

BIMENSUEL

N° 163 - Mardi 15 janvier 2008 - Paraît le 1^{er} et le 15 de chaque mois. Ouais, bien sûr, c'est ça, bonne année.

CANARD

www.canardplus.com

PC

Universe at War



Duke Nukem Forever, p. 4
Je vous rassure, toujours pas de date de sortie...



Building & Co, p. 22
Découvrez les joies du BTP en restant bien au chaud



Installez l'Oblivion ultime, p. 48
Tous les mods indispensables pour en faire le RPG parfait



| | | | |
|---------------------|----|---------------------|----|
| News..... | 3 | Download..... | 36 |
| Papier Culture..... | 16 | Dossier..... | 38 |
| Tests..... | 18 | Actu Hard..... | 52 |
| A Venir..... | 26 | Matos..... | 56 |
| News Online..... | 34 | Tour du périph..... | 58 |
| Jeux Online..... | 35 | Canard Peinard..... | 62 |



Jeux en solde

Notre sélection des titres immanquables à prix cassés

tr.spee.www

Et retrouvez toutes les news du monde du jeu vidéo 24 h/24 sur www.canardplus.com

L'INVASION A COMMENCÉ !

UNIVERSE AT WAR

EARTH ASSAULT



UN RTS SIGNÉ PETROGLYPH
BIENTÔT DISPONIBLE !

16+

www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

Games for Windows
LIVE



SEGA®
www.sega.fr

© SEGA, SEGA, the SEGA logo, Universe at War and Universe at War: Earth Assault are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. PETROGLYPH is a registered trademark and service mark of Petroglyph Games, Inc. The Petroglyph logo is a copyright, trademark and service mark of Petroglyph Games, Inc. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and Games for Windows and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

édito

C'est janvier, les gens se souhaitent la bonne année sans en penser un mot, les sapins crevés s'entassent sur les trottoirs, les pauvres font les soldes dans l'espoir de s'habiller un peu comme les riches, et les éditeurs de jeu vidéo ne sortent plus rien. Ils cuvent, après s'être saoulés depuis septembre en sortant tous leurs gros titres. Faut-il s'attendre à une disette ? Le premier trimestre de l'année est traditionnellement la grande période creuse du jeu vidéo, tout au plus verra-t-on sortir quelques titres que les développeurs n'ont pas eu le temps de boucler pour décembre. Et après...

Bah après, on espère que ça va un redécouler. Si les deux dernières années n'ont pas été mauvaises, 2008 sera certainement une année moyenne pour le PC, avec la Xbox 360 et la PlayStation 3 qui seront en pleine force de l'âge. Heureusement, il est quasiment certain que Duke Nukem va sortir et qu'il cartonnera sur toute la planète, tandis que Starcraft 2 apportera un nouveau souffle au STR en révolutionnant totalement le genre. À part ça, j'attends beaucoup du prochain patch de Dwarf Fortress.

Canard PC Online

Canardplus.com

Toute l'actualité du jeu vidéo (PC, consoles et hardware) et les forums de Canard PC.

Et toujours :

Les abonnements en ligne payables par carte bancaire dans la rubrique Abonnement.



Les SLI Nielsen ?

The Nielsen Company vient de publier le classement des titres les plus joués sur PC entre avril et novembre derniers aux États-Unis. Pas de coup de théâtre pour le premier, *World of Warcraft*, avec 17 heures de jeu en moyenne par semaine. C'est plutôt conséquent, et j'avoue avoir quelques craintes à imaginer ceux qui tirent la moyenne vers le haut. Et la suite n'est pas moins effarante : *The Sims* prend la deuxième place du podium avec cinq heures de jeu, alors que sa suite n'arrive qu'à la septième position. Et bien avant *Counter-Strike* : *Source* classé dixième ou même le 1.6, sixième, on trouve sur la dernière marche du podium *RuneScape*, suivi de près par *Halo* et *Halo 2*. On parle bien des versions PC, oui oui. Je ne connais pas la taille ni la représentativité de l'échantillon, mais j'estime indispensable que tous les participants voient leur adresse et leur identité dévoilées pour être sûr que nos enfants ne croisent pas ce genre de gars.

Et bientôt, Jeanne Moreau

The Fury n'est pas un bon jeu, c'est le moins que l'on puisse dire à en croire Threanor, qui jure à tout le monde qu'il faillit s'asphyxier en le testant, dans une vaine tentative de suicide à la force de sa volonté. Eh bien figurez-vous que j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Je commence par la bonne : *Fury* a fait un four, le développeur du jeu Auran ferme ses portes, fini les conneries. *Fury* ne devrait pas disparaître tout de suite pour autant, c'est la mauvaise nouvelle, il faudra attendre les résultats du nouveau mode de jeu gratuit et un peu tronqué introduit dans la mise à jour nommée *Age of Chosen*. Une équipe réduite devrait d'ailleurs assurer une maintenance minimale pour le MMO comme pour *Trainz Railroad Simulator*, le simulateur très réussi de train super chiant.



Shoot again

Reloaded Studio est une boîte coréenne ayant craqué pour le CryEngine 2 de Crytek. Auran c'est plutôt beau forcément, même s'il n'existe que des artworks pour le moment : *The Day*, le jeu, n'est en effet attendu que pour 2010. Typé action avec une vue à la troisième personne, il devrait faire basculer les joueurs dans un futur proche entre deux univers parallèles, avec en prime quelques voyages dans le temps pour donner du boulot au scénariste. OK, c'est un peu horlogique comme concept, mais ils ont trois ans pour le peaufiner alors je ne me fais pas de soucis pour eux. Il ne reste plus qu'à préciser un point presque anodin, si vous me promettez de continuer ensuite à faire les intéressés : *The Day* est un MMO, axé sur le PvP qui plus est.



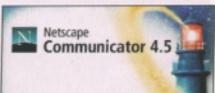
TELEX

Je vous informe que *Grand Theft Auto IV* ne sera a priori pas retardé et sortira bien au printemps 2008 sur Xbox 360 et PlayStation 3. C'est du moins ce qu'on peut penser après la dernière conférence de Take Two devant un parterre d'analystes financiers, puisque l'éditeur n'a pas tiré de sonnette d'alarme concernant son titre phare. On y a aussi appris que du contenu téléchargeable pour le jeu sera mis en ligne pour la Xbox 360, et ce jusqu'en 2009.



A pu Communicator

Le 1^{er} février 2008, Netscape ne sera plus. Pour celui qui a été le bourreau de Mosaic et le premier navigateur Internet populaire, c'est en effet à cette date qu'AOL-Time Warner arrête les frais et que les développeurs cessent les mises à jour. Tom Drapeau, le directeur du développement du navigateur, en appelle maintenant au report de ses voix sur les produits Mozilla : "The Netscape Team soutient complètement le bon boulot effectué par la Mozilla Foundation. Nous vous recommandons de télécharger Mozilla Firefox et de lui donner sa chance. Nous sommes certains qu'il va vous plaire !" C'est fair-play, mais ce n'est pas étonnant puisque c'est notamment grâce à AOL que Mozilla a pu voir le jour, et c'était sur Firefox que les derniers Netscape étaient basés. Après 14 ans de bons ou mauvais services, celui qui incarne l'époque de l'Internet lent comme un buffle tétraplégique tire donc sa révérence et s'en va par la petite porte, et je ne crois pas que cela dérange quiconque puisque ses parts de marché étaient estimées à 0,6 % seulement.



Pour nous les djéunz

Prévu pour 2009, *Game* est un film qui devrait faire parler de lui. Le scénario nous place dans un futur proche dans lequel l'humanité est sous le contrôle de quelques personnes, qui profitent de la population pour donner littéralement vie à un MMO. Le héros du film est un joueur célèbre incarné par Gerard Butler (le roi Léonidas de 300), qui tentera de recouvrer sa liberté en déjouant les plans du maître de jeu. Le film est écrit et réalisé par Taylor et Nevelidine, deux gars que je ne connais pas mais qui officient en duo depuis leur première production, *Crank*, qui semble ne pas faire l'unanimité. La présence de Michael C. Hall de *Dexter* et *Six Feet Under* garantit au moins un bon acteur, mais le coup du héros rejoignant le combat d'un groupe de résistants (les "Humanz") contre l'exploitation des hommes dans un monde parallèle, ça sent drôlement le réchauffé, surtout quand c'est réalisé par un tandem de tocards. Enfin, comme d'habitude, on va laisser sa chance au produit...



Duke Nukem Forever

Genre : Légendaire
Développeur : 3D Realms (États-Unis)
Éditeur : Take 2
Sortie prévue : Un jour

Le Mercredi 19 décembre a été une journée digne d'enseignement. On a par exemple appris que *Duke Nukem* était un adepte des curls en concentration à la *Hyperslow*, qu'il avait conservé sa voix pourrie par le cigare et le whisky ainsi qu'une coiffure peroxydée à rendre honteux le dernier des *Billy Idol*. Pour le reste, dur à dire, à vue de nez et selon l'aveu de Georges Broussard, le moteur Unreal 2 violemment modifié accuse un peu son âge, surtout vu le nombre de polygones constituant le crâne du héros. On sait que la version du jeu présentée est en développement depuis 2004, que l'univers semble conservé, pigcops et méduses comprises avec une orientation légèrement moins cartoonesque que *Duke Nukem 3D*. Évidemment, il y aura des puzzles environnementaux, plein d'interactions avec le décor, du gore et de la violence, mais ça on était au courant. Reste un paquet d'inconnues : le degré de rigolade après tant d'années de gameplay innovant, l'efficacité du moteur face aux plus jeunes, et la date de sortie, évidemment...

Omar Boulton



US-JACENTES AU SCHISME SOCIÉTAL QUE NOUS VIVONS. C'EST CLAIR, BORDEL !", A DÉCLARÉ LE PRÉSIDENT **NEWS**

Sacrée ponctualité

Pour ceux qui attendaient *Sacred 2* au cours du premier trimestre de l'année, c'est une bien triste nouvelle, puisqu'il vient d'être repoussé à septembre. "Un allongement du processus de développement était nécessaire pour garantir que nous réalisons tous les plans de développement et livrons des versions PC et Xbox 360 de la meilleure qualité et stabilité possible", explique le développeur sur le site officiel du jeu. En tout cas, pour ceux qui attendaient le jeu au cours du troisième trimestre, c'est une chouette nouvelle.



In glande we trust

Ça s'est passé cet été mais je viens seulement d'en entendre parler, l'iPod a enfin prouvé son utilité. Si, je vous assure. Contrainte d'être jurée au procès d'un supposé assassin, une Anglaise réussit deux fois à se défilier avant de ne plus pouvoir y couper. Alors on ne s'étonne pas trop d'apprendre que quand elle arrive au tribunal, c'est souvent en retard. Ce qui surprend un peu plus, c'est quand d'autres jurées découvrent qu'un fil dépasse de son hijab et qu'on perçoit légèrement un bruit de musique. Parce qu'elle l'écoute à fond, la sagouine en plus, et elle ne manque donc pas de se faire dénoncer par deux de ses



collègues. Du coup, on est content pour elle puisqu'elle a été suspendue de son devoir, mais pas tant que ça non plus puisque son lecteur MP3 lui a été

confisqué et qu'elle risque les trois ans de prison de moyenne infligés aux jurés pris en train de dormir ou d'utiliser une planche de Ouija durant les procès.



JUSQU'AU 31 JANVIER, LE MUST DES JEUX D'INFILTRATION OFFERT SUR TOUTE LA

GAMME DES PC PORTABLES MSI !



OFFERT



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Prixes non contractuelles.

INTERROGÉ SUR LA SITUATION AU KENYA, LE PRÉSIDENT A ÉTÉ FERME : "OUI, C'EST UNE TRAGÉDIE. J'AVAIS

TOUT A COMMENCÉ LORS DE L'ALLOCATION DU PRÉSIDENT POUR LE NOUVEL AN!!!



Un Spector gadget

"Ça va être la fin du monde, vraiment. Je vais me faire allumer par tout le monde, on va dire que je suis un sale vendu, encore et encore... Ça va être fabuleux." Voici ce que déclare Warren Spector lorsqu'on lui demande comment son nouveau projet de jeu vidéo va être accueilli par ceux qui apprécient habituellement son boulot, à savoir les bons gros hardcore gamers qui ont terminé quinze fois *Deus Ex* en mode Hard. Et pour cause, son prochain titre sera un jeu qui durera entre 6 et 12 heures, que tout le monde pourra terminer, et qui devra plaire à Disney, puisque c'est le nouveau proprio du studio dirigé par Spector. Voilà voilà. J'imagine que ce sera un Puzzle Bubble avec Mickey et Pluto en personnages principaux, ou ce genre de truc. Quelle tristesse.

Midway to hell

Cela fait presque 10 ans que Midway n'a pas engrangé le moindre dollar de profit, alors son boss vient d'avoir une idée géniale pour redresser la barre : faire moins de jeux, mais les faire mieux. Moi je dis bravo ! Et pour mener à bien cette stratégie, il compte se reposer notamment sur les licences de films,



dont on sait qu'elles donnent généralement lieu à des chefs-d'œuvre vidéoludiques, comme l'éditeur l'a prouvé l'année dernière en sortant le très médiocre *Stranglehold* adapté d'un bidule de John Woo. Pour 2008, attendons-nous notamment à *The Wheelman*, adaptation d'un film avec Vin Diesel, ainsi qu'à un nouveau *Mortal Kombat*. Stop ! C'est trop d'imagination ! Trop de créativité !

