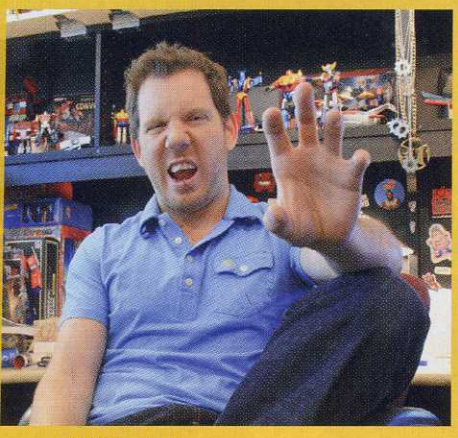
> **« Ces grandes tronches du jeu vidéo : le genre qui l'ouvre plus vite que son ombre. »**

Tu l'as bien cherché

« Le développement de BlackSite a été un vrai foutoir et la gestion de Midway une vraie catastrophe. » Ah ah, bien vu, mon cher Harvey Smith, mais de nos jours, on évite de l'ouvrir trop grand sans y être convié, tu passeras prendre ton chèque à la compta ! Depuis, Midway s'est fait racheter une bouchée de pain par la Warner qui a foutu dehors toute l'équipe dirigeante : à se demander s'il n'y avait pas du vrai dans ce que disait ce bon vieux Harvey. Le cas Stuart Black, lui, est plus distrayant. Le chef de projet sur Bodycount a été en effet débarqué par Codemasters. La raison invoquée ? Sa désinvolture excessive dans les médias vis-à-vis d'un jeu qu'il considérait comme « un jeu de transition en attendant son prochain gros projet », estimant de toute façon que « le FPS était un genre sacrément ennuyeux ». Dans les deux cas, une conclusion crève les yeux : il y a désormais trop d'argent en jeu pour que l'on puisse se permettre de faire le rigolo. Ooohhh, je te vois venir, cher lecteur, avec ton petit haussement d'épaules et ton sourire en coin : « Mais, voyons, bougre d'idiot de Savon, ces deux ahuris ont insulté leur employeur, il est normal qu'ils en assument les conséquences ». Vous ajouteriez alors le regard plein de condescendance : « Le monde du jeu vidéo n'est pas moins irrévérencieux pour autant ». Ce à quoi je réponds : As-tu donc déjà oublié l'affaire Tim Schafer, malheureux ? Patron et fondateur de Double Fine Productions, il a été l'au- >>>

LE DERNIER DES MOHICANS

Notre amour de jeunesse à tous, John Romero, est l'homme à qui l'on doit les sorties les plus cinglantes de l'histoire de notre média préféré. Connu pour son travail de game designer sur Wolfenstein 3D, Quake et la série des Doom, il a été à l'origine de la création d'id Software en compagnie de John Carmack. Il montrait déjà un certain appétit pour la glorification personnelle. C'est quand il s'est mis à voler de ses propres ailes avec Ion Storm qu'il a complètement perdu les pédales. Entre je-m'en-foutisme assumé et autopromotion grindcore (« John Carmack is about to make you his bitch », affirmait des publicités), il a focalisé l'attention du public sur le développement foutraque de Daïkatana, qui fut l'horreur que l'on connaît. Ayons tous un immense respect pour cet homme qui ne s'est jamais dégonflé devant personne, même quand il n'avait aucun as dans son jeu.



Cliff Bleszinski



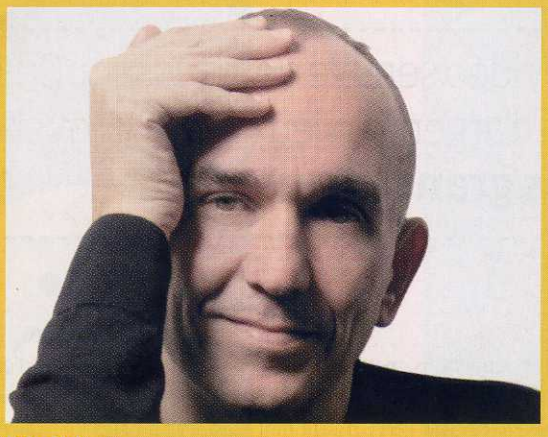
David Perry



Goichi Suda



Philippe Ulrich



Peter Molyneux



Mark Pincus

>>> teur d'une attaque mémorable contre le joufflu et diabolique patron d'Activision, Robert Kotick, le traitant de « connard » et autres noms fleuris : « Je sais que son travail est de ramener de l'argent à ses actionnaires, mais il doit pouvoir le faire sans être un enfoiré total, non ? » Bien que n'étant pas employé d'Activision, il a dû faire machine arrière et s'excuser platement. Un comportement d'autant plus incompréhensible quand on sait que les griefs de Tim envers l'odieux Bobby étaient tout ce qu'il y a de plus personnels. Il le considérait comme celui qui avait failli tuer Brütal Legend, à l'époque où Activision devait en être l'éditeur. La hargne d'un Tim Schafer n'a malgré tout pas fait le poids face à l'obligation qu'a un chef d'entreprise de faire bien attention où il met les pieds.

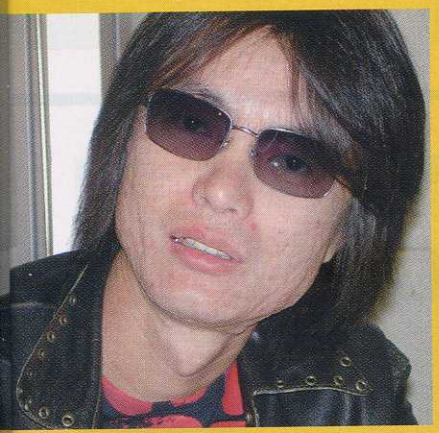
« Il est beau mon jeu »

Alors, c'est sûr, il suffit de parcourir les gazettes pour dénicher des brouettes de contre-exemples : Cliff Bleszinski, Peter Molyneux, voire quelques fous furieux comme les Japonais Suda 51 et Tomonobu Itagaki. Certes, ils n'ont peut-être pas leur langue dans leur poche, mais il s'agit aussi et surtout de créatures marketing que l'on sort de l'étui quand la promotion d'un jeu a besoin d'un sérieux coup de boost. Quand Cliff Bleszinski explique : « Je ne développe pas pour le PC, je ne fais pas un putain de Cooking Mama », évidemment qu'on a envie de lui casser les rotules mais il faut bien voir que ce pauvre Cliff B. s'adressait alors à MTV Multiplayer, une émission pour kevins attardés du pad qui ont besoin qu'on les réaffirme dans leurs virilités naissantes. Bref, c'est du marketing poisseux énoncé par un pauvre bougre prisonnier de l'image cool qu'on lui ordonne de donner. Les célèbres exagérations de Peter Molyneux sont, quant à elles, devenues un rendez-vous incontournable. Franchement, quand on l'entend dire que « le fait de marcher sur une graine dans le jeu provoquera la pousse d'un brin d'herbe », on sourit. On ne songe alors pas une seconde à traduire cela en : « Je me paye votre poire depuis Fable 1 ».

LE MINITEL C'EST L'AVENIR !



Voir des pointures du jeu vidéo s'engager pour un concept ou une technologie a toujours quelque chose de réjouissant, d'autant plus quand ces derniers font un bide (à ce sujet, j'ai hâte que Kinect et le Move rejoignent le Virtual Boy et le Power Glove au cimetière des inventions ratées). Le champion toute catégorie est Bruno Bonnell qui, alors qu'il était patron d'Infogrames, estimait que « le jeu en ligne n'avait pas d'avenir. » Ah bon ? Vraiment ? Même les consoles de salon s'y sont mises, espèce de bourricot ! Pour le coup, on comprend mieux pourquoi le conseil d'administration d'Infogrames a balancé le bonhomme il y a trois ans. Il faut dire que c'est une énormité qui ferait presque oublier les errements de Richard Garriott à l'époque où il prophétisait le leadership futur d'Apple sur l'ordinateur personnel et sur le jeu vidéo… au moment même où sortait l'IBM



Tomonobu Itagaki



Kudo Tsunoda



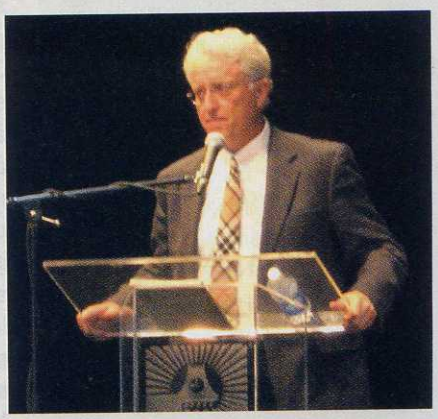
Robert Kotich



Tim Schafer

JACK THOMPSON OF A BITCH...