Intelligence (pas si) Artificielle

L'excellent site *Gamasutra.com* s'est associé à *AIGameDev.com* afin de présenter les Game AI Awards de 2007 récompensant les meilleures I.A. Les vainqueurs

ont été désignés par les votes de professionnels et d'internautes fréquentant les deux sites. Dans la catégorie "Jeu Grand Public", c'est *HL 2 Episode 2* qui se voit récompensé pour le comportement d'Alyx, les tactiques d'esquives des combines et la variété des personnages simulés. Le "prix de la communauté" revient à *BioShock* pour les détails et l'attention portée aux comportements des personnages ainsi que



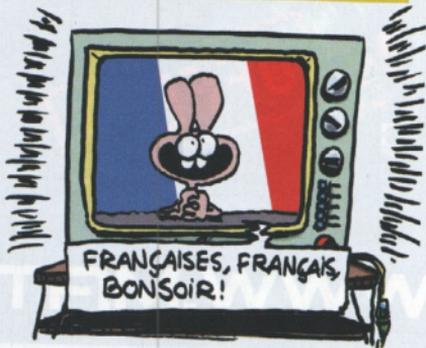
la simulation réussie d'un écosystème dont chaque créature ferait partie. L'I.A. "la plus populaire dans un jeu" est celle de *Halo 3*, notamment grâce aux tactiques des groupes d'ennemis et la prise en compte des boucliers dans leurs réactions. Le prix de "l'innovation technique" est remis à *Assassin's Creed* avec ses foules de PNJ modélisées et les interactions entre les gardes et le joueur. Enfin, dans la catégorie "jeu indépendant", c'est l'I.A. d'*Armageddon Empires* qui est récompensée pour ses stratégies à long terme et ses erreurs s'inspirant des humains.

Le seul point commun entre Crysis et UT3

Le mois de novembre, traditionnellement le mois des gros achats de fin d'année aux États-Unis avec notamment le "Black Friday", est toujours révélateur des tendances lourdes du jeu vidéo. Et les chiffres de ventes sont sans appel : pas un seul jeu PC dans le Top 10 à cette période. *Call of Duty 4* sur Xbox 360, *Super Mario Galaxy* sur Wii et *Assassin's Creed*, lui aussi sur 360, se partagent le top du classement. *Crysis* et *Unreal Tournament 3* se prennent même carrément une taule : moins de 90 000 exemplaires vendus pour le premier (c'est... peu) et 34 000 pour le second. Consolons-nous : cela fera peut-être prendre conscience aux développeurs que 1) il n'est pas judicieux de sortir un jeu qui va dégoûter tous les possesseurs de petites bécanes et 2) les réussites de shoots des années 90, on commence à en avoir marre.



!!! BEAUCOUP DE FRANÇAIS FURENT SURPRIS !!!



«IL FALLAIT SE RENDRE À L'ÉVIDENCE,



C'est moi qui ai la plus grosse

Dans un communiqué de presse publié à la mi-décembre, Activision s'est proclamé numéro un de l'édition de jeu vidéo sur console et portables pour la période allant de janvier à novembre 2007, en prenant pour base les chiffres de ventes fournis par NPD. C'est principalement grâce à la franchise *Guitar Hero* et à *Call of Duty 4* que l'éditeur américain a pu chiper la place de number one à Electronic Arts. Rappelons que pour fêter ces bonnes performances, Activision vient de se faire bouffer tout cru par Vivendi et fusionne avec Blizzard pour devenir Activision Blizzard.

TELEX

Kristin Kreuk, alias "mais si tu sais, la petite bombe dans *Smallville*", vient d'être castée pour jouer Chun Li dans un nouveau film *Street Fighter* qui s'appellera *The Legend of Chun Li*.



Evil Moose niveau 40

Il est facile d'accuser les MMO de tous les maux qui accablent notre belle jeunesse. Et avec les suicides médiatiques et autres ouvertures en masse de cliniques spécialisées dans le traitement de leur addiction, le grand public ne peut faire autrement que constater leur pernicieuse influence. Alors pour une fois que l'on entend une histoire allant dans le sens contraire, je me sens obligé de vous la faire partager. Hans Jørgen Olsen, blondinet norvégien de 12 ans, était parti se balader en forêt avec sa petite sœur lorsqu'ils sont tombés nez à nez avec un élan furieux. Plutôt que de l'abandonner et sauver sa peau, Hans s'est rappelé de ses nombreuses heures sur *WoW* et a commencé par un Taunt pour faire monter l'aggro et attirer l'animal loin de sa sœur. Une fois parvenu à bonne distance, en bon chasseur niveau 30, il lui a suffi de simuler la mort pour que l'élan se désintéresse de lui et parte chasser des lapins. Jusqu'à ce que Blizzard trouve un moyen pour que les animaux jouent à *WoW*, les forestiers sont donc tranquilles.



Wishock. The Biotcher ?

Et hop, c'est la fête, le boss de KDV Games boit un coup de trop et annonce la sortie d'un jeu Action-RPG basé sur un roman d'Alexander Belyaev, *Amphibian Man*. C'est l'histoire de l'humanité au XXI^e siècle, après qu'une découverte eut permis aux humains de vivre naturellement dans les profondeurs sous-marines. Cette révolution ravive pourtant de grosses tensions, et une guerre totale se profile à l'horizon. Ça va barder donc si vous me permettez ce langage osé, et on nous promet un univers sombre combinant les styles high-tech, futuriste, cyberpunk. Ce sera en tout cas basé sur le VistaGame Engine pour PC et PS3, mais aucune date n'a été dévoilée et le boss est parti gerber.



FreeCell : Blood Money

Il y a quelque chose de pourri au royaume de Danemark. Ce qui expliquerait sans doute pourquoi Io Interactive, développeur reconnu, nous balance dans les pattes un misérable *Kane & Lynch*, tandis que les programmeurs ayant officié sur l'excellent *Hitman Blood Money*, précédent bébé du développeur, se barrent pour monter un studio



spécialisé dans le casual gaming. Le doute s'épaissit encore lorsque l'on tombe sur la justification absolument pathétique de Brian Meidell, propriétaire du tout neuf "The Game Equation" : "Nous avons bossé pendant des années sur des jeux de shoot de haute volée, alors maintenant, on se sent enfin prêt à sortir de petits jeux." Mais rassurez-vous, "ces petits jeux" profiteront d'un soin tout particulier accordé à la musique, un truc absolument indispensable concernant des casual games auxquels 90 % des gens jouent au bureau, sans le son, en cachette du patron. *à suivre*

J'AVAIS BEAU ZAPPER, IL Y AVAIT UN LAPIN PRÉSIDENT SUR TOUTES LES CHAÎNES!...



NEWS ILL GATES A DONC OFFICIELLEMENT QUITTÉ MICROSOFT DÉBUT JUILLET, POUR SE CONCENTRER UNIQUEMENT

LE GRAND BÉTISIER DE L'ANNÉE FUT PRÉSENTÉ PAR ARTHUR ET RUGUIER...



Pas si Smart que ça

Osons regarder la réalité en face, chaque mois vous avez droit à un ou deux jeux raisonnablement bons. Malheureusement, noyés dans un océan de qualité et de bonnes choses, vous avez tendance à bouder votre plaisir et à faire le difficile même en face d'un titre aussi fantastique que *Léa Passion 39-45*. Alors il est bon, parfois, de se rappeler ce qu'est un très mauvais jeu. De préférence, en évitant de le payer. C'est pour cette raison que vous devez impérativement vous procurer *Universal Combat*, dernier bébé en date de Derek Smart, développeur indépendant connu davantage pour ses réactions épidermiques aux critiques plutôt que pour son talent. Ce titre, désormais gratuit, au gameplay et à la réalisation moyenâgeux, constitue un jalon essentiel pour l'évolution du jeu vidéo, un peu comme l'ornithorynque, en moins pratique. Et, de toute manière, ça vous donnera une idée de ce dont est capable le gars qui, selon une rumeur alarmante, serait en train d'essayer de mettre la main sur la licence *Descent Freespace*...



TELEX

Voula une nouvelle qui va réjouir pas mal de gens sauf moi : Dean Takahashi, un journaliste/blogueur américain, affirme que *Jade Empire 2* serait en cours de développement pour la Xbox 360. Enfin, disons qu'il a parlé avec quelqu'un qui a vu le code en question. Alors on attendra une confirmation officielle avant de chercher à savoir quand et où ça sortira.

Tout fou, tout flammé

De mon temps, quand on avait un problème à régler dans la cour de récré, c'était chaussette pleine de sable humide ou lame de rasoir scotchée dans la manche de la dou-doune Chevignon. Seulement, le monde ne tourne pas rond et notre jeunesse gagne en sauvagerie chaque année. Ainsi, on apprend qu'un Chinois de 17 ans, ayant perdu une bagarre, a choisi de prendre sa revanche en aspergeant son adversaire victorieux d'essence et en l'immolant ni vu ni connu. Rapidement interpellé, le petit écorché aurait indiqué à la police qu'il avait perdu la tête et s'était

pris pour un Mage spé Feu de *World of Warcraft*. Malheureusement pour le crétin, la justice chinoise ne possède pas encore de Jack Thompson attiré prompt à prendre la défense des coupables pour régler ses comptes avec l'industrie du jeu vidéo. L'adolescent a écopé de huit ans de prison et de près de 105 000 dollars d'amende. Comme quoi, des fois, vaut quand même mieux jouer Spé SL.



Aie Carambar !

Il y a quelques semaines, nous avions le plaisir de découvrir sur Internet le petit speech d'un représentant de Pepsi, qui indiquait à quelques employés de la Food and Drug Association, ainsi qu'à des parents d'élèves, que sa société n'était absolument pas responsable de l'obésité infantile, puisque c'est de la faute des jeux vidéo qui enchaînent les gosses devant l'écran et les forcent à boire des litres de soda pur sucre jusqu'à l'implosion. Pourtant, la firme semble opérer un revirement majeur dans sa politique de com' : en effet, les producteurs de trucs sucrés et gazeux viennent de s'associer avec le ministère de l'éducation mexicain pour promouvoir son jeu vidéo sur l'équilibre nutritionnel. Les écoliers auront le plaisir de nourrir leur perso virtuel avec des bonnes choses, juste avant d'aller s'empresser de donuts au chili dans la cour de récré. On saluera l'initiative, presque aussi audacieuse que le séminaire "Briser la dépendance" organisé tous les soirs par le cartel de Medelin au métro Château Rouge.

Delirium très mince

Il existe une quantité incroyable d'excuses bidon que j'aimerais donner à la police au cas peu probable où je serais pris en flagrant délit d'inactivité, mais je sais que je n'aurais jamais le courage de sortir. C'est pour ça que cet Américain anonyme de 29 ans de Wenatchee aux États-Unis est devenu mon nouvel héros ordinaire. Le 27 décembre à 23 h 30 au volant de sa voiture, l'homme, qu'on appellera Bob, aurait roulé le long d'un pâté de maisons à contresens avant de s'encastrer dans un lampadaire. Arrivée sur place, la police lui aura évidemment fait souffler dans le ballon avant de constater que Bob avait certes un peu bu mais restait en dessous du seuil maximum légal. Questionné sur la raison de son accident, l'automobiliste malheureux aurait eu cette explication limpide : c'est la faute d'un ptérodactyle. Rappelons à nos lecteurs ayant loupé l'école primaire que ce dinosaure volant a disparu il y a plus de 65 millions d'années. Ça n'a pas dû être facile à dessiner sur le constat.



TELEX

Vous venez de vous acheter un super beau PC pour Noël ? Vous vous dites qu'il fera tourner tous les jeux pendant cinq ans ? Ha ha, pauvre naïf. Sachez que depuis la sortie du patch SP2 pour *Flight Simulator X* en décembre, les développeurs d'ACES Studio ont réorienté tous leurs efforts vers le développement de *Flight Simulator 11*. Qu'ils prennent leur temps. Genre sept-huit ans, ça collerait bien dans mon planning.



Zombie Shooter

Genre : Shoot arcade

Développeur : Sigma Team

Éditeur : Sigma Team

Sortie prévue : Disponible sur www.sigma-team.net

Au vu des screenshots, vous devez sûrement vous dire "c'est trop la déche, ils ont été obligés d'aller chercher un vieux shareware pakistanaï". Eh bien non, d'une part je ne connais pas la nationalité de Sigma Team, le développeur, mais j'ai bien apprécié le précédent titre de ce studio, *Alien Shooter Vengeance*. D'autre part notre rédaction compte quelques passionnés de zombies et nous nous faisons une joie de tester tous les jeux y faisant référence. *Zombie shooter* pourrait mériter le titre de hack & slash futuriste (ouais, un *Diablo* dans l'espace) puisque votre avatar y développera ses caractéristiques et compétences en gagnant des niveaux et que le matériel récupéré, notamment les armes, y occupe une place prépondérante. Pour le reste, il s'agit d'un shoot arcade pur et dur en 3D isométrique – comme *Take no Prisoners* ou *Shadowgrounds* plus récemment – découpé en niveaux tortueux bourrés de passages secrets. La réalisation est basique et le gameplay très old-school mais c'est extrêmement défoulant le temps de la démo. Je vais maintenant essayer de soutenir à mon chef les 14 euros que coûte la version complète afin de juger si, oui ou non, il les vaut.

Threanor



Dangereuse alliance

Personnellement, Jack Thompson commence à me lasser : toujours la même rengaine, les mêmes cibles et une capacité à la fantaisie qui commence sérieusement à s'émousser. D'ailleurs, j'ai bien l'impression que notre pote l'avocat demeuré commence à explorer les limites de son personnage, au point qu'il envisage une reconversion. On le connaissait pourfendeur d'éditeur de jeux vidéo lunatique, voilà qu'il se lance dans l'action antigouvernementale et antimilitaire. Ainsi, Jacko dénonce aujourd'hui "l'alliance sacrilège" qui unirait développeurs de jeux assoiffés de thunes et état major désireux de présenter la guerre comme un truc mégafun, un cocktail qui aboutirait à désensibiliser la jeunesse pour en faire des machines de guerre corvéables à merci. Au vu de *Full Spectrum Warrior*, d'*America's Army* and compagnie, on pourrait tendre l'oreille à ce genre d'argument, jusqu'à ce qu'on se souvienne que cette thèse est celle de la secte larouchiste. Décidément, Jack ça va pas bien...

Ataristiques et péril

Non, Infogrames n'est pas mort et l'entreprise française possédant Atari continue à se débattre pour échapper à la banqueroute. Après s'être reconcentré sur le développement interne et la distribution, le tatou se donne les moyens d'agir via l'émission d'obligations convertibles – un emprunt échangeable contre des actions si j'ai bien compris – à hauteur de 150 millions d'euros. Je vous vois venir, il ne s'agit pas de tout claquer dans la rédécoration en formica du siège social mais bien de rembourser ses dettes dans un premier temps, notamment à la Bank of America à qui Infogrames doit la bagatelle de 54,7 millions d'euros. Après avoir lâché 40 millions d'euros à ses créanciers, il restera à l'éditeur un peu plus de 100 millions d'euros à claquer dans la relance de son activité et en "investissements stratégiques", précise-t-il sobrement. En sus d'un nouvel *Alone in the Dark*, Infogrames compte sur l'exploitation de vieilles licences d'Atari et la commercialisation des sex-tapes de Bruno Bonnell. (info)



« ET LE TRADITIONNEL FEU D'ARTIFICE
AU-DESSUS DE LA TOUR CAROTTE ! ... »



Demi Roussos

Bien que *Space Siege* ne soit pas encore sorti, Gas Powered Games le studio de Chris "Supreme Commander" Taylor, annonce un nouveau titre en cours de développement. *Demigod* se veut un hybride Action/RPG/STR fortement inspiré par le mod *Defense of the Ancients (DotA)* pour *Warcraft III*. Encore très populaire en ligne, *DotA* oppose deux équipes de héros - à faire leveler en bouffant du monstre sur la carte - cherchant à détruire la base adverse. Le joueur



incarnera donc un *Demigod* (les deux plus grosses créatures sur le screenshot) dans une équipe, certains dépendant uniquement de leurs pouvoirs, d'autres comptant sur des unités et des structures à construire pour s'en tirer. Il y aura bien un mode solo mais il devrait servir uniquement d'entraînement. L'intérêt du jeu étant évidemment tourné vers le multijoueur en ligne en mettant l'accent sur la coopération. Voici une idée qui me paraît bien plus judicieuse que *Supreme Commander* sur Xbox 360.

Rockstar à l'étuvée

Copiant nombre de ses petits copains de l'industrie, Rockstar vient de mettre l'intégralité de son catalogue en vente sur Steam. Tous les *GTA* (sortis sur PC), les deux *Max Payne*, *Manhunt*, *Midnight Club 2* et *Wild Metal* sont donc mis en vente, individuellement et sous forme de packs. Séparément, la plupart d'entre eux sont commercialisés à 16 dollars (27 dollars pour le plus cher, *San Andreas*). Les packs sont plus intéressants : les deux *Max Payne* se négocient 24 dollars, tous les *GTA* pour à peine plus de 50 dollars, et enfin la collection complète à un peu moins de 85 dollars, soit moins de 60 euros au cours du jour. Signalons pour finir que les deux premiers *GTA* et *Wild Metal* ne sont présents que dans l'intégrale, puisqu'ils sont distribués gratuitement sur le site de Rockstar depuis longtemps. Et si vous êtes trop fiers pour accepter l'aumône, moi je vous les vends, pas de soucis.



The Path

Genre : Aventure / Horreur

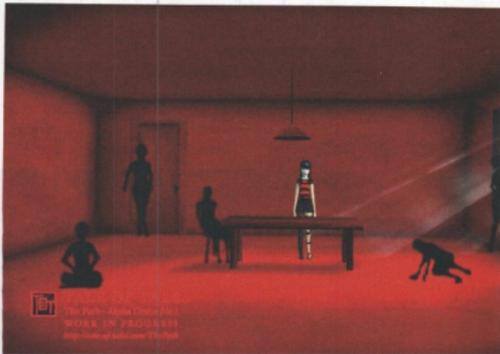
Développeur : Tale of Tales (Belgique)

Editeur : N.C.

Sortie prévue : Début 2009

J'ai longtemps cru, j'avoue, que dans les Belges, comme dans les crevettes, tout est bon sauf la tête mais j'avais bien tort. Indépendamment de produire les meilleures bières du monde, ils font aussi du jeu vidéo et du pas commun. C'est le cas du studio Tale of Tales qui s'est fait remarquer par *The Endless Forest*, un économiseur d'écran MMO simulateur de cerf gratuit, difficile à qualifier de jeu mais offrant une expérience peu commune. Ils récidivent avec *The Path*, version horrifique et expérimentale du Petit Chaperon Rouge qu'il me tarde de tester. Chaque niveau réécrit l'histoire de la petite sotte rendant visite à sa mère-grand mais à un âge différent et confrontée à un loup sans cesse changeant. Et comme disent les développeurs, "Il n'y a qu'une seule règle. Et elle doit être contournée. Il n'y a qu'un seul but. Et quand vous l'atteignez, vous mourez." Le jeu vous demandera donc de ne surtout pas respecter les ordres affichés en gros à l'écran sous peine de Game Over. Pour s'en sortir, il vous faudra reconnaître et trouver le loup puis interagir avec lui. Le gameplay à base de déplacements dans la forêt et d'interactions automatiques se veut volontairement simpliste pour mieux immerger le joueur dans l'ambiance particulière de cette parabole sur le passage à l'âge adulte. Est-ce que ça tiendra la route, passé le côté original et arty ? D'ici 2009 et la guerre civile belge, on aura le temps d'en reparler.

Threanor



EN FAIT, LE PROCESSUS AVAIT DÉBUTÉ !



Princess Peach, en vrai et en vieille

Avoir une petite amie pas trop dégueu qui vous offre une Wii pour Noël, vous trouvez ça enviable ?



C'est vrai qu'on omettant le reste des conditions, cela peut sembler intéressant. Mais en sachant que votre père est un chou-fleur et que votre grand-mère a une tête de couille, vous seriez toujours prêt à signer ? Car c'est bien du prince William dont je parle, et il semblerait, selon une source anonyme, que la reine ait passé les fêtes à lui piquer sa Wii pour jouer au bowling comme une folle, ou plutôt comme une vieille rombière périmée. Cette source (une femme fontaine à n'en point douter) précise d'ailleurs en parlant du prince : "Sa seule difficulté maintenant est de retirer [la console] des pinces de la reine. Elle a montré tous les signes d'une 'Nintendo addict en devenir'. On a quand même bien fait de couper la tête aux nôtres."

Allô, t'es à quel niveau ?

Ayant fini par comprendre que la PSP ne pourra jamais s'imposer uniquement par sa ludothèque, Sony tente par tous les moyens d'en diversifier son utilisation. Ne pouvant déceimenter la transformer en sex-toy de luxe, le constructeur japonais a choisi la voie de l'appareil technologique complet pour l'homme moderne. Après l'ajout d'une caméra et d'un module GPS, les rumeurs vont bon train sur l'apparition d'une PSP Phone pouvant rivaliser avec le gadget pour bobos d'Apple. Dans la page web consacrée au CES de Las Vegas qui s'est tenu du 7 au 10 janvier à Las Vegas, des petits malins ont repéré une alternative à moindre coût. Sony annonce l'arrivée de Skype, le logiciel de téléphonie, sur sa console portable "afin d'appeler ses amis, insulter des compagnons de jeu ou retrouver des connaissances sur PSP". Il devrait suffire pour cela d'un casque-micro, bien qu'on attende encore des précisions sur la tarification adoptée. Une PSP qui s'engage dans la voie de la N-Gage, c'est de bon augure.



Last night a Medic saved my life

La classe de Medic étant apparemment la moins jouée dans *Team Fortress 2* d'après les stats officielles, Valve a décidé de lui dédier 36 nouvelles récompenses afin d'encourager les joueurs à enfileur la blouse. Je ne vais pas vous les détailler une par une,

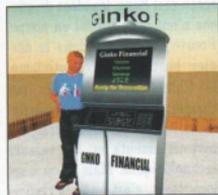


mais à part quelques curiosités comme Charge Blocker ou Freeze Cam Ragdoll, il s'agit essentiellement d'Assists, de tueries à la scie chirurgicale et de soins prodigués dans des situations intenses. Grâce à ça, notre développeur web Émile Zoulou devrait rapidement devenir le premier Picard à décrocher un achievement.

Second Life, première pluie

Il n'y a pas de mauvaise publicité. C'est pour cela que nous avons choisi depuis quelques mois d'éviter de participer au

bombardement médiatique "Second Life". Pourtant, il est bon de rire parfois. Un beau jour, dans le joli royaume de *Second Life*, de mignongnes boîtes portant la mention "Banque Ginko" fleurirent dans les rues de l'univers. Évidemment, tous les sujets du merveilleux endroit, plutôt que de s'interroger sur les taux d'intérêt ridiculement élevés annoncés ou sur la subite apparition de ces objets, choisirent d'y ranger leurs économies, représentant pour certains jusqu'à plusieurs dizaines de milliers de dollars réels. Puis un jour, les terminaux annoncèrent que les retraits étaient suspendus. Le lendemain, les clients s'aperçurent que les sommes déposées n'étaient plus des Linden Labs convertibles en argent réel, mais des obligations permanentes Gingo. Le surlendemain, les drôles de boîtes disparurent et avec elles plus de 700 000 vrais dollars. Bien fait, tas de cons.



UNE MYSTÉRIEUSE MUTATION CHANGEAIT LES FRANÇAIS EN LAPINS...



LES NATIONS UNIES S'INQUIÉTAIENT DU PHÉNOMÈNE FRANÇAIS...

QUELLES SONT VOS SOLUTIONS, MONSIEUR L'AMBASSADEUR ?



Wok-options

On le savait, à l'époque où le rêve de l'ouvrier moyen est de posséder une maison individuelle avec un jardin et un écran plat Sony, les idées de gauche n'ont plus le vent en poupe. Preuve en est que dans le dernier bastion du collectivisme, la Chine, les recherches sur Google concernent principalement les actions boursières, les investissements et les valeurs technologiques. Mais là où c'est inquiétant, c'est que ces recherches surpassent, et c'est une première, celles portant sur le mot "sexe". Peut-être parce que l'idéogramme est super compliqué à dessiner, peut-être parce que ceux qui se font prendre finissent comme cales à chars sur la place Tien An Men, mais peut-être aussi parce qu'ils sont déjà 30 milliards au mètre carré et qu'il est temps d'arrêter de se reproduire car la plaisanterie a assez duré. Côté questions, ils ne sont pas en reste puisque les plus répandues sont "Que sont les technologies ?", "Comment investir ?" et bien après "Comment embrasser ?" qu'ils ont vraisemblablement copiées sur celles de ma petite cousine retardée de 4 ans et demi.

Run shadow, run

Vous vous souvenez de *Shadowrun* ? Mais si, le shoot multijoueur bien pourri de FASA qui exigeait Windows Vista et un abonnement à cette grosse arnaque de Live! pour tourner. Bah voilà, sans surprise, le jeu a fait un four et à l'heure où vous lirez ce magazine, le site de *Shadowrun* devrait déjà avoir mis la clé sous la porte. Cela dit, on apprend en même temps qu'une autre équipe bosse déjà sur "la nouvelle génération de produits *Shadowrun*". Notez que la nature des produits n'est pas précisée, si ça se trouve, ça sera juste une nouvelle ligne de casseroles au look futuriste.



Une autre recette de ratatouille

"Pendant 700 ans, il a fait ce pourquoi il a été construit. Il va découvrir ce pourquoi il est

destiné." Non, ce n'est pas de Sim dont je parle, comme le suggère Boulon, je ne fais que répéter l'accroche de *Wall-E*, le prochain film de Pixar réalisé par l'auteur du *Monde de Nemo* et d'autres films d'animation. En soi, on s'en fout un peu de tout ça, mais l'adaptation du nouveau film sera réalisée par Heavy Iron Studios, le studio de THQ responsable du récent *Ratatouille*.



Jean-Luc Piqueur

Tout commençant normalement : un trekkie s'était rendu dans une vente aux enchères et avait dépensé 6 000 dollars pour se payer la casquette de poker que portait l'androïde Data dans l'un des épisodes de cette série particulièrement navrante. Quelque temps plus tard, il se rendit à une convention du genre où il rencontra l'acteur Brent Spinner, incarnant justement le robot et lui agita fièrement l'objet en question sous le groin. Spinner lui répondit alors qu'en fait, il avait acquis un faux, car il avait lui-même acheté l'accessoire à la production en souvenir de son plus grand rôle. Cela nous apprend deux choses : que Brent Spinner est vraiment un pauvre geek qui sera cantonné dans des rôles d'androïdes ou de grille-pain toute sa vie, et que des salles d'enchères super sérieuses telles que Christie's, qui avait vendu l'objet, ont enfin trouvé un moyen facile d'écouler des objets de chez Soho en faisant une marge plus que respectable. L'acquéreur malheureux, un trentenaire, *fan* de *Star Trek* depuis l'âge de 7 ans, s'est déclaré "humilié". 23 ans trop tard donc.

Telex

Ça devient une habitude chez Ubisoft. *Assassin's Creed* ayant cartonné mieux que prévu à Noël (plus de 2,5 millions de ventes), l'éditeur repousse le prochain *Brothers in Arms*, *Tom Clancy's Endwar* et *Far Cry 2* à l'année fiscale 2008 débutant en avril. Je ne suis jamais contre un développement rallongé si ça peut améliorer le résultat final, mais je suis dégoûté que pour l'occasion, *Far Cry 2* se voie aussi annoncé sur consoles.

SEULEMENT VOILÀ, AUCUN INTERPRÈTE NE PARLAIT LA PIN!...



LE ÉTAIT "FONCEDÉ" PARCE QU'ELLE AVAIT "DANSÉ LA TECKTONIK AU METROPOLIS JUSQU'À 2H DU MA



Turok

Genre : FPS avec dinosaures
Developpeur : Propaganda Games (Canada)
Editeur : Disney Interactive Studios
Sortie prévue : 2^e trimestre 2008

Pour le retour du chasseur de dinosaures, première déception, l'indien est aux abonnés absents – le héros Joseph Turok a tout juste une crête. Et franchement, un Turok sans l'indien, c'est comme les Village People sans le pompier, ça manque vraiment de classe. Faisant table rase des mauvais épisodes précédents, cet opus vous envoie avec vos pots chasser un quelconque vilain sur une planète peuplée de dinosaures, dans un environnement luxuriant animé par l'Unreal Engine 3. Bon, il s'agit toujours d'un FPS avec quelques passages en équipe dirigée par l'I.A. Les développeurs ont tout de même prévu un mode coopératif utilisant les cartes solo élargies avec de nouveaux objectifs et une barre de vie commune. Dans l'arsenal, on retrouve le gros couteau pour égorger des dinos en silence et pas mal d'armes à double usage dont l'arc qui peut servir à assommer comme faire exploser les gardes ennemis, et le fusil à pompe lanceur de fusées éclairantes bien pratiques pour attirer les raptors sur une patrouille mal placée. Et si c'est vous qui êtes surpris par les lurkers cachés dans les arbres, il faudra se fendre d'un petit QTE pour les repousser avant de se servir de son arme. Je ne sais pas si ça sera suffisant pour motiver les foules à s'intéresser à une série en perte de vitesse – surtout sans l'indien – mais on va laisser sa chance au produit, c'est la nouvelle année.