Avoir une grande gueule, quoi de plus pratique pour un ténor du barreau ? Cela n'a pourtant pas suffi à sauver la carrière de John B.Thompson. En 2002, il accuse Halo d'être à l'origine des meurtres perpétrés par John Allen Muhammad, le « Sniper de Washington ». Il estimait que ce dernier se serait entraîné sur le FPS de Bungie, oubliant que le monsieur en question était un ancien tireur d'élite ayant servi pendant la Guerre du Golfe. Rebelote avec l'affaire du « Sniper de l'Ohio » qu'il relie à la sortie de GTA III et de Manhunt. Il réalise son coup le plus stupide quand, suite à la fusillade de Virginia Tech (2007), il dépose une plainte contre Bill Gates et Microsoft, qu'il accuse de provoquer des comportements violents via le jeu Counter-Strike. Inutile de préciser que le tribunal a rejeté la chose en constatant que Microsoft n'était ni l'éditeur ni le distributeur du jeu en question, et que M. Thompson ne connaissait absolument rien à ce qu'il attaquait. John B.« Jack » Thompson ne nous fera hélas plus autant marrer. Suite à de nombreuses plaintes pour harcèlement (et pas seulement issues du monde du jeu vidéo), il a été radié du barreau de Floride en 2008.



Mais c'est avec Goichi Suda, alias « Suda 51 », que l'on prend le plus conscience des limites de plus en plus étroites de l'impertinence. En 2008, le papa de No More Heroes s'était autorisé des remarques désobligeantes sur les scores minables des éditeurs tiers sur la Wii. Quelque temps et quelques lignes sur le site officiel de Grasshopper Manufacture plus tard, il présentait ses excuses sous la forme d'un communiqué expliquant en gros que ses « propos n'engageaient que lui, » et qu'il « voulait surtout mettre en avant le fait que No More Heroes pouvait attirer sur la plate-forme un public jusqu'ici inconnu ». Faut-il en vouloir à Suda 51 et ses confrères ? Pas forcément vu que de nos jours, le moindre mot plus haut que l'autre est repris par tous les médias spécialisés en mal de déclarations scandaleuses, et prêts à faire de la première grande gueule venue le chef de file des pourfendeurs du langage trop corporate pour être honnête. C'est regrettable, mais en ce qui concerne Joystick, je n'y suis pour rien : c'est de la faute à Yavin et Kracoukas. Ce sont ces deux roulures qui écrivent les news, moi j'étais chez des amis et je jouais aux cartes.

Alors, lecteur ? Pas de réaction ? Mon discours vous paraît-il trop cynique ? Eh bien, je vais vous surprendre car la suite est une note d'espoir. Les agitateurs caustiques existent toujours, et ils se foutent complètement des réactions suscitées par leurs déclarations, et pour cause : ce sont eux qui tiennent les leviers économiques du milieu. Prenons l'insupportable Kudo Tsunoda : le chef du projet Kinect explique en effet que grâce à Halo, « plus personne ne joue aux FPS sur PC ». Il ne fait qu'employer de grossières ficelles marketing pour vendre sa soupe en s'appuyant sur un exemple faisandé. Il n'empêche que nous autres joueurs PC trouvons cela gonflé.

Kotick : Le Very Best Of

L'exemple le plus frappant de cette tendance de fond étant bien sûr le démoniaque Robert Kotick qui, à chacune de ses sorties, balance des idées et des concepts tous plus abominables les uns que les autres pour augmenter la rentabilité d'Activision Blizzard. Après avoir fait l'apologie de la vente d'espace de pub dans ses jeux, il a affirmé s'être employé à « retirer tout le fun du développement de jeu vidéo », puis s'est mis à plaisanter sur le fait qu'il « aimerait que les jeux vidéo soient plus chers ». Mine de rien, ce genre de diatribes nous heurtent car elles sont tout sauf policées. Elles nous confrontent brutalement à la réalité économique de l'industrie, chose que les joueurs essayent souvent d'oublier pour garder une image d'Épinal du jeu vidéo. Le pire olibrius en la matière étant Mark Pincus, le PDG de Zynga, leader du social gaming sur Facebook, qui affirmait récemment au San Francisco Weekly qu'il « s'en fout de l'innovation. Vous n'êtes pas plus intelligent que votre concurrent. Contentez-vous de copier ce qu'il fait et faites-le jusqu'à ce que vous parveniez à son résultat. » Amateur de happenings et de prédations commerciales débridées, Mark a derrière lui un chiffre d'affaires de 240 millions de dollars et un modèle économique qu'il a pratiquement inventé et que lui envient EA et Activision. Comme quoi, hier comme aujourd'hui, les provocateurs sont ceux qui peuvent se le permettre. Autrefois, il s'agissait des créatifs, désormais il faudra compter sur ceux qui les nourrissent. Ils sauront tout aussi bien nous effaroucher, ils seront juste… beaucoup plus flippants.

SAVONFOU

Édito

PAR BOBA FETT

Stop ou en Core ?

Ultime ligne droite avant Noël : prenez bien une dernière respiration, le début de l'année prochaine risque d'être particulièrement chaude ! Du côté d'Intel, les contours de l'architecture Sandy Bridge s'esquissent plus nettement, et les premières cartes mères embarquant les chipsets P67 et H67 pourraient bien être dans nos sockets, au pied du sapin. À en juger par les premières démonstrations lors de l'Intel Developer Forum, tous ceux qui n'avaient pas succombé au charme des Core i7 et qui se contentent aujourd'hui encore des quad-cœurs de la génération précédente devraient y succomber dès les premières semaines de janvier. Sans rendre les armes pour autant, AMD se cantonne pour l'heure à son APU Fusion, qui devrait voir le jour à la même période. Il s'agit ici de concurrencer directement les solutions mobiles d'Intel, à commencer par les Atom et les processeurs CULV. Des grosses configurations de joueurs aux solutions pour nomades, l'actualité est donc particulièrement chargée : couvrez de présents votre chère et tendre, mais gardez des économies sous le coude pour entamer l'année sous les meilleurs auspices !