Threanor



The ultimate Geek

Sur le site *Cracked.com* se trouve en ce moment le top ten des célébrités les plus geeks. Instantanément, j'ai pensé à ce moment navrant où le président de la France de l'époque, François Mitterrand, avait souillé notre langue en s'exprimant comme un djéun's à la télé histoire de dire qu'il était "chébran". Par contre, ici on parle de gens nettement plus importants comme Natalie Portman (assistante en recherche à Harvard, quadrilingue), la star du porno Asia Carrerra, qui, entre deux olympiades de mathématiques, ne dédaigne pas les LAN-party



d'*Unreal Tournament* (ou les parties tout court, le temps que les bécanes rebootent). Plus étonnant, on trouve Dolf Lundgren (Q.I. de 160 et ingénieur chimiste entre deux navets), et... Vin Diesel. Vin n'a jamais en effet caché qu'il était un grand fan du jeu de rôle *Dungeon and Dragons* (qu'on considère outre-Atlantique comme un loisir pour puceaux) mais il révèle dans une vidéo qu'il a le nom de son personnage favori tatoué sur son corps. En bonus, il explique une stratégie pour combattre efficacement les orcs avec un guerrier biclasseur : www.cracked.com/article_15753_p2.html

Mars express

800 jours, c'est très exactement le temps que les astronautes mettront pour faire le voyage Terre-Mars aller et retour. Bien sûr, cette durée ne comprendra pas le temps passé sur la planète rouge à se faire péter le derche par les petits gris ou à se faire des ampoules à pelletter des tonnes de roches



meriques comme un cantonnier du dimanche et à faire des mauvaises chutes dans des canyons de 20 kilomètres de profondeur, mais ça fait quand même long. La NASA s'inquiète donc de ce que pourront bien faire les équipages de leurs journées au moment où ils foncent vers la planète rouge. Après avoir envisagé de les doter de tous les jeux de société à la mode (Hippoglouton, Mastermind...), les ingénieurs de l'agence semblent se rabattre vers les mondes virtuels. Leur modèle ? *Second Life*, tout simplement. Et d'imaginer l'équipage communiquer avec des avatars incarnés par des membres de leur famille au milieu d'un environnement rassurant, peut-être leur propre maison ou leurs chiots. Ça peut marcher si au bout de deux jours, les deux filles du bord ne s'entre-tuent pas parce que l'une d'entre elles a piqué à l'autre ses escarpins virtuels.

José buvait

Face à tous les tenants du réchauffement climatique causés par l'homme, Ari Derfel fait figure de chef de la bande et de héros international. En effet, cet écologiste de 35 ans habitant Berkeley en Californie, vient de révéler à la presse médusée qu'il avait mis de côté le moindre morceau d'ordure, de déchet alimentaire, d'emballage qu'il avait produit ou consommé durant un an. Fièrement, il a exhibé un tas de merdes bariolées de 30 mètres cubes qu'il conserve précieusement dans divers conteneurs à ordures parmi lesquels figure en bonne place son salon. Interrogé sur le devenir de tout cela, il a déclaré qu'il espérait pouvoir tout donner à un sculpteur. Et comme les plus grands sculpteurs de déchets (Dubuffet, César), sont déjà morts, on ne peut qu'espérer que son monticule soit envoyé en express vers le soleil, et lui avec.



Chrysanthème et Patchouli

Vous l'attendez depuis un bail, le voilà. Le patch 1.1 de *Crysis* vient enfin de pointer le bout de son pif bump mappé, normal texturé. Il pèse 140 Mo, est extrêmement long à installer et ne devrait pas vraiment améliorer votre framerate. Sauf si vous êtes en SLI. Les gros bourgeois et les gens affligés d'une vision trop parfaite seront toutefois ravis d'apprendre que le Full Screen Antialiasing a enfin été optimisé. Paraît qu'on est très heureux à la NASA. Les pigeons, quant à eux, s'esbaudissent face aux innombrables bidules DirectX10-Only qui ont été corrigés, promis, si ça rame encore c'est juste parce que Vista c'est du bidonnage 100 % com'. Et pour les huit individus persistant à jouer en multi (soit huit fois plus qu'à *Unreal 3*), tout un tas de petits machins ont été revus et corrigés depuis les "splash damages" des missiles jusqu'au problème de transparence d'eau qui rendait invisible à courte distance.



Et oune, Eidos...

SCI, détenteur britannique d'Eidos, a été contacté en octobre dernier en vue d'un rachat ayant pour but d'éviter la banqueroute. On avait d'abord pensé à Ubisoft, avant d'évoquer une mystérieuse entreprise chinoise. La rumeur court maintenant que SCI serait en pourparlers avec Midway pour envisager une fusion, les deux étant trop mal en point pour pouvoir racheter l'autre. Comme d'habitude, l'info nous vient d'une source à Nonyme, sacrée balance.

A-chie-vements

Nous sommes réunis pour célébrer la mémoire de mon ami NeoNaruto 666. Fortement éprouvé par les événements ayant secoué le service online Xbox Live de Microsoft au lendemain du nouvel an, le jeune homme s'était réfugié dans le jeu solo et le déblocage des "achievements", les petites récompenses témoignant devant l'univers et tous les joueurs que vous avez atteint tel niveau ou accompli telle action. Malheureusement, quelques jours après avoir réuni un nombre record de ces glorieuses,

le pauvre adolescent s'est rendu compte que, malgré le retour à la normale du Xbox Live!, aucune trace de ses exploits ne subsistait sur son profil multi. NeoNaruto 666, n'ayant plus de raison de vivre, est décédé dans la demie-heure en avalant d'un coup l'alimentation de la console. Dommage que personne ne l'ait prévenu qu'il suffisait de débloquer un "achievement" supplémentaire pour remettre les compteurs à l'heure.

Mon email virtuel

Piratebay arrête de jouer dix secondes aux grands délinquants pour se lancer dans le service d'utilité publique. En effet, nos amis pirates viennent de lancer slopsbox.com, un service gratos permettant d'ouvrir une adresse email instantanée. L'idée n'est pas nouvelle mais jusqu'à présent, il n'y avait rien de cette sorte à cette échelle. Alors imaginons : vous voulez surfer sur un de ces sites lourdingues où l'on vous demande un email pour pouvoir vous inscrire sur un forum de discussion, seule-

slopsbox.com
have your random emails
and your inbox cleaner

ment vous hésitez à le donner, pensant (et à raison) que vous vous ferez spammer le derche pendant les 100 prochaines années. Avec Slopsbox, vous vous contenteriez d'inscrire par exemple "pipolio@slopsbox.com", vous vous rendez sur la page de Slopbox, et sans même avoir ouvert un compte, vous pourriez consulter tout ce qui vous a été envoyé, la boîte existant seulement pendant 24 heures. Bien sûr, tous ceux qui connaissent l'adresse, pourront consulter le mail, sans même avoir besoin de mot de passe. Mais c'est quand même assez pratique, notamment pour poster un commentaire bien injurieux sur TPI.fr ou Agoravox.

Le seigneur des anus

Après tout ce temps, vous cherchez encore une raison pour vous mettre à *Lord of the Rings Online* ? Ce n'est pas ici que vous la trouverez, désolé. À moins que votre seule passion soit le hardware et que vous cherchiez à tout prix les titres DirectX 10 à même de rentabiliser votre grosse 8800 Ultra et votre installation de Vista édition Pigeon. Car Turbine vient d'annoncer



fièrement que son MMO maison était le premier à supporter l'API moderne de Microsoft grâce à sa récente mise à jour. Qu'est-ce que ça va changer pour vous les nantis ? Normalement, des shaders mis à jour pour l'eau, de nouveaux effets de particules et de lumière sur les terrains lointains. En bonus magique, l'ajout d'ombres dynamiques exclusives à DX 10 s'occupera du rendu en temps réel des ombres dans les environnements extérieurs du jeu. Pour ce qui est d'améliorer l'intérêt du jeu, je crois qu'il faudra attendre le prochain OS de Microsoft en 2012 après la fin d'Internet.

TELEX

Hop la fin d'année est passée, les soldes commencent et certains gros éditeurs en profitent pour faire leurs courses parmi les développeurs à racheter. Take-Two est ainsi très fier d'annoncer son acquisition du studio tchèque Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*, *Vietcong* et *Mafia*) renommé 2K Czech pour l'occasion. Ça ne devrait pas changer grand-chose au développement de *Mafia 2* en cours de développement financier par l'éditeur.

TANT LES NOUVEAUTÉS 2008 : DES ÉPIS DE MAÏS POILUS ET DES TOMATES QUI FONT BOULE À FACETTE **NEWS**



WOOT the fuck ?

Selon le très sérieux site de la BBC, le mot de l'année 2007 est sans conteste "Woot !", onomatopée tirée du vocabulaire des joueurs en réseau. Ce terme a été choisi après un vote qui a réuni au moins une dizaine de personnes parmi un échantillon représentatif de jeunes obèses à lunettes choisis selon la méthode éprouvée des "quotas de cons". Seulement, tout le monde s'interroge un peu sur le vrai sens de l'acronyme. Première solution : "We Owned Other Team", qui semble mettre une certaine majorité d'accord, mais d'autres, sur Wikipédia, prétendent qu'il tire ses racines de *Dungeon and Dragons*, et de ses joueurs qui, parcourant les tunnels tels des cladoc moyens, s'exclamaient "Wow loot !" à la moindre pièce de cuivre traînant par terre. Le challenger de "Woot !" n'est autre que "ding" dont la provenance est sans conteste l'univers des MMO ou, lorsqu'on passe un niveau, on l'utilise pour frimer comme un rappeur auprès de ses potes. L'organisateur du sondage, le groupe Webster (les fameux dicos), ne passera ces mots dans ses ouvrages que si leur usage perdure autant que le célèbre "Google".

Produit issu du développement biologique

Ça y est, la grande partie fine de fin d'année a été officialisée, Electronic Arts a confirmé avoir bien ingéré Bioware et Pandemic Studios, deux beaux morceaux, au sein de sa tentaculaire nébuleuse. Pour l'instant, les deux développeurs sont encore sur les projets démarrés depuis un moment, soit *Dragon Age* (PC) et *Sonic RPG* (DS) pour le premier, *Mercenaries 2: World in Flames* (multi-supports dont PC) et *Saboteur* (Xbox 360, PS3) pour le second. Ensuite, la machine EA se mettra en place pour produire non pas une ou deux mais bien dix nouvelles franchises à partir des six licences déjà existantes apportées dans la dot des jeunes épouses. L'éditeur se réjouit de développer son catalogue dans les genres action/aventure/RPG qui font la spécialité des nouveaux arrivés. Un *Mass Effect 2* est d'ailleurs déjà annoncé pour l'été 2008, préparez-vous à en voir arriver un nouveau chaque année, c'est aussi ça l'effet EA.



P2Pitoyable

Dans toute microsociété, on rencontre l'axiome du vieux connard nuisible. Genre quinquagénaire, accoué au fond de la salle de concert matant, avec sa cravate de cowboy, les jeunots ayant eu le malheur de prendre le train du Rock'n'Roll en marche. Ouais, juste avant de leur casser une bouteille de Kro sur le crâne en chantant du Johnny. Forcément, au pays des débiles, chez nos bien-aimés piratins, la version est particulièrement élégante. Ainsi, une Team de L33t H4X0rZ a décidé de chasser de la surface de la terre tous les séides du P2P, pour que "la scène du piratage redevienne ce qu'elle était", c'est-à-dire un parterre d'obèses barbus comme aujourd'hui, mais vachement moins peuplée. Leur moyen d'action : divulguer l'identité des responsables de sites torrents, ainsi que leur vie privée et autres détails croustillants. Ironiquement, on apprend que

leur dernière victime, dont le site a été hacké dans tous les sens, était étudiant en "Sécurité informatique". Apparemment, gérer un site BitTorrent, ça ne laisse pas le temps de faire ses devoirs.

TELEX

Les vendeurs de hamburgers dégueu récidivent : le boss de McDonald's en Angleterre, où le taux d'enfants obèses commence à inquiéter les autorités, affirme que ce n'est pas sa faute. Enfin si, un peu, mais c'est aussi parce qu'il n'y a "pas assez d'espaces verts" et que les enfants "restent à la maison devant les jeux vidéo". Vilains jeux vidéo ! Rappelons au passage que la vente d'armes à feu ne fait pas grimper le taux d'homicides et qu'on n'a jamais vraiment prouvé que la cigarette donnait le cancer.

"DES TONNES DE BOMBES MYXOMATOMIQUES VONT SE DÉVERSER SUR NOTRE PAYS"



RAYMOND DEVOS SENS-DESSUS DESSOUS

C'est facile de trouver un sujet de Papier Culture après Noël, me dit-on. Mouais. Deux bouts de bois reproduisant le bruit des criquets du Madagascar c'est sans intérêt, une canne de Madagascar vous vous en foutez, un livre sur les champignons c'est passionnant mais quand même, il ne me reste donc qu'un recueil de sketches de Raymond Devos ou le dernier CD de Dick Rivers à chroniquer. Ce dernier est fantastique, rien à dire, mais l'ayant prêté à mon père pour ne pas trop l'écorner d'un coup, j'opterai finalement pour le livre du gros mort. Alors voilà, sans vouloir blâmer ma mère qui me l'a offert et qui lit le magazine, c'est quand même bien de la merde ce bouquin (oui je suis toujours aussi vulgaire, désolé maman). Autant être clair, je ne suis pas un grand fan du comique mangeur d'enfants. Mais à la télévision ses sketches prennent une forme rigolote au moins, du genre bien grosse et dégoulinante de sueur. À l'écrit, il ne reste que la finesse d'écriture de Jabba the Hut, une accumulation de jeux de mots si lourds et consternants qu'après trois sketches, j'ai rendu le livre à ma maman. Du coup, je ne suis même plus sûr que ce soit le bon que je critique, parce que des livres, il en a fait des tas gros comme lui, mais à vrai dire une seule chose me turlupine vraiment : c'est qui le plus fort entre Raymond Devos, Guy Carlier et un brontosaure géant ?

El Gringo

La meilleure blague de Raymond Devos. 3,90 euros.



Le teen movie vulgoso a acquis ses lettres de noblesse avec le célèbre *American Pie*. Mais il fallait redonner un nouveau style à ce genre qui, ces dernières années, s'est quand même essouffé, la faute à une ribambelle de copies misérable du chef-d'œuvre original. Arrive *Superbad*, peut-être un des films majeurs de ce début de siècle. Comme d'hab, le scénario est à se flinguer : deux lycéens losers, un bouboule amateur de sites pornos et un geek timide, veulent se faire dépeuler à une soirée

SUPERBAD

par la fille de leurs rêves. Pour cela, ils permettent de ramener de l'alcool pour tout le monde. Vous voyez *Le Seigneur des Anneaux* ? Bah c'est pareil, mais en fait totalement différent : certains dialogues sont à se pisser dessus, les vannes sont grasses comme des chipolatas premier prix, le rythme ne faiblit jamais et le film est rempli de références que le lecteur moyen de *Canard PC* ne devrait pas avoir trop de mal à saisir. Dans la lignée de *Dude, Where's my car*, 40 ans, toujours puceau ou des *Jay and Silent Bob* de Kevin Smith, c'est un film qui réussit l'exploit d'être finalement assez fin, tout en rigolant gaiement des pertes menstruelles. Le DVD est déjà dispo en import chez les revendeurs habituels.

ackboo

Un film de Greg Mottola écrit par Seth Rogan et Evan Goldberg. environ 17 dollars le DVD sur Amazon.com.



LA MARQUE DU CHAT

Avant de racheter sur eBay les divers cadeaux de Noël que les gens ne manqueront pas d'y redéposer comme au pied du sapin avec la mention "Peu servi, lu une page", laissez-nous remettre un peu d'eau à votre moulin culturel. On ne le présente plus, ça fait une vingtaine d'années que le Chat, né sous la plume de Philippe Geluck, nous abreuve de ses triptyques et dessins isolés recouverts de calembour, calembredaines et autres jeux de mots, bons mots, gros mots et mots savoureux sous sa philosophie à la petite semaine et son apparence aussi sommaire qu'attachante. C'est bien connu, pour que le fond se détache nettement, il ne faut pas s'embrancher de technique : ainsi, le trait simpliste sert de prétexte à une multitude de traits d'esprit souvent cyniques et incisifs. Tous les individus, toutes les catégories sociales et tous les gaharits en prennent pour leur grade, mais peut-on vraiment en vouloir à quelqu'un qui déclare que "Chez les gros, il y a plus de place pour la beauté intérieure" ? Et comme dans un bon vieux gag de *Benny Hill*, c'est tout aussi drôle quand ça n'est que visuel. Jusqu'à présent, on se demandait quand le potentiel humoristique du pacha s'émousserait tellement ses albums gorgeaient d'idées géniales, et finalement, on peut reconnaître que l'anthropomorphe force un doit son talent avec cet 14^e tome. Ce n'est pas son meilleur mais que les familles de l'animal se rassurent, Philippe Geluck a encore de l'humour à revendre. Naan, pas sur eBay.

Sonia

Un carnet de dessins de 48 pages édité par Castorman. environ 10 euros.

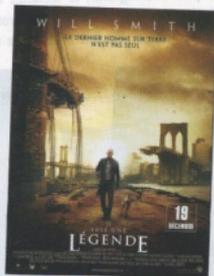


JE SUIS UNE LÉGENDE

J'ai une propension surhumaine à supporter les trucs indigestes : sandwich camembert, oignons frits, ketchup, mayonnaise ou raclettes macaronis barbecue. C'est dire si j'attendais confiant cette nouvelle adaptation de mon roman de S.F. préféré. Projet bâtarde maintes fois repoussé et re-casté, c'est finalement Francis Lawrence qui écope de la réalisation et Will Smith du rôle principal. Le choix de l'acteur aurait dû m'alerter, mais non. Si les trente premières minutes, remake de *Seul au monde* dans un New York post-apo, sont agréables à regarder, le métrage vire rapidement au putain de blasphème : exit la tension dramatique des attaques nocturnes, le fil conducteur du roman, exit le versant sociologique du bouquin où une société en remplace une autre, place ici au grand spectacle : les vampires n'ont plus de côté humain et se rapprochent d'un Gollum à la mâchoire hypertrophiée, sans parler des daims de la scène de chasse qui donnent envie de double-nelsonner le responsable des effets. Piétinant un monument de la littérature, la fin larmoyante est juste un scandale. Comment foirer autant une adaptation ciné avec un tel contenu papier ? Au même titre que *The Omega Man* de 1979, cette bobine ne s'appréciera qu'en évitant de faire le parallèle avec le bouquin, sous peine de pleurer du sang. Consolons-nous avec le roman, en révisonnant *Last Man on Earth* avec Vincent Price ou encore *Night of the Living Dead*, certainement plus proches de l'esprit original de l'œuvre.

Émile Zoulou

Une adaptation loupée, pour le prix d'une place de cinéma.



Certes, cet album n'est pas tout récent mais cela fait deux ans que je le réclame au Père Noël et il aura attendu cette année pour me l'apporter. Avant de dessiner les couvertures du *New Yorker* (compilées dans le recueil *Bons Baisers de New York*), Art Spiegelman s'était fait connaître par le superbe Maus, son évocation en BD de la Shoah à travers l'histoire de son père survivant d'Auschwitz. Habitant à New-York au pied des tours du World Trade Center, l'auteur a subi de plein fouet les attentats du 11-Septembre, un traumatisme qu'il ne

À L'OMBRE DES TOURS MORTES

parviendra à exorciser en se remettant à la BD. Prépubliés dans quelques journaux européens dont *Le Courrier International* en France - la plupart des publications américaines ayant été trop effrayées par le propos anti-patriotique d'un auteur qui se déclare aussi effrayé par son propre gouvernement que par Al-Qaïda -, les planches grand format mêlent souvenirs personnels hantés, réflexions politiques (Art propose le parti des autruches qui ferait fureur aussi chez nous) et délire paranoïaques nés de la réaction à chaud. Oui, l'objet est cher pour 40 pages mais il s'agit de grandes planches cartonnées complètes par un florilège des premiers comics américains fort intéressant, le tout formant un document historique des plus indispensables.

Threanon

Une série de qualité pour 20 dollars avec un euro fort, alors profitez-en.



CORRESPONDANCE DE GROUCHO MARX

Si, au cinéma, tout le monde se plaint des connards qui téléphonent, je me permettrais de pointer du doigt les bobos qui papotent au théâtre. En effet, lorsque vous êtes venu voir Jean-Pierre Marielle lire les lettres échangées par Groucho Marx et ses potes, subir deux blaireaux s'extasiant sur les chaussons du magasin Muji, ça défrise. Heureusement, il y a les basses de Marielle, l'absurdité fulgurante de Groucho et une vision du monde, du Hollywood de l'après-guerre, des femmes et de la vieillesse tonitruante. Évidemment, la mise en scène est minimaliste, le décor tout juste cosy et le jeu d'acteur relativement effacé, mais il en faut de la place à Groucho. Alors, on apprécie les précautions prises par le metteur en scène pour lui offrir un maximum d'espace et un peu de musique grâce au trio sax, contrebasse, batterie ponctuant chaque segment. Assez d'espace pour qu'on puisse apprécier les lettres d'un type assez généreux pour écrire des idioties monumentales sans être payé, sans espérer d'autres lecteurs que ses amis ou d'autre récompense qu'une bonne réponse. Pour nous, la route est longue.

Omar Boulon

Une lecture au théâtre de l'atelier, chère et déjà terminée.



Escape from Paradise City

La glande évasion

CORRESPONDANCE DE
CROUCH MARK

Le jeu Escape from Paradise City est un jeu de rôle en temps réel qui se déroule dans un monde post-apocalyptique. Le joueur incarne un agent de la NSA, un agent de la sécurité nationale, qui doit nettoyer les rues de la ville de Paradise City. Le jeu est divisé en 16 chapitres, chacun avec ses propres objectifs et ses propres défis. Le jeu est très riche en contenu et offre une expérience de jeu très immersive.

Genre : STR / RPG / Gestion
Développeur : Sirius Games (Danemark)

Éditeur : Focus

Config. recommandée : CPU 3 GHz,
1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo

Prix : Environ 45 euros

URL : www.paradisecity-thegame.com



T'as le bonjour de la rue !

L'avantage d'être né dans la rue et de jouir d'une street credibility sans faille, en dehors de sniffer de la colle et de mourir jeune, c'est aussi de pouvoir compter sur ses potes en cas de coups durs. Et je ne parle pas de mes hommes de main qui vous suivent à la trace comme des pitbulls anorexiques mais bien de toutes les ressources que la ville et ses habitants peuvent vous offrir. Dans EFPC, cette abstraction est représentée par votre jauge de Pouvoir – à ne pas confondre avec la jauge de Concentration – et ses icônes associées. Une jauge consommée à chaque utilisation de pouvoirs qui se régénère au fil du temps et s'agrandit pour chaque territoire capturé. On y trouve pêle-mêle l'appel d'un véhicule pour traverser un quartier un peu chaud, l'invocation d'un médecin de rue mais aussi l'espionnage par satellite ou la frappe à distance au poison. Je crois que c'est ce qui justifie l'appellation STR du jeu.

Alors qu'un titre commençant par "Escape from" aurait dû rester irrémédiablement associé dans mon esprit à la trilogie en deux volumes des films géopolitiques de John Carpenter avec Snake Plissken, voilà qu'un jeu avec le même titre débarque en traite pour s'incruster dans mon cerveau ramolli. *Escape From Paradise City* est même la suite "spirituelle" du médiocre *Gangland* mais ses développeurs ont tout fait pour qu'on l'oublie. Non content de modifier le titre en question, ils ont même été jusqu'à changer de nom, passant de *MediaMobsters* à *Sirius Games* mais, pour leur plus grand malheur, sont restés danois. *EFPC* reprend donc la formule hybride de son aîné, en lointain hommage à *Syndicate*, à savoir un mélange entre jeu de rôles, gestion et STR, chaque genre n'étant que légèrement abordé.

Les cartes de niveaux sont ainsi découpées en territoires neutres ou occupés que vous devrez petit à petit conquérir puis défendre si vous voulez vous imposer. Enfin, disons que les 16 chapitres de la campagne solo vous imposent des objectifs précis à remplir avec un niveau d'expérience maximum et qu'il faudra jouer en multi pour goûter à plus de liberté. Le scénario n'a d'ailleurs rien de très palpitant, chacun des trois héros a la moralité douteuse étant forcé par Kovacks, un agent de la NSA, à lui obéir dans sa tentative de nettoyage au Kärcher des rues.

Le retour du Gangland. Si vous n'avez jamais joué à *Gangland*, le mélange dans la description des genres ne doit pas vous évoquer grand-chose. En fait c'est assez simple,



La tête d'ouf c'est Boris Chekor, le flic ripou et son pote le videur.

Oh mais qu'est-ce que c'est ? Des arbres de compétences ? Comme c'est mignon.



vous dirigez vos héros – ses hommes de main éventuels vous suivant à la trace – à la troisième personne avec les touches ZQSD et la souris. Les combats se font en temps réel à la manière d'un MMO : il suffit de locker sa cible et d'utiliser ses pouvoirs de temps en temps avec sa jauge de Concentration, l'équivalent de la mana. La partie gestion est réduite à sa plus simple expression. Les territoires contiennent différents types de bâtiments, qui sont soit des boutiques, soit des hôtels générant automatiquement de l'argent et vos seules interventions consistent à recruter des gangsters pour protéger vos conquêtes des gangs ennemis ou à lancer une attaque sur un territoire adjacent. Dans ce cas, vos alliés iront automatiquement attaquer les PNJ hostiles de la zone désignée mais si vous voulez vraiment la capturer, il faudra mettre la main à la pâte et la tarte dans la gueule du boss local. Une fois battu, il ira s'empresse de faire changer d'allégeance tous les bâtiments du coin tandis que vous devrez le protéger des attaques ennemies. Puis le territoire sera définitivement à vous avec ses nouveaux persos à recruter et ses quêtes annexes à tenter. Rincer, répéter comme on dit en anglais et vous avez là l'essentiel du gameplay.

Courage, fuyons ! On peut dire que ça commence mal et d'ailleurs, la réalisation est à l'image du gameplay : répétitive et peu inspirée. Ce qui ne veut pas dire que c'est moche attention ; Nick Porter, le premier héros, a

même la classe avec sa chemise asiatique et sa barbe lustrée. Mais il n'y a rien qui se dégage du titre pouvant attirer la sympathie ou l'émerveillement. Les modèles de personnages et de bâtiments offrent peu de variété, les textures sont quelconques et l'ensemble manque sincèrement d'ambition. Et puis, ce n'est pas comme si on avait grand-chose à visiter : l'action ne se passe quasiment jamais en intérieur, les cartes sont petites et délimitées par des murs invisibles avec des territoires composés de quelques rues qui n'ont rien à proposer pour qu'on aille les visiter. Comme si ça ne suffisait pas, le tout baigne dans une obscurité quasi permanente, malgré la correction gamma, je n'ai jamais vu des journées aussi courtes et j'en sais quelque chose puisque dans la vraie vie, je me lève rarement avant 14 h du matin. J'ai même gardé le meilleur pour la fin, l'omniprésence des vraies publicités. Oui, les rues contiennent d'énormes panneaux qui passent toujours les 4 ou 5 même pubs pour Nokia et les jeux Focus, un détail on ne peut plus criant qui ne facilite pas l'immersion. Et même si les acteurs font des efforts concernant les voix, ils sont réduits à néant par la répétition sans fin des mêmes répliques.