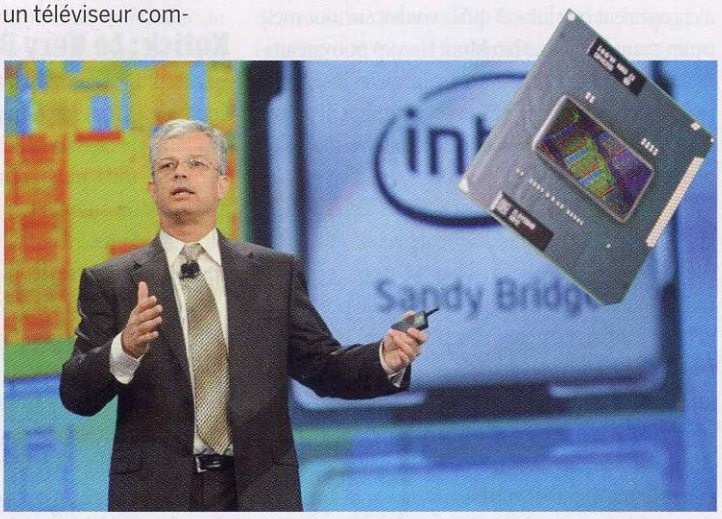


Retour sur l'Intel Developer Forum ? ■ Guerre des puces intégrées

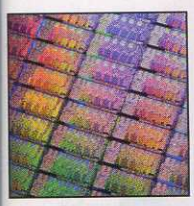
Intel lève le voile sur Sandy Bridge

L'Intel Developer Forum 2010, qui s'est tenu à San Francisco en ce début d'automne, a permis au fondeur de nous éclairer sur ses prochaines lignes de produits et sur l'ensemble des développements prévus pour le courant de l'année 2011-2012: Incontestablement, l'architecture Sandy Bridge a été au centre de toutes les discussions, à travers une démonstration concrète de ses performances et de ses possibilités. Gravés en 32 nm, les premiers processeurs Sandy Bridge présentés à San Francisco ont essentiellement mis en avant les atouts de leur puce graphique, directement intégrée au die du CPU. Alors qu'Intel avait prévu un circuit dix fois plus performant que la génération précédente, les premiers résultats semblent dépasser ses espérances et pousser les résultats plus loin encore : l'IGP serait en mesure de décoder des films Blu-ray 3D de manière native, prenant en charge un port HDMI 1.4 afin de diffuser l'image à un téléviseur compatible. L'un des principaux intérêts de cette nouvelle architecture en anneau réside dans le rapprochement entre le CPU et le GPU, qui partagent alors certaines ressources comme le cache qui fait alors office de réserve mémoire. À ce titre, le mode Turbo pourrait ainsi augmenter la fréquence du processeur comme de la partie graphique : il serait donc possible d'overclocker un ou plusieurs cœurs du processeur central, afin de répondre aux besoins d'une application spécifique, ou bien de doper la cadence de l'IGP, si l'on reste dans l'enveloppe de dissipation thermique du CPU... voire même légèrement au-delà, pendant quelques minutes tout au plus. Intel s'est fendu d'une démonstration plutôt intéressante, dans laquelle on faisait tourner StarCraft II de manière très honorable à travers la puce graphique intégrée au CPU, tout en profitant du processeur central pour encoder une vidéo de l'action en direct. Bien entendu, cette surenchère d'annonces à propos de la partie graphique de Sandy Bridge ne signe nullement la fin de nos cartes graphiques traditionnelles ; tout au plus, elle estompe l'intérêt des solutions graphiques d'entrée de gamme, prévues pour soutenir un PC Media Center ou une machine auxiliaire. Mais elle participe à renvoyer l'image d'un processeur fin prêt pour inonder le marché en 2011, autour des chipsets P67 et H67. **Site : www.intel.com**

> Le rapprochement entre CPU et GPU sur le même die étend les possibilités du mode Turbo.



David Perlmutter, vice-président exécutif en charge du département Architecture d'Intel, présente les différentes déclinaisons de Sandy Bridge.



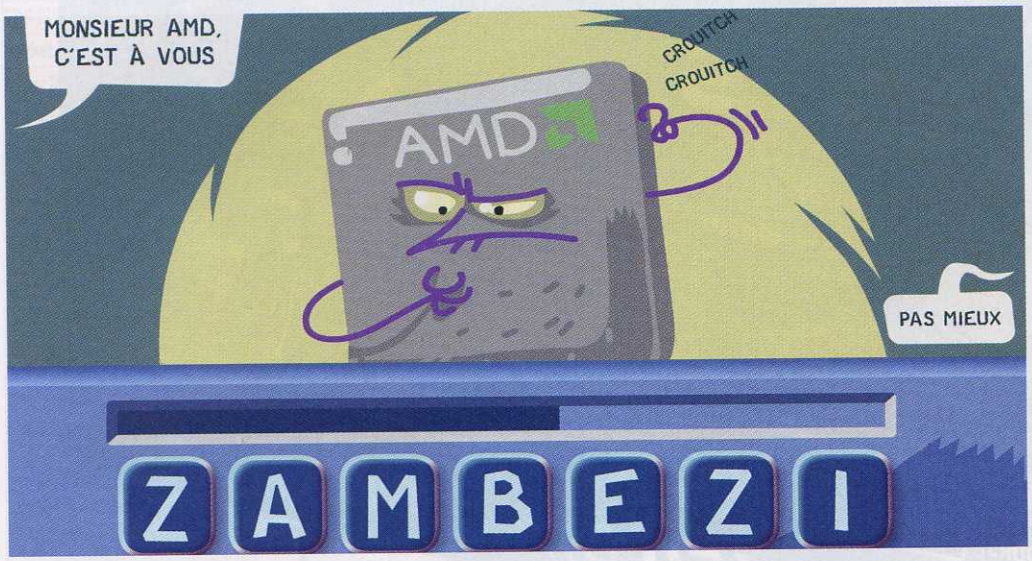
ACTUALITÉS 98
Retour sur l'IDF 2010 avec Sandy Bridge et son IGP, projets d'AMD avec l'APU Fusion et nouveaux SSD du côté de Kingston.



TESTS 100
Une nouvelle GeForce 450 d'entrée de gamme, un processeur à six cœurs abordable du côté d'AMD et un clavier SteelSeries.



PRATIQUE 102
Soyez plus rapide ! Voici comment réduire les temps de chargement grâce au RAID.



AMD n'a pas dit son dernier mot ■ Des Zacate aux Zambezis

AMD démontre le potentiel de son Fusion

En marge de l'IDF, AMD a également tenu à présenter ses différents projets et les prochaines architectures qu'il promet pour le début de l'année 2011. Sans réelle démonstration, le fondeur a tout d'abord confirmé la livraison des premières puces Bulldozer pour le mois de janvier. Répondant au nom de Zambezi, ces processeurs intègrent huit cœurs et sont dotés de nouvelles technologies favorisant les applications multitâches. À l'instar de l'IGP qui équipe l'architecture Sandy Bridge d'Intel, AMD a essentiellement levé le voile sur son APU Fusion, à travers ses tout premiers modèles : les Zacate E240 et E350. Intégrant respectivement un et deux cœurs Bobcat, ces deux puces embarquent un chipset graphique compatible DirectX 11 et un contrôleur mémoire DDR3-1333, pour un TDP de 18 à 25 W. Au cours d'une démonstration, AMD a confronté sa solution Fusion à un PC portable à base de Core i5, sur le jeu City of Heroes : Going Rogue. Le résultat était pour le moins éloquent, l'APU Zacate affichant des performances deux fois supérieures au processeur d'Intel. Là encore, on ne peut que se réjouir de l'enthousiasme (certains diront l'abnégation !) affiché par AMD, en espérant que le même soin sera apporté à la plate-forme Bulldozer qui devrait débouler à la même date.

Site : www.amd.com

SHOPPING

Kingston fait tourner le disque



Apple ayant récemment popularisé les dalles de 27 pouces avec la dernière déclinaison de son iMac, c'est tout naturellement que les constructeurs emblématiques de PC lui emboîtent le pas. Dell est l'un des premiers à entrer dans ce marché avec un luxueux modèle offrant une résolution de 2560 x 1440 pixels : l'UltraSharp U2711. Avec un temps de réponse de 6 ms, un taux de contraste de 1000:1 et surtout une connectique très riche (HDMI, DisplayPort, 2 DVI, VGA, composite, composante...), il s'agit d'une solution polyvalente à l'immense longévité. Prévoyez tout de même 600 euros pour un tel investissement.

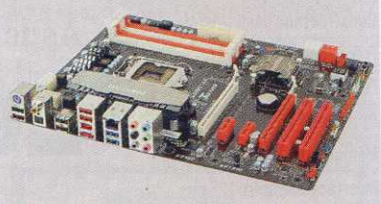
BRÈVES

Zotac plébiscite la 460



Les férus d'overclocking seront aux anges : Zotac commercialise sa GeForce GTX 460 Extreme, qui porte bien son nom. Pourvue d'un ventirad plutôt costaud (465 grammes et 120 mm de diamètre), la carte dope littéralement les performances de ce modèle à 1 Go de GDDR5. En parallèle, vous trouverez également une déclinaison dotée de 3 DisplayPort ou de 2 Go de mémoire !