Escape from mon disque dur. Ce bilan fort peu brillant se poursuit malheureusement sur presque tous les aspects du titre. En fait, le maître mot de *EFPC* est la répétition. Je suis obligé de le dire encore une fois, le maître mot

de *EFPC* est la répétition. Tout le jeu consiste à prendre les territoires les uns après les autres toujours de la même façon. Bien sûr, plus on avance, plus ça se corse et plus il faut utiliser ses ressources et ses pots pour nettoyer la place avant de s'attaquer au boss. Mais la difficulté ne change rien au principe qui se résume à une succession de combats contre les mêmes ennemis. Si encore les affrontements étaient intéressants avec des situations variées et des adversaires surprenants, on pourrait encore se contenter d'un RPG tactique urbain. Mais non, même avec des compagnons à gérer, on se contente d'utiliser deux-trois pouvoirs en regardant son héros attaquer en changeant régulièrement de cible. Combats qui sont d'ailleurs extrêmement foyillés entre une caméra capricieuse et une interface pas toujours ergonomique. C'est simple, j'ai eu l'impression de jouer à un MMORPG dans lequel je serais tout seul, coincé dans un environnement étroit où des voyades qui veulent me faire manger de la salade de plomb me proposent sans arrêt des téléphones portables. Alors, *EFPC* gagne peut-être à se jouer à plusieurs mais à l'heure actuelle, tous les joueurs ont déserté les serveurs et je doute que vous parveniez à motiver du monde en LAN. Je guette maintenant un nouveau changement de nom avant leur troisième tentative, celle-ci s'oubliant rapidement.

Threanor

Notre avis : *Escape from Paradise City* est en progression par rapport à *Gangland* mais ce n'est pas suffisant. C'est typiquement le genre de titre qui me fait mal pour les développeurs : on sent qu'ils ont bossé, il y a des défauts mais rien de vraiment scandaleux (à part les publicités in-game) et le mélange de genres arrive presque à en faire un jeu original. Mais l'effroyable répétitivité de l'ensemble et le manque d'envie de nouveaux environnements en font au final un jeu sans intérêt duquel on décroche très rapidement. On attendra donc leur troisième essai.

4/10



J'ai la flemme de faire une légende alors voilà une astuce : investissez dans des potions de haste, elles sont bon marché et facilitent les combats.



guerre entre les humains et une mystérieuse race chthonienne (c'est comme ça qu'on dit "souterraine" quand on est prétentieux) qui dévasterait tout sur son passage sans se faire remarquer. Évidemment, ce n'est ni *Fallout*, ni *Arcanum*, ni *Planescape Torment*, mais sous cette couche d'apparente simplicité se planquent quelques circonvolutions des plus agréables : on saluera l'intrigue à tiroirs, la petite parabole assez transparente sur la politique extérieure des États-Unis et plus généralement le soin apporté à offrir une histoire, des quêtes et des objectifs assez intéressants. Première production oblige, on sent encore quelques petits accros, des flottements et une durée de vie qui aurait pu être un peu plus longue mais la fraîcheur et l'honnêteté du projet poussent à l'indulgence.

Antiquités. Côté gameplay, c'est "kif-kif" bourricot (c'est comme ça qu'on dit pareil quand on est ringard) : quelques problèmes qu'on pardonnera facilement. *Eschalon* a le goût du bon gros RPG old-school, sauce *Ultima* ou *Wizardry*, à peine édulcoré aux mécanismes neufs. Ici, les classes ne servent pas à grand-chose et le hasard, les statistiques compteront pour de bon. Il faudra jouer avec des caractéristiques de base (puis les incrémenter à l'aide d'un pool de quinze points), choisir des capacités en rapport avec ce que vous avez l'intention de faire, sélectionner un axiome représentant votre croyance spirituelle (gentil, méchant, croyant, athée) qui, excellente

trouvaile, déterminera l'effet de la magie sur vous. Par exemple, un athée n'aura cure ni des malédictions, ni des bénédictions. Côté personnage, je vous avouerais que le choix est très limité pour celui qui désirerait survivre aux premières heures. Évidemment, plus tard dans l'aventure, magie et alchimie pourront vous être d'un grand secours, à coups de sorts, de potions et d'enchantelements. Malheureusement, en l'état, il est particulièrement difficile de survivre en jouant un magicien complet ou un simple archet. Quant au voleur, on n'en parlera même pas. La voie du guerrier est quasiment la seule viable et productive, la faute à une absence de gestion du backstab, un prix des flèches absolument exorbitant en rapport avec leur utilité (peu importe votre niveau en marchandage) et des monstres un peu trop costauds. Dans le même genre, n'espérez pas vous la jouer social à coups de longs dialogues tortueux et profondément interactifs. S'il est possible de se montrer méchant par moments, voire d'intimider, on se retrouve à 90 pourcents dans une logique d'enchaînement super classique avec information générale, demande de travail, demande de commerce et salutations. Voilà qui devrait décevoir les fans de *Black Isle*, mais bon, là on vous parle d'Old School, n00bzors!

Beschescheda ? Après une telle énumération, je reste pourtant enthousiaste. Qu'il s'agisse du tour par tour aussi transparent qu'efficace (le jeu ne bouge que si vous bougez), du versant exploration ou de la mirifique

compétence de Cartographie (qui possède une véritable influence sur l'autopap), une foule de petits trucs provoquant un sourire approbateur chez le joueur de bon goût. De la même manière, certains partis pris pas vraiment pratiques a priori renforcent terriblement l'immersion. Ainsi, le système de gestion de l'éclairage et de la visibilité très sévère impose de se trimballer des tonnes de torches et de sorts noctalopes (c'est comme ça qu'on dit "pour voir dans la nuit" quand on veut se la jouer) pour peu qu'on veuille se battre la nuit ou explorer une caverne. Insupportable ? Bien au contraire, voilà qui offre une alternative intéressante à tous ces jeux où, 952 mètres en dessous de la surface de la terre, de merveilleux champignons halogènes éclairent peinard votre aventurier bigleux. Et se taper une grotte remplie d'abeilles tueuses sans visibilité quand on est archer spécialisé dans la discrétion, ça c'est **HARDCORE**, coco, tu vois. Voilà pourquoi *Eschalon : Book I*, malgré ses manquements qui feraient hurler partout ailleurs, réussit à s'attirer nos bonnes grâces. Et pour les esprits chagrins qui s'inquiéteraient de la qualité graphique, je n'aurais que quelques mots : 800 par 600 uniquement, 16 millions de couleurs dont 149 784 043 pas très très bien choisis, des monstres et des personnages pas très variés. Allez hop, tous les esprits chagrins sont morts d'une crise cardiaque devant les screenshots, on peut aller jouer entre nous.

Omar Boulon

Notre avis :

Eschalon : Book I est une bonne surprise. En refusant de sacrifier son gameplay aux nouveautés qui ont un peu dilué le genre ces derniers temps, tout en évitant soigneusement une complexité excessive qui plombent les combats de certains de ses cousins (*NWN 2* quel qu'il en ?), le jeu des gars de Basilisk passe à côté de beaucoup de choses importantes. Pourtant, la fraîcheur, l'honnêteté, une histoire joliment ficelée et un prix attractif auront sans doute le mérite de convaincre les vrais fans de RPG.

7/10



Non, on ne peut pas tout explorer dans le Book I.

Building & Co

Trop compliqué, laisse béton



Genre : Hardcore

Développeur : Creative Patterns (France)

Editeur : Codemasters

Config. recommandée : CPU 3 GHz,

1 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo

Prix : Environ 40 euros

URL : www.buildingandco.com

Les "City Builders" (*Sim City* et consorts), on connaît. *Building & Co* est d'un tout autre acabit : c'est un simulateur de BTP dans lequel vous dirigez la construction d'un seul bâtiment jusqu'aux moindres détails. Les vingt chantiers sous votre contrôle (allant de la simple résidence au complexe commercial en passant par un théâtre ou une banque) ont un budget et un délai de construction limités, et présentent des conditions à respecter telles qu'une surface approximative, un certain nombre d'étages, de pièces, d'ascenseurs ou d'escaliers, pour ne parler que des plus évidentes. C'est ensuite à vous de préparer le chantier avant de dresser les plans des travaux, de commander les matériaux, les véhicules et d'embaucher les ouvriers spécialisés. Et là encore, la volonté des développeurs d'être fidèles à la réalité se fait sentir : chaque tâche nécessite une spécialisation, et chaque employé possède un niveau de formation, une personnalité, une autorité ou encore une humeur à soigner. Pour ne pas dilapider son budget, il faut donc les embaucher

quand tout est prêt, et les virer dès que leur tâche est terminée. Les ouvriers peuvent aussi se blesser, mais le réalisme n'a pas été poussé au point de recréer les inspections du travail, histoire de vérifier la validité des papiers de Abdel Al Azred, Li Po ou Keitáro Sokoban par exemple... Enfin, je dis ça comme j'aurais pu dire Pierre Perrain ou Marianne Poupée, deux autres ouvriers dont rien ne prouve qu'ils n'ont pas envahi surnoisement notre pays depuis la Suisse ou la Belgique.

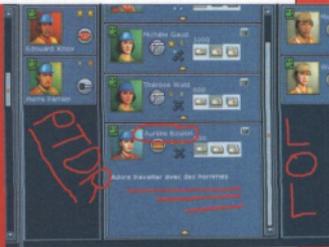
Et là... Si l'on ne devait regretter qu'une chose, ça serait en tout cas plus l'absence d'une aide efficace qu'un graphisme correct. Un récapitulatif des impératifs est bien accessible via un assistant, et en progressant il devient possible d'embaucher des plus compétents. Des icônes apparaissent aussi pour signaler les ruptures de stocks, le manque d'ouvriers ou l'impossibilité d'acheminer des matériaux. Cela ne suffit malheureusement pas dans tous les cas à deviner ce qui bloque, si l'on n'a pas 20 ans d'expérience

dans le BTP en tout cas. Pour ma part, après avoir joué à la démo et m'être entraîné deux fois sur le tutorial, j'ai quand même réussi à rester bloqué au moment de creuser les fondations, puis au moment de les mouler, puis juste après. En fait, j'ai passé mon temps à bloquer. Le jeu n'est ni pédagogique ni intuitif, alors que l'on doit prévoir à l'avance les commandes de matières premières ou l'évacuation des débris pour ne pas perdre du temps. Et comme si la difficulté n'était pas assez décourageante, *Building & Co* est en plus sérieusement bugué : problèmes incompréhensibles de construction des grues, sauvegardes fréquemment corrompues, ouvriers qui ne glandent rien... Et je ne vous parle pas du monceau d'incohérences que j'hésite encore à attribuer aux bugs ou à mon incompetence crasse. L'idée était excellente, le concept excitant, mais l'expérience finale est trop souvent frustrante, et on met des plombs à piger pourquoi le chantier s'arrête.

El Gringo

Notre avis : On ne peut pas dire que *Building & Co* soit vraiment une réussite, mais pour un premier essai dans un genre totalement nouveau, le résultat est... curieux. Clairement destiné aux gros fans de gestion ou aux personnes ayant des accointances avec le milieu du BTP, le jeu manquera sûrement de pédagogie pour le joueur lambda qui comprendra rarement ce qui se passe. Espérons une *Building & Co 2* plus didactique, avec un vrai gros tutorial couvrant l'ensemble des techniques de construction et une encyclopédie du BTP intégrée, par exemple.

4/10



No comment...

Soldier of Fortune 3 : Payback

SOF qui peut



Soldier of Fortune est une licence bien-aimée des joueurs PC. Par conséquent, je sais que certains d'entre vous ont, un instant, dans un moment d'égarément, eu l'idée de dépenser quelques euros, à la simple évocation de la sortie de ce troisième épisode. Voilà pourquoi il est extrêmement urgent que vous lisiez ces lignes. Pour vous éviter une déconvenue. Pour vous éviter les yeux qui saignent, les propulsions de matières à moitié digérées en plein écran LCD et les remords, les terribles remords qui vrilleront votre tronc cérébral, l'entraînant lentement vers l'étron cérébral. Oh ma tête, oh mon âme, jamais je n'aurais dû poser les yeux sur cette horreur, je suis marqué, souillé à jamais. Bon OK, j'arrête le cinéma. Mais avant qu'on rentre dans le vif du sujet, je veux que vous mémorisiez un truc : *Soldier of Fortune 3*, c'est vraiment de la merde. Mais de la merde qui vous propose d'incarner un mercenaire traquant un par un tous les ennemis de l'Amérique, histoire de leur faire payer le

11-Septembre, la guerre du Vietnam, les émeutes de Los Angeles et de Watts, ainsi que l'invention du chili con carne, du communisme et du Catholicisme. En effet, vous allez tuer des Arabes, des Afghans, des Noirs, des Chinois, des Russes et deux Irlandais catholiques. Toutes ces pourritures qui ont, un jour ou l'autre, mérité le courroux du brave américain WASP que vous êtes. Évidemment, comme tous ces salauds méritent la mort, il sera question de leur infliger les pires sévices, même lorsqu'ils sont désarmés (en cinématique, le héros bute son prisonnier).

SOF qui pub. Gore, d'ailleurs, c'est le seul adjectif que *SOF 3* hérite de ses ancêtres. Oubliez l'IA, le level design, la gestion de la furtivité, le gameplay potable ou le multijoueur hilarant, on patauge dans les égouts du vidéoludisme. Les niveaux se réduisent à des couloirs que l'on parcourt dans un sens jusqu'à ce qu'une barrière invisible nous envoie dans l'autre. L'intelligence

Genre : Facho Person Shooter
Développeur : Caudron (Slovaquie)
Éditeur : Activision
Config. recommandée : CPU 3,2 GHz,
 1 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
Prix : N.C.
URL : www.mercenarieswanted.com

Artificielle dispose de deux comportements : je m'affiche à découvert et je tire ou je charge pour attaquer à coups de crosse. Les objectifs sont débordants d'originalité : tuer tout le monde pour accéder à la porte, tuer tout le monde pour accéder au boss, tuer tout le monde pour survivre, tuer tout le monde pour que la barrière tombe. Ce jeu est un condensé de toutes les ficelles les plus usées et les plus moisies du jeu vidéo aromatisées à l'urine et à la bile. Et même dans le domaine de la violence débile, les développeurs n'ont pas été foutus d'accomplir leur taf. Ainsi, les corps seraient comme des chipolatas trop mûres qui seraient passées sous les chenilles d'un tank, se démembrant sans raison et propulsant sur orbite des morceaux de tartare tandis que les 9 mm de base à silencieux font plus de dégâts qu'une bonne grosse mitrailleuse lourde. *SOF3*, c'est tout juste ça : n'importe quoi, n'importe comment, avec quatre heures de durée de vie.