Premières cartes mères Sandy Bridge



Les constructeurs de cartes mères sont dans les starting-blocks : Biostar ou Gigabyte viennent d'officialiser leurs prochains modèles au socket LGA1155. S'articulant autour des chipsets P67 et H67 Express, ces nouvelles cartes sont prévues pour supporter les CPU Core i3-2000, Core i5-2000 et Core i7-2000.

Seagate décroche un nouveau record

Après avoir été le premier constructeur à proposer un disque dur de 3 To, Seagate récidive dans les exploits en dévoilant un disque de 2,5 pouces offrant 1,5 To d'espace de stockage. Le FreeAgent GoFlex Home adopte au passage la norme USB 3.0, ce qui lui garantit d'excellents débits. Comptez tout de même 225 euros pour cette belle bête.



Si vous souhaitez embarquer une GeForce GTS 450 dans un boîtier micro-ATX, adoptez la petite déclinaison de Gainward.

Constructeur Nvidia/Asus
Fréquence 925 MHz
Fréquence mémoire 902 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 1024 Mo GDDR5
Interface mémoire 128 bits
Longueur 21,5 cm
Connectiques : DVI, HDMI, VGA
Nbre de transistors : 1,17 milliard
Site www.nvidia.fr
Prix 149 euros

EN RÉSUMÉ

Abordable et homogène, la GeForce GTS 450 se situe dans l'entrée de gamme et tutoie les performances de la Radeon HD 5770 dans cette déclinaison boostée par Asus.

PLUS
- Système de refroidissement
- Overclocking par défaut
- Bon rapport qualité/prix

MOINS
- Design double-slot
- Peu d'OC complémentaire à réaliser
- Performances d'entrée de gamme

VERDICT 14/20

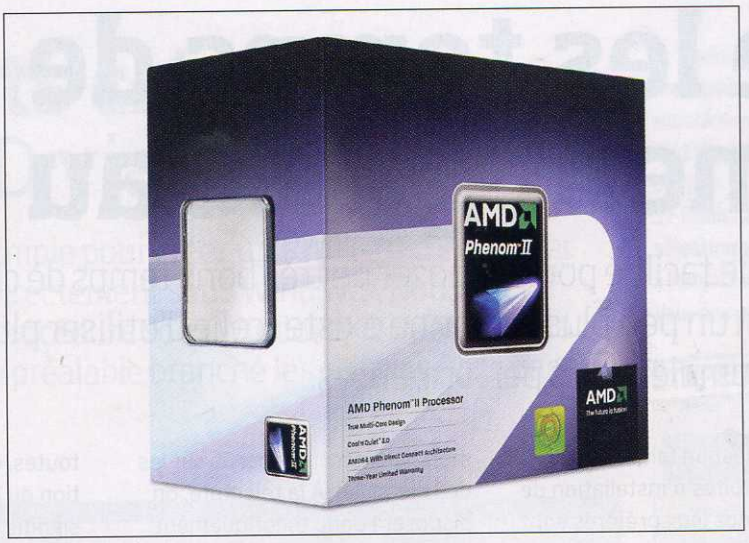
Asus GeForce ENGTS 450 ■ Nvidia investit l'entrée de gamme

Le compte à rebours est lancé

Après s'être préoccupé du marché haut de gamme, avec les premières déclinaisons de ses puces Fermi, Nvidia continue de fouler les plates-bandes d'AMD en proposant sa contre-offensive à la Radeon HD 5770. Équipée d'une puce GF106 gravée en 40 nm, la GeForce 450 se positionne donc dans l'entrée de gamme et ressemble à s'y méprendre à une 460 castrée. Si la carte s'articule autour d'un bus mémoire de 192 bits sur le papier, la version commerciale paraît bridée et se contente d'un bus de 128 bits avec un GPU cadencé à 783 MHz : de nombreux constructeurs lui ont greffé un système de refroidissement fait maison, à l'image d'Asus, qui permet d'overclocker la carte à 925 MHz. Dans cette déclinaison spécifique, la GeForce 450 coiffe d'un cheveu la Radeon HD 5770 au poteau dans la plupart des benchmarks classiques. Il s'agit toutefois d'un modèle destiné aux budgets les plus modestes : n'espérez pas y faire tourner les jeux vidéo les plus récents, avec un niveau de détails maximal ! Plutôt intéressante pour un PC secondaire ou un Media Center, la 450 déplace le choix sur un autre marché : on lui préférera le Radeon HD 5770 (120 euros) dans le cas d'une configuration à plusieurs écrans, avec la technologie Eyefinity, ou l'on plébiscitera cette déclinaison au tarif avantageux pour profiter de Cuda et du décodage de la 3D avec une paire de lunettes compatible. La gamme de Nvidia s'étend désormais à tous les secteurs du marché, même si cette 450 nous paraît un peu limitée dans le cadre d'un PC principal.

> « Destinée aux petits budgets, la 450 coiffe d'un cheveu la Radeon HD 5770 au poteau. »

Constructeur AMD
Cœurs 6
Fréquence de base 3,0 GHz
Fréquence max 3,5 GHz
Gravure 45 nm
Cache L3 6 Mo
TDP 125 W
Socket AM3
HyperTransport 3.0 – 4.0 GT/s
Site www.amd.com
Prix 252 euros



AMD Phenom II X6 1075T ■ Un six cœurs très abordable

Des performances homogènes à moindre prix

Faute de nouvelle architecture, AMD se concentre sur les derniers rejetons de sa gamme Phenom II avant d'aborder sereinement Bulldozer : parmi les six nouvelles références, nous avons retenu l'hexa-cœurs X6 1075T pour son juste rapport qualité/prix. Au format AM3, il est cadencé à 3.0 GHz dans sa version de base et peut carburer à 3,5 GHz en mode Turbo. Offrant des performances proches d'un Intel Core i7 860 (229 euros), il constitue une solution équilibrée et permet de profiter de six cœurs à un tarif très attractif.

EN RÉSUMÉ

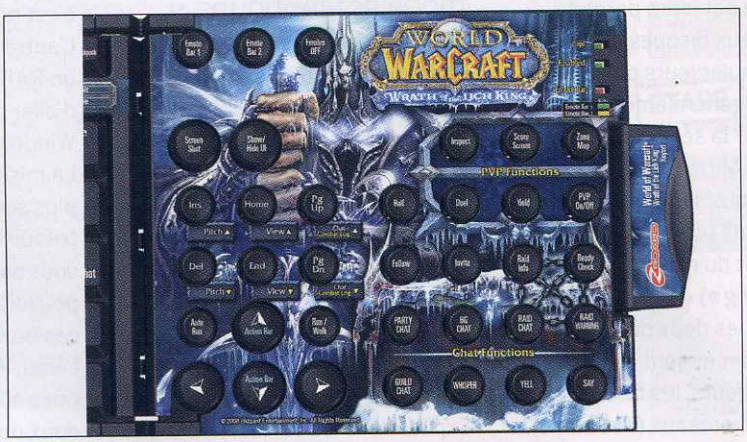
Performant et abordable, le six-cœurs d'AMD constitue une bonne solution même s'il ne rivalise pas avec les quad-cœurs les plus puissants d'Intel... proposés bien plus cher.

PLUS
- Bon rapport qualité/prix
- Six cœurs pour le multitâche
- Le mode Turbo

MOINS
- Overclocking restreint
- Consommation élevée
- Performances moyennes

VERDICT 15/20

Constructeur SteelSeries
Connexions 2 ports USB, sortie audio, entrée micro
Macros 8 touches de fonction
LED Suivi de l'activation des profils
Site web www.steelseries.com
Dimensions 490x190x40 mm
Prix 89 euros



SteelSeries Shift ■ Changez votre style de jeu

Un clavier pour les hardcore gamers

À première vue, le Shift de SteelSeries s'apparente à un clavier très classique, avec ses touches de fonctions multimédias et son large repose-poignet. Reprenant à son compte un concept introduit avec le Zboard, le Shift présente le suprême avantage de pouvoir facilement interchanger l'ordre des touches : vous pouvez acheter des sets conçus pour vos jeux préférés (StarCraft II, World of Warcraft, Medal of Honor...) pour 25 euros environ.
Un format modulaire agréable et réactif, hélas commercialisé à un prix élevé.

EN RÉSUMÉ

Original et réactif, le clavier Shift de SteelSeries plaira aux inconditionnels de certains jeux, grâce à ses touches qui sont interchangeables.

PLUS
- Un concept très original
- Une excellente finition
- Réactivité et résistance du clavier

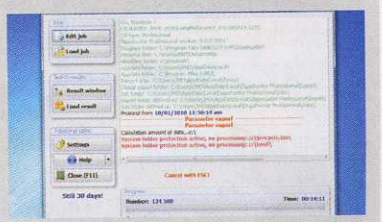
MOINS
- Les sets à acheter séparément
- Le prix
- Disponibilité en magasin

VERDICT 15/20

UTILITAIRES

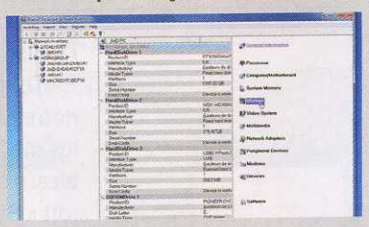
DupeHunter Pro 9.0.3911

Vous avez accumulé des milliers de clichés ou de fichiers personnels, et l'espace de stockage vient à manquer ? Grâce à DupeHunter Pro, vous recensez rapidement tous les doublons présents sur votre disque dur, quel que soit leur type de fichiers. Pratique pour organiser au mieux ses sauvegardes. **Site :** http://tinyurl.com/dupehunter



Nsasoft Hardware Inventory

Si vous organisez une LAN-Party à domicile, profitez-en pour analyser les périphériques et les pilotes de tous les PC appartenant au réseau domestique. Vous serez ainsi en mesure de déployer rapidement l'installation des derniers pilotes à tous les postes disposant du même équipement.
Site : http://tinyurl.com/nsasoft



Kino 1.4.1.0

Très original, cet utilitaire minimaliste vous permet de masquer une partie de votre écran ou de jouer sur l'opacité de certaines zones de l'affichage. Pratique avec un écran de 24 pouces ou plus, Kino vous permet notamment de gérer la diffusion de votre affichage sur un téléviseur ou un vidéoprojecteur.
Site : http://tinyurl.com/2uoe9hg



Réduire les temps de chargement grâce au RAID

Si les SSD sont la solution de facilité pour disposer de très bons temps de chargement dans les jeux, une autre solution un peu plus ancienne existe : celle d'utiliser plusieurs disques durs en simultanée pour cumuler leurs performances.

DURÉE
15 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Deux disques durs (identiques)

C'est un fait, les répertoires d'installation de nos jeux préférés sont de plus en plus gros. Dépasser les 10 Go devient extrêmement courant, et cela finit par nous poser de nouveaux problèmes. Car si le SSD est la solution miracle, pour des raisons de coût on peine à s'offrir bien souvent plus de 80 Go.
Ce qui, entre le système d'exploitation et vos autres applications, ne laisse de la place que pour très peu de jeux.
À défaut d'attendre une éventuelle baisse de prix, la solution du RAID existe. Ce concept historiquement réservé aux serveurs permet d'utiliser deux disques (ou plus) afin de cumuler leurs performances. Si généralement on l'utilise pour la sécurité (le mode RAID 1 dit « Mirroring »), dans notre cas nous souhaitons obtenir les meilleures performances possibles. Il s'agit du mode RAID 0 (dit « Striping ») qui va utiliser en simultanée les deux disques comme s'ils n'étaient qu'un seul. Comme toujours, les fichiers sont coupés en morceaux (des blocs), la différence du RAID fait que ces morceaux seront répartis sur les deux disques. À la relecture, on disposera donc théoriquement d'un débit doublé.

Hardware ou software

Pour disposer du RAID, il vous faudra donc au minimum deux disques durs aux modèles identiques (si possible rapides, les Caviar Black que nous vous conseillons dans le Top Hard sont un bon choix, les riches pourront regarder du côté des Velociraptor), jusque-là c'est facile. S'ensuit en revanche un autre choix bien plus draconien : faut-il utiliser une solution matérielle ou logicielle pour gérer son RAID ?

> « Pour disposer du RAID, il vous faudra donc au minimum deux disques durs aux modèles identiques. »

Difficile de trancher, d'autant qu'en pratique les solutions matérielles n'en sont pas vraiment. Explication : les cartes mères que l'on vous conseille proposent toutes, dans leur chipset, une gestion du RAID. En pratique, cela signifie qu'il faut passer par le BIOS pour créer et gérer ses volumes RAID. La réalisation technique est cependant extrêmement simple pour le mode RAID qui nous intéresse (le 0) : il n'y a pas de calculs de parités à effectuer. Un vrai contrôleur RAID est en effet capable d'effectuer ces calculs sans utiliser le processeur. Reste que les contrôleurs intégrés dans les chipsets des cartes mères grand public utilisent pour des raisons de coût le processeur principal pour réaliser ces calculs. Et à l'heure du multiple cœur, c'est négligeable.
L'autre solution est d'utiliser un RAID logiciel... et pas besoin d'aller chercher très loin puisque Windows lui-même le propose. La mise en place est un peu plus simple, inutile d'aller trifouiller dans le BIOS, mais vous aurez surtout l'avantage de pouvoir déplacer votre RAID au cas où votre carte mère rendrait l'âme. Pour ne pas faire de jaloux, nous allons vous présenter les deux options.

C_WIZ

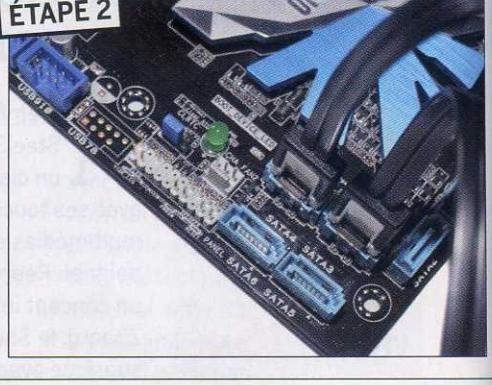
PAS À PAS

1/ Installez votre paire de disques dans votre boîtier. Les Raptor sont vendus avec des adaptateurs spécifiques. **2/ Branchez les disques sur votre carte mère,** utilisez les ports connectés à votre chipset (au nombre de 6 chez Intel). **3/ Entrez dans le BIOS** (touche Suppr), changez le mode de fonctionnement des disques de AHCI à RAID. Rebootez. **4/ Entrez dans le BIOS RAID et créez votre volume.** Vous pouvez installer Windows 7. Si nécessaire, téléchargez la dernière version des pilotes RAID Intel et placez-les sur une clef USB.