Omar Boulou

Notre avis :

Au risque de choquer les membres les moins progressistes de notre lectorat, je tiens à signaler que je n'ai absolument rien contre la nécrophilie. Surtout quand c'est bien fait. Malheureusement, en détournant la licence *Soldier of Fortune*, Activision a choisi de se la jouer Gribouille, avec les doigts, sans réflexion et en mettant partout. *SOF 3*, même à prix budget, constitue donc une insulte au joueur moyen, et devrait être évité comme la peste. Sauf si vous voulez vous marrer entre copains.

1/10



Aquaria

La vive aquatique



Genre : Action / Exploration 2D
Développeur : Bit Blot (États-Unis)
Éditeur : Bit Blot
Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Prix : Environ 21 euros
URL : www.bit-blot.com/aquaria

Pourquoi c'est pas en rayon ?

Parce que les deux développeurs sont leur propre éditeur et qu'il faut bien économiser sur les frais de fabrication d'une belle boîte et ceux de distribution dans les étalages entre les légumes et les poires à lavement. Pour acheter la version complète, il faudra donc passer par leur site (l'adresse est dans le petit cadre que personne ne lit) et déboursier la monstrueuse somme de 21 euros, soit l'équivalent de 30 dollars ; parfois la force de l'euro face au billet vert a du bon. Si vous n'êtes pas sûr de votre décision, sachez que la démo donne un bon avant-goût du titre en offrant plusieurs heures de jeu et que les sauvegardes sont transférables sur la version finale puisque c'est exactement le même début. Ne vous fiez pas trop à l'apparente facilité de l'aventure, le tutorial prend son temps et c'est après que les choses sérieuses commencent, notamment les combats nécessitant la première transformation. La vie descend bien vite et les boss offrent en général un challenge digne de ce nom.

J'ai beau considérer mon embauche chez *Canard PC* comme le plus grand achèvement de ma vie, à bientôt 30 ans je désespère de n'avoir toujours pas produit le jeu de mes rêves, ma Chapelle Sixtine vidéoludique. Un mix FPS/RPG post-apocalyptique où le joueur incarnerait un Vladimir Poutine cyborg partant sur les traces du Tchétchène doré dans une dimension parallèle peuplée d'animaux parlants sur fond de musique répétitive composée uniquement au Bontempi. Je le vis généralement bien sauf lorsque je retombe sur la preuve vibrante de mon incompetence, à savoir deux talentueux jeunes programmeurs cachés sous le nom Bit Blot qui nous livrent un petit bijou 2D au gameplay fleurant bon les productions consoles de la

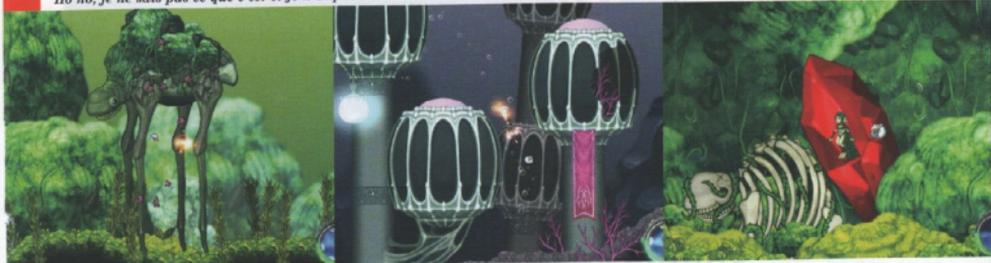
décennie passée. Révélé par l'obtention du Grand Prix de l'Independent Games Festival début 2007, il aura fallu attendre presque un an pour goûter à *Aquaria* et constater que la production underground se porte bien, merci pour elle.

Chantons sous la mer. Si vous êtes un vieux qui a connu *Ecco The Dolphin* sur Megadrive (moi j'ai failli rater mon brevet par sa faute), vous ne serez pas dépayés par *Aquaria* même si on y dirige une jeune fille verte et palmée plutôt qu'un gros dauphin prêt à s'échouer dans les filets de pêche au thon pour faire son intéressant. Najia, puisque c'est son nom, a la mémoire un peu confuse mais se rend bien



Les tortues taxis vous téléportent de l'une à l'autre.

Ho ho, je ne sais pas ce que c'est et je n'ai pas envie de le savoir.



compte qu'elle est la seule de son espèce à squatter l'océan. Aidée de visions étranges, elle décide de se mettre en route sur les traces de son peuple pour en apprendre un peu plus. C'est là que vous interviendrez, la gourdasce marine étant incapable de se prendre en charge, il va falloir mettre les mains à la pâte et la balader avec la souris. La prise en mains est extrêmement intuitive, tout en finesse et précision, et il suffit de garder le bouton gauche appuyé pour nager dans la direction du curseur, un petit coup sec déclenchant une accélération. On en vient rapidement à slalomer entre les anémones géantes tout en prenant appui sur les rochers pour se propulser de plus belle dans un ballet aquatique qui me fait regretter l'arrêt de mes cours de natation synchronisée, lorsque ma pilotage faciale m'empêche de continuer à me faire passer pour une gracieuse sirène. Le bouton droit est lui dédié aux pouvoirs, soit des notes de musique sous la forme initiale permettant de composer des chants magiques ou de se transformer. L'alchimie est présente sous la forme de recettes de cuisine et d'ingrédients à récolter pour se guérir ou bénéficier de bonus temporaires.

Bubble Bouboule. Malgré sa ressemblance thématique avec *Ecco The Dolphin*, *Aquaria* m'évoque surtout les derniers *Castlevania* sur GBA/DS qui combinent action et énigmes/exploration dans de grands niveaux en 2D. Pour

les PCistes purs et durs qui crachent sur les consoles portables dans le métro, disons que vous serez régulièrement bloqué et devrez revenir sur vos nageoires à chaque nouveau pouvoir ouvrant d'autres voies. Je ne sais pas si c'est l'environnement marin qui me fait perdre tous mes repères mais j'avoue qu'il me faut passer pas mal de temps dans un endroit avant d'en avoir une vague représentation mentale et la carte est absolument indispensable si vous ne voulez pas trop tourner en rond. Bien sûr, les hippies objecteront que les déambulations sans but dans les grands fonds entre les algues et les bancs de poissons portables à la poésie de l'expérience. Pour une fois, je ne leur donnerai pas tort même s'il faut bien reconnaître que le joueur moyen gavé aux FPS et aux amphétamines n'y trouvera pas forcément son compte. Ne vous inquiétez pas, le titre délivre ce qu'il faut d'action dès la découverte de la forme de combat, et les nombreuses créatures hostiles sorties d'un plateau de fruits de mer irradié obligent à des cabrioles dignes d'un shoot-them-up. Ayant pris l'habitude de jouer avec un cor de chasse à la main, j'ai encore du mal à me passer de la visée automatique même si *Aquaria* est parfaitement jouable uniquement à la souris.

Dans les clapotements furieux des marées. Alors que la 3D nécessite trop de programmeurs pour rendre un truc potable,

Aquaria démontre joliment qu'une seule personne talentueuse peut s'en tirer en imposant son univers plat. En jouant avec les différentes nuances de l'océan et l'éclairage, Derek Yu compose des environnements variés sur fond de décors pastel. Toute la réalisation transpire l'artisanat du pixel minutieux, du bestiaire bariolé qui ne tombe pas dans le piège de la monotonie aux petits détails donnant vie à la mer comme les algues qui ondulent à votre passage. Le plaisir de la découverte devient le moteur principal de la progression sans cesse récompensée par une créativité débordante. J'ai par contre rapidement coupé la bande-son qui m'a semblé trop répétitive mais je suis tombé amoureux de la voix de Najia qui complète parfaitement le personnage. Bien sûr les monomaniaques du wargame ou des simulateurs de deltaplans auront sûrement du mal à y trouver leurs marques. Et on pourrait râler contre les menus défauts comme les allers-retours forcés ou les points de sauvegarde pas toujours idéalement placés. Mais après des heures de FPS Seconde Guerre mondiale ou de STR avec robots géants, *Aquaria* offre un dépaysement reposant qui sait laisser respirer le joueur. De toute façon, on est obligé d'aimer un titre contenant des crevettes lançant des roquettes par le cul.

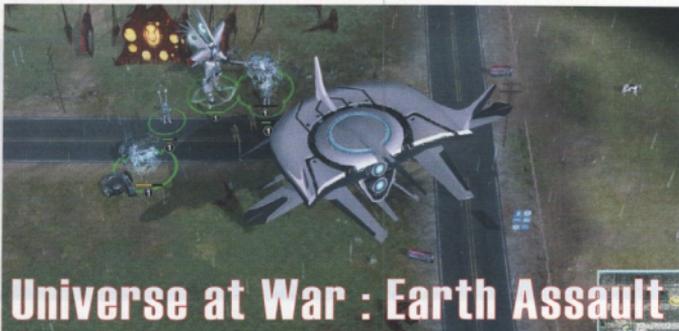
Threanor



Notre avis : Lang, joli et prenant, *Aquaria* apporte une bouffée d'air frais sur nos machines avec une alternance de balades reposantes entre les poissons et de phases de shoot plus frénétiques. Même les mordus de la 3D ne devraient pas rester de marbre devant la beauté des écrans et l'atmosphère qui s'échappe du titre soutenue par la voix fragile de Najia. À 21 euros, je vous recommande plus que jamais de soutenir les deux développeurs de Bit Blot si vous accrochez un tant soit peu au game-play old-school de leur production qui constitue un bel hommage aux consoles d'antan.

8/10

À venir >>>



Les soldats de l'univers sale

Genre : STR
 Développeur : Petroglyph (États-Unis)
 Éditeur : Sega
 Sortie prévue : Janvier 2008

Après un Heligate London assez raté et un Star Wars Empire at War décevant, on commence à se demander si les équipes "qui ont développé un jeu de la mort avant de se barrer monter leur propre studio" ne sont pas fondamentalement vouées à l'échec. Dans le cas de Petroglyph - d'anciens de Westwood -, on prêterait l'arreur de jeunesse et les possibles contraintes liées à l'exploitation de la licence Star Wars. On sera moins indulgent avec Universe at War. Une bonne guerre générale, voilà ce qu'il faudrait pour remotiver l'humanité en période d'indigestion morale et de dépression post-fêtes. Surtout que si l'on y pense bien, une attaque alien, y a rien de tel pour recréer des liens de solidarité et faire cesser les discriminations au sein de l'humanité en voie de disparition. En tout cas chez UAW, les derniers soldats résistants sont américains (évidemment) après que la quasi-totalité des pays ont été détruits par l'assaut aussi violent qu'imprévu des

extraterrestres de la Hiérarchie. Alors que les premières missions de la campagne solo vous jettent aux mains des humains impuissants tentant de sauver leur président dans un Washington dévasté, les robots intelligents de Novus débarquent in extremis pour nous sauver la mise et instaurer la paix cosmique. Ah oui, il faut aussi que je précise que leur héroïne est Mirabel, un clone humanoïde qui pilote un mécha tout ce qu'il y a de plus japonais. Ça commence à ressembler à un mauvais pot-pourri des clichés de la S.F. ? Normal c'est voulu - et encore, je ne vous ai pas parlé des Masari, les Aztèques aliens fans de tecktonik - et le scénario gentiment parodique accumule les clins d'œil aux références rétro.

Numéro complémentaire, le 3. Comme le laisse deviner l'encadré de la page d'à côté (c'est bon vous pouvez aller le lire comme si de rien n'était, on est en début de paragraphe), j'ai surtout essayé la campagne solo et elle semble se faire de manière assez linéaire. Sur le terrain, on est face à un STR relativement classique voire simpliste avec ses héros, ses groupes d'unités à manager, ses bâtiments à construire et ses ressources à récolter. Chaque race dispose de trois arbres de pouvoirs menant chacun à une arme de destruction massive - du trou noir aspirateur au terrible retour à la mode du mulet -, chaque arbre étant lui-même lié à un des trois héros par faction. Plus intéressant, chaque camp se gère différemment au niveau tactique et économique. Après un prologue commun, la campagne solo propose un chapitre par race, le temps de vous montrer en détail comment les prendre en mains. Chez les grille-pains Novus, il suffit de construire un centre de production pour que des péons volants aillent récupérer automatiquement les ressources inorganiques de la carte. L'énergie étant particulièrement importante pour cette faction, il faut veiller à construire les bâtiments dans des zones connectées





au réseau EDF grâce aux pylônes déployables invisibles à l'ennemi. Le gros avantage de la méthode, c'est que toutes les unités Novus peuvent se déplacer très rapidement en se dématérialisant le long des lignes et il devient alors facile de protéger sa base ou de monter une tête de pont surprise (sur prises).

Craignez le prince Zessus !

Non non, je n'invente rien c'est vraiment le nom d'un des héros Masari, la faction aztèque. Le jeu a refusé de fonctionner avant que je puisse les rencontrer mais je vais quand même vous en parler parce qu'ils me font rigoler. Race fourre-tout issue des mythologies humaines ancestrales, les Masari ont néanmoins la technologie la plus avancée et disposent de bâtiments produisant des ressources à l'infini. Toute la flexibilité de leur stratégie est basée sur leurs deux modes Dark & Light. Le premier privilégie la défense et la discrétion – unités et structures

y gagnent un bouclier – alors que le second préfère l'attaque et la rapidité. Il faut par exemple être en mode Light pour que les unités volantes puissent décoller. Du côté de la Hiérarchie, les aliens gitans qui vont de planètes en planètes pour tout détruire, on aime les petits gris et les grosses unités qui rasant tout sur leur passage au mépris de la discrétion. Étendant le principe du cochon (dans lequel tout est bon) à toute la Terre, leurs collecteurs de ressources se gavent de matière organique comme inorganique. La plupart de leurs bâtiments se déplacent et la force principale de leur armée repose sur de gigantesques Marcheurs à quatre pattes qui possèdent de nombreux points de customisation. Suivant votre tempérament, vous en ferez donc de féroces machines de guerre qui montent au front comme des producteurs d'unités retranchés tissant de gigantesques plaids lobotomiseurs à l'effigie de Florian Zeller.

Le siège de Fort Alamo s'éternise.