ÉTAPE 1

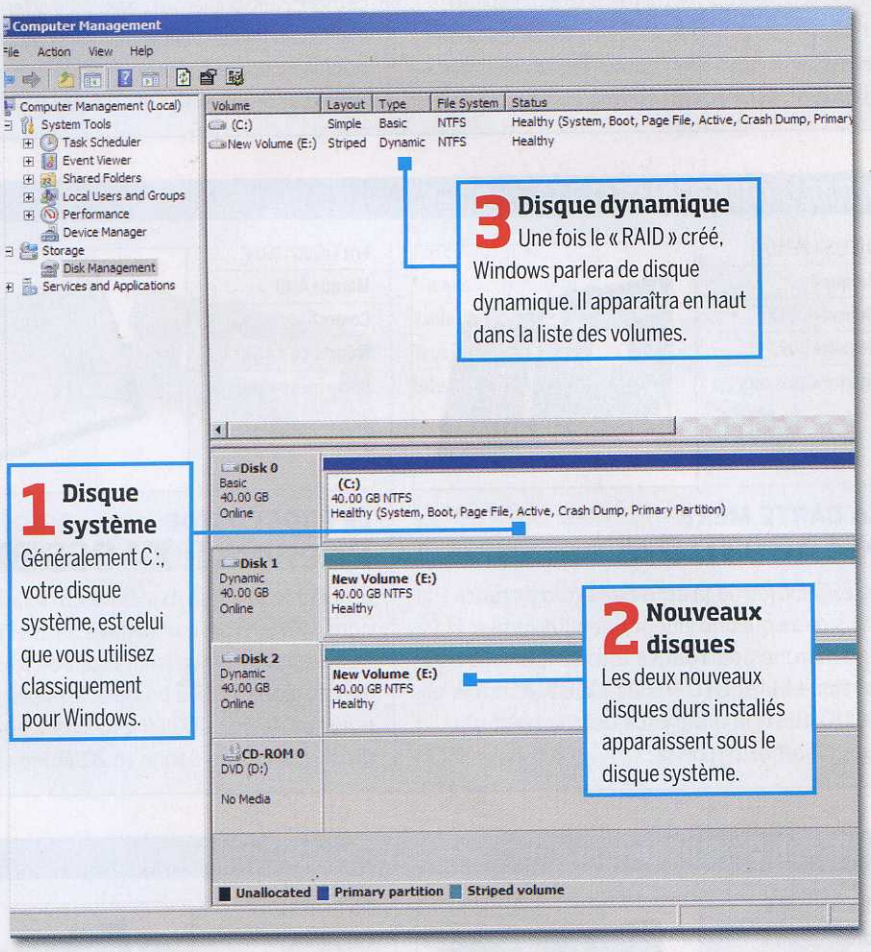


ÉTAPE 2



3 points clés
Le RAID via Windows

L'option la plus simple pour créer un RAID est d'effectuer cette opération directement sous Windows. Nous allons vous montrer la procédure sous Windows 7, cela suppose que vous ayez au préalable branché les disques (voir page de gauche).



1 Disque système
Généralement C:, votre disque système, est celui que vous utilisez classiquement pour Windows.

2 Nouveaux disques
Les deux nouveaux disques durs installés apparaissent sous le disque système.

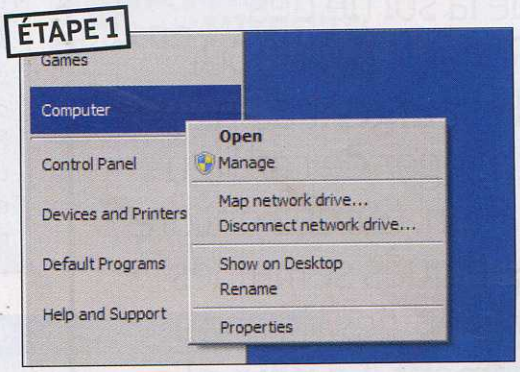
3 Disque dynamique
Une fois le « RAID » créé, Windows parlera de disque dynamique. Il apparaîtra en haut dans la liste des volumes.

1/ Après un clic droit sur l'icône Ordinateur, choisissez Gestion. Après quelques secondes, un assistant apparaît pour initialiser les disques. Validez.

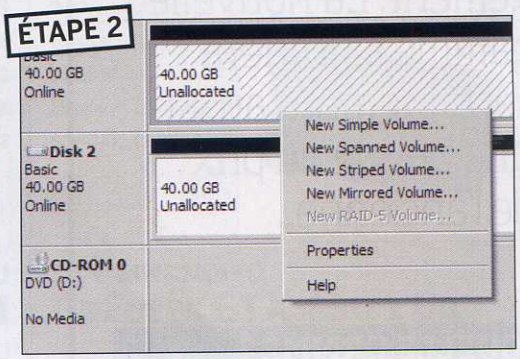
2/ Effectuez un clic droit sur l'un des nouveaux disques et choisissez « Nouveau volume Striped ».

3/ Choisissez l'autre disque vide (à gauche) et sélectionnez « Ajoutez ». Validez, votre RAID est prêt à l'emploi et apparaîtra comme un nouveau disque dur. Vous pouvez installer vos jeux dessus.

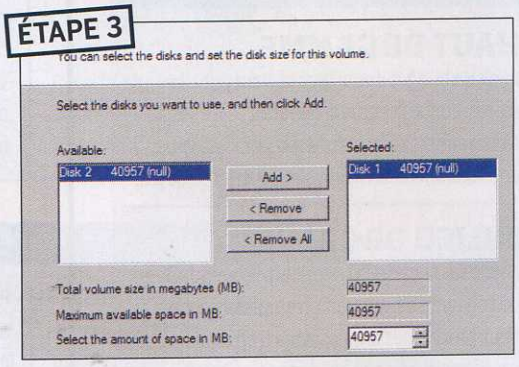
ÉTAPE 1



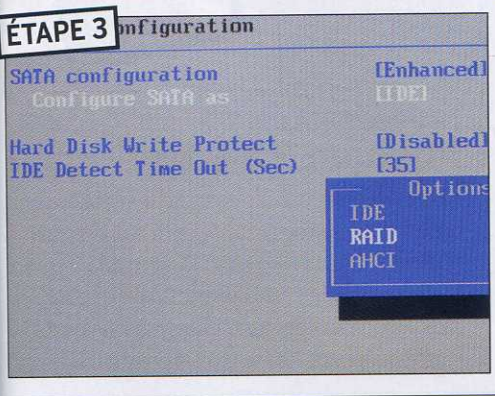
ÉTAPE 2



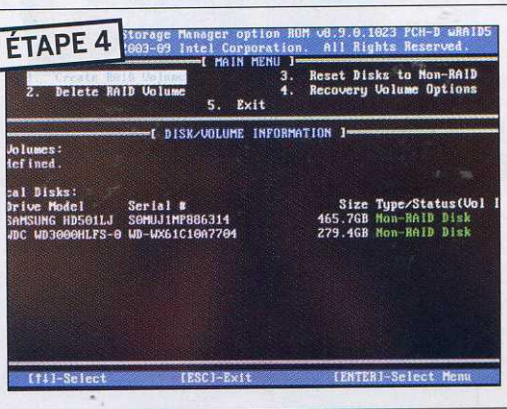
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Si le RAID 0 permet d'obtenir de fortes performances pour un prix modique, son inconvénient tient dans la sécurité des données. Si l'un des deux disques lâche, c'est l'intégralité des données du RAID qui seront perdues. On double donc ses chances de pannes, et si elles se font rares de nos jours, il est important d'effectuer des sauvegardes régulières sur un disque dur externe. Cela inclut également vos sauvegardes de jeux, qui se trouvent souvent dans votre répertoire Documents ou Utilisateurs. Une sauvegarde complète du répertoire « Utilisateurs » à la racine du disque système vous prémunira des mauvaises surprises.

TOP HARD

À quelques semaines de la sortie des Radeon HD 6000, il est urgent de ne pas changer de configuration. Gardez encore quelques semaines vos envies de changement. La nouvelle gamme signifiera certainement aussi une baisse du prix de l'ancienne...

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Avoir un budget important ne veut pas dire mettre son argent dans des choses futiles. Nous recherchons les composants qui vous amélioreront réellement votre expérience de jeu.

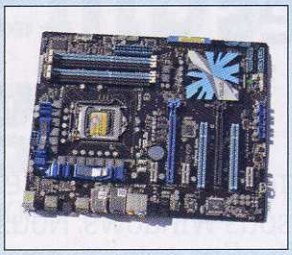
MILIEU DE GAMME
Focus sur la carte 3D pour cette configuration où l'on tente de voir venir tranquillement les deux prochaines années sans trop de sacrifices sur les performances.

ENTRÉE DE GAMME
Prix plancher, comme toujours, mais les performances répondent présentes. Pas de miracle bien sûr, mais aucun jeu ne vous résistera à cause d'un manque de puissance.

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

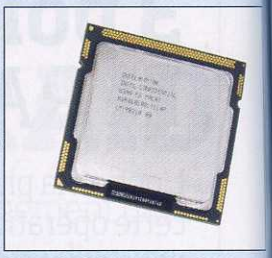
Prix Environ 130 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D-E

Janvier apportera la nouvelle génération de processeurs Intel. Une raison de plus d'attendre ? Sur le plan des cartes mères, il faudra faire un choix car de nouveaux modèles de cartes seront nécessaires pour faire tourner les futures puces, changement de socket oblige !

Prix Environ 290 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.93 GHz
Site www.intel.com

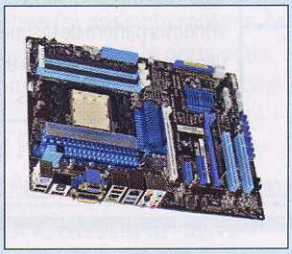


LE PROCESSEUR
Core i7 870

Sandy Bridge apportera-t-il une révolution des performances comme le Core 2 à son lancement ? Probablement pas. On s'attend bel et bien à des gains, mais ils devraient être mesurés pour les joueurs. L'overclocking sera en revanche limité par de nouvelles restrictions techniques.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

Le 890 FX garde la cote dans notre cœur, mais ceux qui cherchent une alternative bon marché pourront se tourner par exemple vers une M4A88TD-V EVO/USB3. À moins de 110 euros la différence de prix n'est pas insignifiante, loin de là.

Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

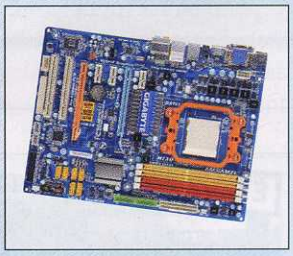


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE

L'introduction d'un modèle à 3.5 GHz, le Phenom II X4 970 permet de faire baisser le prix du 965. Les deux processeurs sont de très bons choix mais le 965BE propose le meilleur rapport qualité prix. 100 MHz ne changeront pas drastiquement la donne en 2010.

ENTRÉE DE GAMME

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



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Pas de fioritures sur cette carte mère qui va droit à l'essentiel. Les cartes mères les moins chères possèdent un chipset graphique intégré, c'est une des bizarreries du marché. On ne s'en servira pas bien entendu, le prix est notre premier critère de sélection pour ce modèle.

Prix Environ 130 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com

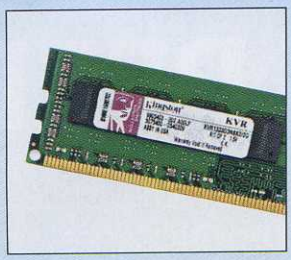


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945

Là encore, l'arrivée du Phenom II X4 970 est bénéfique puisque l'on gagne 15 euros sur le très bon Phenom II X4 945. N'allez pas vous fourvoyer auprès des modèles qui disposeraient de moins de quatre cœurs, sous peine d'être puni dans certains jeux gourmands.

BUDGET 1070 €

Prix Environ 80 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Si l'achat de processeur et de carte graphique est déconseillé, en ce qui concerne la mémoire, rien ne devrait changer. La DDR3 est encore avec nous pour quelque temps, et son prix ne cesse de chuter. 80 euros la paire ? Scandaleusement abordable !

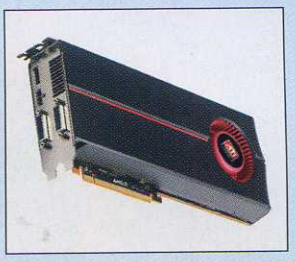
Prix Environ 210 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X25 - M 80 Go

Petit répit pour les fans de SSD, la nouvelle version basée sur des puces en 25 nanomètres a été repoussée à début 2011. Cette gamme doublera la capacité de stockage à prix égal. Il est donc une fois de plus conseillé de prendre son mal en patience.

Prix Environ 360 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

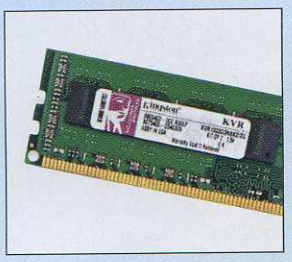


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5870

Comme souvent à l'approche d'un renouvellement, certaines marques misent sur le discount. Les cartes de XFX par exemple se trouvent sur internet sous la barre des 330 euros. Un prix plancher qui fait de la carte un achat excellent pour les gens pressés.

BUDGET 710 €

Prix Environ 80 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Le nouveau prix plancher de la mémoire n'est probablement pas là pour durer. La fin est systématiquement l'occasion d'une augmentation des prix. Si vous êtes dans le besoin de mémoire, dites-vous que la DDR3 n'a jamais été aussi abordable.

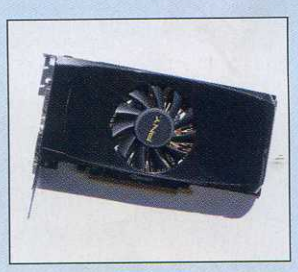
Prix Environ 90 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

La fiabilité des Caviar Black est à nos yeux leur atout principal. Certes, les performances de ces disques sont excellentes mais il ne faut pas négliger l'importance des pannes. Même si de plus en plus de données sont stockées en ligne, la perte d'un disque dur est toujours tragique.

Prix Environ 230 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com

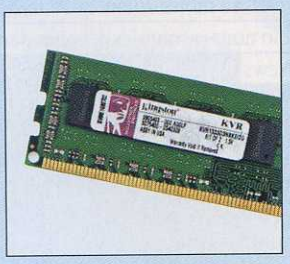


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Nvidia propose actuellement la meilleure carte dans cette gamme de prix avec la GTX 460. Mais le spectre des Radeon HD 6000 pèse, avec au minimum l'espérance de réajustement tarifaire pour les modèles que l'on connaît aujourd'hui. Il est prudent d'attendre trois semaines.

BUDGET 470 €

Prix Environ 80 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Comme toujours, d'autres marques que Kingston proposent de la mémoire de qualité à prix modique. Assurrez-vous toujours qu'elles soient certifiées à 1.5 volt. L'utilisation de la version 64 bits de Windows 7 est un point non négociable quand on monte une nouvelle machine.

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



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

D'autres marques proposent d'excellents modèles de disques durs. Samsung a l'avantage du prix mais Seagate, Hitachi et Western Digital offrent de très bons modèles à prix plancher. Le Caviar Black en 500 Go se négocie pour 10 euros de plus par exemple.

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

Une baisse de prix sur ces modèles est très probable dans les semaines à venir. Non seulement Nvidia proposera une alternative, mais le renouveau de la gamme d'AMD devrait faire bouger les choses dans les deux mois à venir. À vous de voir !

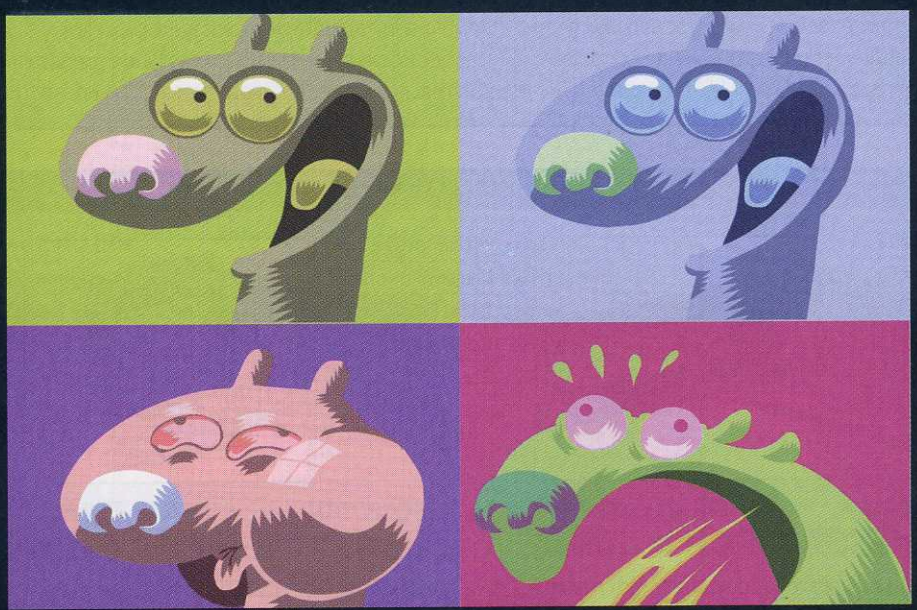


JANVIER 2001

ET POKE ET PEEK

De là où il repose, Andy Warhol doit en être tout émoustillé. Cette couv du numéro 122, c'est du Pop art en puissance : un pilote rose sur fond noir, des petits avions jaunes et des accroches bleu électrique de 2 millimètres de hauteur. **Fashion, le Joystick !**

En 2001, la simulation de vol, c'est tendance. C'est même tellement tendance que ça passe en couv' et que ça se prend des Megastar. Et ouais, ma petite dame ! En six pages, Bob Arctor nous dit tout le bien qu'il pense de B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth, une des « meilleures simulations de vol de la décade », qui nous mettait aux commandes du bombardier B-17. Quand je dis « nous », c'est une formule de politesse bien entendu, moi je touche pas à ces choses-là – tout comme je ne touche pas aux choux de Bruxelles et aux raviolis en boîte. Heureux comme un A380, Bob Arctor enchaîne avec les tests de PSS B747-400 (bardé du glorieux Megastar, lui aussi), de Jetfighter 4 Fortress America et de Switzerland Geneva, tous des simu pointues comme les dents de Kracoukas. Les temps ont bien changé mes amis, hein ? Dans la même rubrique, on trouve également les tests de Project IGI, Call to Power 2 ou Tomb Raider V. Dans ce dernier, Pete Boule envoie une lettre poignante à cette chère Lara, dans laquelle il lui conseille de faire le ménage chez Core Design. Bah ouais, il n'a pas tort le Pete Boule, ce cinquième épisode était un des plus moisis de la série. Série un jour, série toujours, Colin Mcrae Rally 2.0 et Pro Rally 2001 se tabassent joyeusement dans un comparatif signé Fishbone. Avantage au premier pour le coup.



UN JOYSTICK BIEN TASSÉ, SIOUPLAÎT !

En ces temps-là, les voyages de presse étaient légion. Avec femmes dénudées et tout le toutim… Quoique là, pour les femmes dénudées, vous repasserez, c'était Wanda et son passeport tamponné à 37 128 reprises (véridique, je crois, enfin, il me semble, du moins, c'est ce que le cousin du voisin du 3e m'a dit un soir de biture) qui revenait d'un tour du monde avec des présentations et des interviews plein la tête : Empire Earth, Throne of Darkness ou Warcraft III (qui ne l'avait pas fait rêver plus que ça apparemment)… autant de présentations qui m'auraient bien botté à l'époque ! Et puis il y a la page 51. Tout beau, tout neuf, tout fier : un CD d'installation de World Online attend les lecteurs. World Online, vous vous souvenez de ce truc ? Terrible ! Au moins autant qu'AOL, dont IanSolo nous raconte les déboires dans les Net News. Souvenir, souvenir que ces déconnexions intempestives toutes les 30 minutes. Un vrai bonheur pour les joueurs en réseau, qui, sur les bons conseils de IanSolo, devaient se coller des nuits d'Asheron's Call, le MMORPG du moment, décrypté en 4 pages. IanSolo toujours, poursuit avec une bêta du très bon Mechwarrior 4. Le bon vieux temps ! Les nostalgiques des jeux de mécha pourront heureusement se consoler avec le tout récent Front Mission Evolved. Quoique non, ils ne pourront pas. Mais si la vie leur paraît soudain trop triste, qu'ils aillent relire ce Joystick numéro 122.

SUNDIN



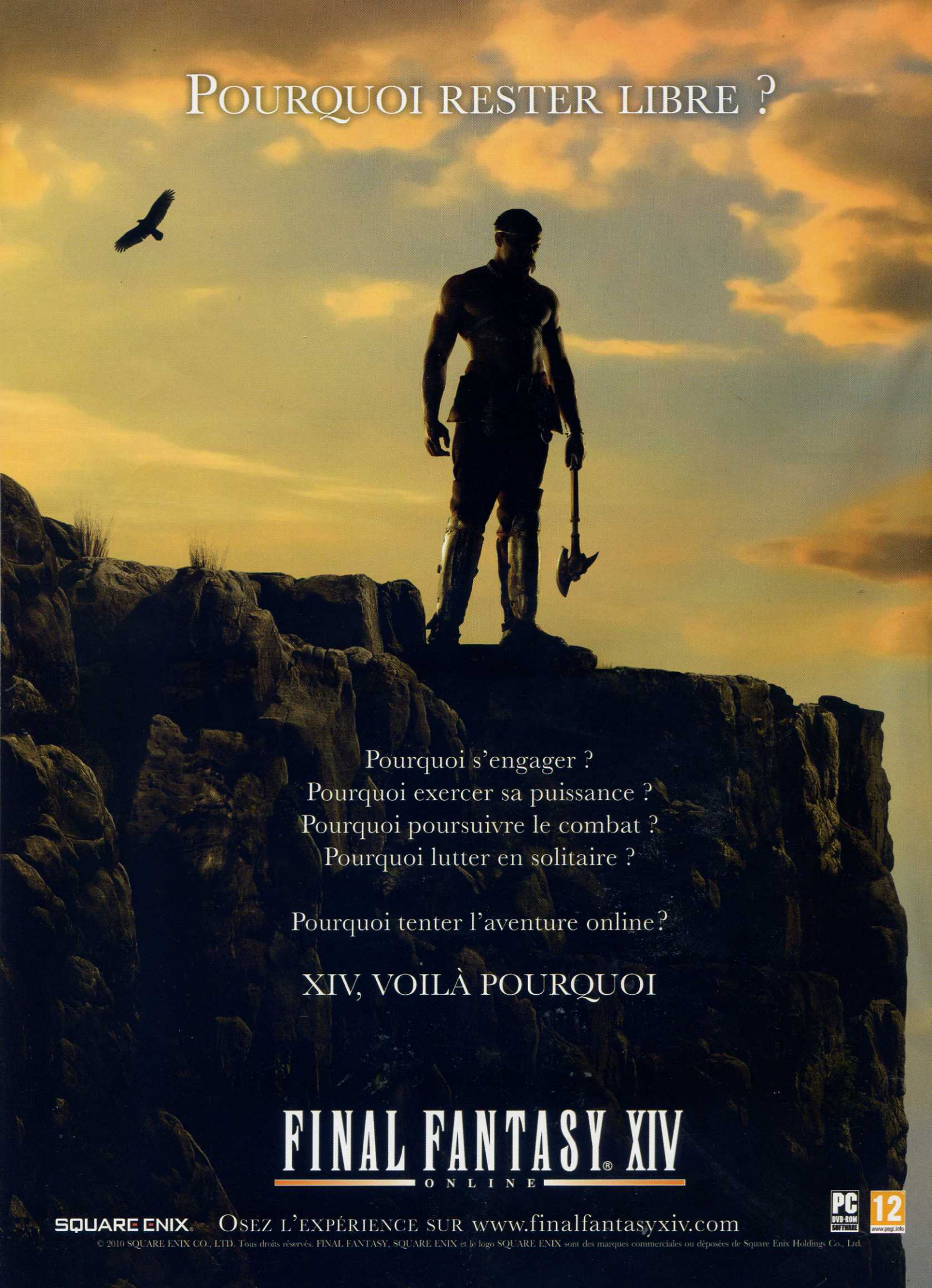
B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth, une vraie simu pour les hommes poilus.



Warcraft III, encore joué en 2010 par des milliers de fanatiques…



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.


POURQUOI RESTER LIBRE ?
Pourquoi s'engager ?
Pourquoi exercer sa puissance ?
Pourquoi poursuivre le combat ?
Pourquoi lutter en solitaire ?
Pourquoi tenter l'aventure online ?
XIV, VOILÀ POURQUOI
FINAL FANTASY® XIV
ONLINE
SQUARE ENIX.
OSEZ L'EXPÉRIENCE SUR www.finalfantasyxiv.com
PC DVD-ROM SOFTWARE
12
www.pegi.info
© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Tous droits réservés. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX et le logo SQUARE ENIX sont des marques commerciales ou déposées de Square Enix Holdings Co., Ltd.