Le jeu étant sorti depuis le 10 décembre aux États-Unis, la version que j'ai eu entre les mains était quasiment une version finale et je peux déjà vous dire que UAW ne marquera pas les esprits par sa réalisation. J'y ai pourtant joué avec tous les détails au maximum en 1 440 x 900 sur une grosse config. Utilisant une version améliorée

d'Alamo, le moteur d'Empire at War, le titre n'offre rien de palpitant malgré un design parodique plutôt satisfaisant. Mais j'ai trouvé l'ensemble bien terne, les textures sont quelconques, les environnements manquent cruellement de détails alors que la caméra reste très près du sol. Pour tout dire, les scènes d'introduction qui mettent en scène les humains se font enfoncer par un Act of War pourtant sorti deux ans et demi plus tôt. Et je ne compare même pas avec un titre plus futuriste comme Command & Conquer 3. Certes, ce n'est pas le point le plus important dans un STR mais autant mettre tous les atouts de son côté et avoir envie de cajoler ses petites unités. Je ne peux pas non plus dire que la campagne solo m'ait transcendé, la faute à un rythme et des événements peu trépidants. Mais c'est évidemment en multijoueur et notamment avec le mode global complet que UAW doit révéler tout son potentiel, un point que l'on vérifiera lors du test. Les

Le choix dans l'attaque

Oh attention, je vous vois venir mais non, ne soyez pas mesquins, UAW ne sera pas qu'un simple STR de plus. Même si la campagne solo scénarisée ne vous laisse pas beaucoup de choix quant aux territoires à attaquer, seul comme à plusieurs vous pourrez vous adonner lascivement au mode global combinant tactique et stratégie. Pour vous donner une idée, ça ressemble pas mal au mode campagne des Total War, en moins riche quand même. Sur chaque territoire capturé, vous pourrez construire un bâtiment produisant ressources, unités ou recherches, chacun d'entre eux étant ensuite upgradable par une série de modules personnalisant son type de production. Vous devrez évidemment laisser des armées en garnison pour protéger vos biens, et vos héros accompagnés de leurs troupes iront tenter de déloger les voisins à grand renfort de missiles thermonucléaires. En cas d'affrontements, tout le monde repassera en mode STR classique, les cartes contenant déjà toutes les structures que vous avez pu y construire.

différences tranchées entre les factions motivent en tout cas à poursuivre l'expérience. Reste à espérer que le développement en parallèle pour la Xbox 360 n'ait pas forcé Petroglyph à trop simplifier le gameplay.

Threanor

Chaque race dispose de son interface personnalisée.



À venir >>>



Rainbow Six : Vegas 2

Ocean's Second

Genre : Shoot tactique
 Développeur : Ubisoft (Canada)
 Éditeur : Ubisoft
 Sortie prévue : Mars 2008

Je préfère me montrer particulièrement honnête, n'attendez pas de moi une preview délirante d'enthousiasme concernant *Rainbow Six : Vegas 2*. Pourquoi ? Parce que Las Vegas, c'est un bel endroit pour prendre de l'éther, témoigner l'état du rêve américain ou épouser une femme sans se taper la belle-famille. Parce que *Rainbow Six*, c'est une super série de shoots tactiques exigeants, reposant sur un gameplay millimétré lent et inspiré. Parce que *Rainbow Six : Vegas 2*, c'est a priori la digne suite de *Rainbow Six : Vegas*

tout court, c'est-à-dire, un jeu castré, ayant troqué l'âme de la série contre une accessibilité bon teint, pleine de scripts, d'I.A. débiles et de sauvegardes par checkpoint. D'ailleurs, ça n'a pas l'air de s'arranger.

Coup de poker ou pouilleux massacreur.

En effet, entre l'énumération des nouvelles armes, la promesse de toujours plus de moyens de customisation et l'introduction d'un système de récompense célébrant vos actes de bravoure ainsi que votre manière de jouer (armes de snipe pour les headshotters, trucs bourrins pour les bourrins), voilà que l'éditeur indique, cauchemar absolu, qu'un mode de jeu dédié aux casual gamers fera son apparition, histoire de simplifier encore davantage un gameplay qui, pourtant, ne mobilisera jamais plus de 20 neurones. On ignore encore s'il s'agira de résoudre les affrontements à coups de Free Cell ou d'intercaler des séances de Démineur entre deux missions FPS, mais les paris sont ouverts. Sinon, oui, je suis aigri et de mauvaise foi, mais j'espère de tout cœur que la première version jouable du machin me fasse mentir.

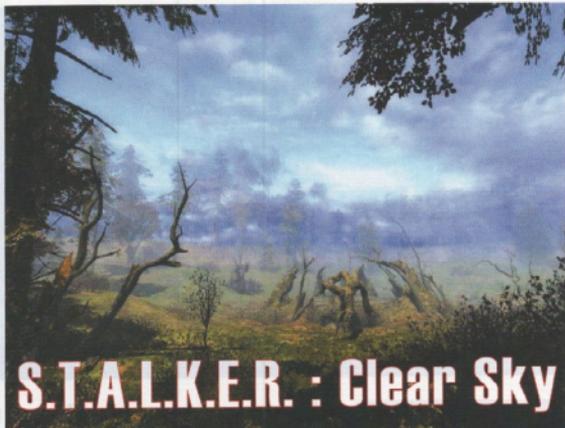
Omar Boulon





Bon, c'est bon, on a bien rigolé avec *Crysis*. Mais après avoir propulsé des tortues de mer sur orbite, racconté le dernier *Dominos Day* avec des Jeeps et des cadavres de Nord-Coréens on émué la visite de Valérie Damidot dans un magasin de porcelaine à l'aide d'un bon millier de grenades, ça commence à lasser. Il est temps de revenir à de vrais bons jeux. Alors, bien entendu, on pourrait ressortir *S.T.A.L.K.E.R.* tout moddé et tout patché pour parcourir une fois de plus la Zone avec un sourire nostalgique. Mais la répétition, ça use, même les plus jolies choses. C'est pourquoi il est temps de se tourner vers des horizons plus clairs. Vous le savez déjà car vous êtes bien renseigné, *S.T.A.L.K.E.R. : Clear Sky* est une pérorielle (un truc qui se passe avant, quoi) à l'excellent titre de GSC, se déroulant un an avant l'action originale.

S.T.A.L.K.E.R. pur mall. Vous endossez donc la défroque d'un mercenaire, tentant par tous les moyens de mettre des bâtons dans les roues au fameux Strelak (vous savez le mec qui... non, je ne vais pas raconter la fin de la campagne originale). Logiquement, la balade devrait vous renseigner sur les origines et autres secrets ayant présidé à la



S.T.A.L.K.E.R. : Clear Sky

Tchernobyl à ciel ouvert

transformation de la Zone en gros ghetto radioactif. Pour ce faire, c'est tout un pan du gameplay qui devrait être tripatoillé en profondeur, on annonce une IA revisitée, une interaction entre les factions remaniée et étoffée dépassant le simple fight entrecoupé de marchandage. Je suis assez pressé de voir ça. Au passage, on devrait découvrir une nouvelle vision de la customisation, des classes d'armures ainsi que, scandale, des moyens de voyager instantanément. Pour le reste, toujours autant de blabla technique autour de DirectX-10-l'arnaque et des tonnes d'améliorations concernant la gestion de la lumière, pour que ça fasse encore plus de trucs colorés quand on shoote des gens. Youpi. Allez, vite, vite petit développeur, l'amour n'attend pas.

Omar Boulon



Genre : Shoot 3D
 Développeur : GSC (Ukraine)
 Éditeur : THQ
 Sortie prévue : Février 2008



À venir >>>



Tiberium

Un nouveau jeu Shoot & Conquer

Vous vous souvenez de Renegade, en 2002 ? Ouais, c'était de la merde, hein. Pour mémoire, ce dérivé de Command & Conquer nous proposait de parcourir l'univers du jeu en mode First Person Shooter, avec quelques véhicules et beaucoup d'infiltration. L'idée était géniale (moi j'étais tout excité à l'idée de voir les bâtiments CCC de près), mais l'exécution a totalement foiré. Alors voilà, aujourd'hui, Electronic Arts frappe à notre porte : "Toc toc ! C'est Electronic Arts. Ça va les gars ? Ouais, je passe juste en vitesse pour vous montrer un peu notre nouveau FPS dans l'univers de C&C. Alors attention hein, c'est pas du tout comme Renegade ! Pas du tout du tout ! Le premier qui dit que c'est la suite spirituelle de Renegade, on le bouffe tout cru ! Parce que merde quoi ! On s'est déjà excusé pour Renegade ! On va pas revenir dessus !" Voilà donc

C&C Tiberium, qui effectivement n'a pas l'air d'être la suite de Renegade, si si, je vous jure. On jouera plus dans la cour du FPS tactique avec, notamment, la possibilité de diriger toute une escouade de soldats et d'appeler des snipers, des véhicules ou des avions en renfort.

Renegade Elmaloh. Le héros de la partie s'appellera Ricardo Vega (c'est le seul nom potable que les gars d'EA Los Angeles ont trouvé lors d'un brainstorming de 16 heures non-stop, les autres choix étant "Raoul Penouillot" et "Chantal Boudard") et il s'ébattra dans un bel univers 3D recréé, évidemment, l'atmosphère post-apocalyptique du dernier Command & Conquer. Que vous dire d'autre sur ce jeu dont, très honnêtement, nous ne savons pas encore grand-chose ? Bah que les aliens Scrin seront de la partie, histoire de les rentabiliser un peu, et que le jeu est aussi prévu sur les consoles next-gen, enfin current-gen quoi, enfin la PlayStation 3 et la Xbox 360. Non, ce pas forcément une bonne nouvelle. Sortie de la chose à l'automne 2008, allez, on se motive, on frappe dans ses mains, on pousse des petits cris.

ackboo



Genre : Shoot 3D

Développeur : EA Los Angeles
(États-Unis)

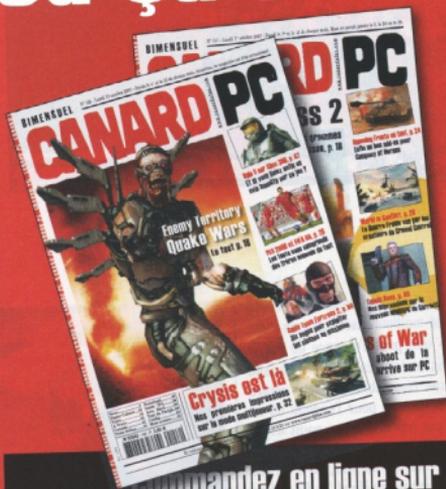
Éditeur : Electronic Arts

Sortie prévue : Automne 2008



CANARD PC

Où ça ? Dans ta boîte !



Faites des
économies,
abonnez-vous
Seulement
3,18 € le numéro*

Commandez en ligne sur le site www.canardplus.com

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner dans une enveloppe affranchie, accompagné d'un chèque libellé en euros* à l'ordre de Presse Non-Stop, à l'adresse suivante :
Presse Non-Stop, Abonnements Canard PC, 15 Place de la Nation, 75011 Paris

OUI, je m'abonne pour 6 mois, soit 11 numéros, 38 €

OUI, je m'abonne pour 1 an, soit 22 numéros, 70 €

Tarif pour l'Union Européenne :

OUI, je m'abonne pour 6 mois, soit 11 numéros à 44 €

Je joins mon règlement en euros à l'ordre de Presse Non-Stop par :

Chèque bancaire ou postal Mandat lettre

Visa Eurocard / Mastercard

Numéro _____

Expire le ____/____/____ N° de vérification* _____

Date et signature obligatoires :

Nom et Prénom ou Raison Sociale _____

N° d'appartement ou de boîte aux lettres - Etage - Couloir - Escalier - Service _____

Entrée - Tour - Immeuble - Bâtiment - Résidence - Zone Industrielle _____

N° - Extension _____ Type et nom de voie (ex. : 12 avenue des fleurs) _____

Mentions spéciales de distribution et n° (BP, TSA, ...) ou Lieu-dit _____

Code Postal _____ Localité de destination ou Bureau distributeur celex ou Cedex _____

Téléphone _____

E-mail _____

* Indiquer les 3 derniers chiffres situés au verso de la carte bancaire

Veillez compter un minimum de 2 semaines avant la réception du premier numéro. Offres valables jusqu'au 31 décembre 2007.

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant en écrivant à notre siège social.
Pour tout renseignement ou problème : abonnements@canardpc.com



Hard To Be A God

Le jeu avec des crocodiles à crête

Si vous aussi, vous ne pouvez vous empêcher de penser à Simone Veil en voyant *Hard To Be A God*, rassurez-vous, elle n'a rien à voir avec le jeu. Il y a bien quelques lourdeurs et ce n'est pas joli-joli, mais elle n'en a malheureusement pas l'exclusivité et je n'ai trouvé aucun sex toy. Sinon, *Hard To Be A God* est un jeu de rôle porté sur l'action développé par des Russes au CV peu glorieux. Vous y incarnez un espion enquêtant sur une civilisation très proche des humains et autrefois amie, la société d'Arkanar. Alors que les humains n'ont eu de cesse de se moderniser, leurs voisins se sont coupé du monde et stagnent sans raison au stade médiéval. Et c'est justement pour éclaircir ce mystère que vous allez devoir les infiltrer. Auto-proclamé hack & slash, *Hard To Be A God* n'est pas qu'un simple générateur de clics. Il est cependant exact que les combats sont bourrins. Avec les deux boutons de la souris, vous pouvez alterner entre les coups rapides et puissants, et en cliquant sur la molette, on doit pouvoir achever les ennemis. Au moins, il n'y a pas que l'index qui bosse en théorie, mais dans la version que j'ai pu essayer, le plus efficace était malheureusement de ne bourriner qu'avec les coups rapides. Si c'est vrai pour les armées de contact, ça l'est en revanche beaucoup moins pour les armes à distance tels que les arc, arbalète, fourchette, taser... sarbacane, fronde, bazooka, mitraillette... javelot, boomerang, shuriken, lancer de nain... Il y en a plus de 200, oui. Il se peut qu'une ou deux dans cette liste ne soient pas vraiment présentes dans le jeu, j'avoue, mais il sera tout de même possible d'utiliser un arsenal technologique moderne pour les habitants d'Arkanar.



Arcanum, où ça ? La comparaison fait rêver, c'est clair. Mais elle est malheureusement très inappropriée, ne serait-ce que pour l'absence de magie – au point où j'en suis en tout cas. On peut quand même leur trouver une ressemblance : leur retard graphique de quelques années pour l'époque où ils sont sortis. Ce n'est pas repoussant au point de ne pas pouvoir s'immerger dans l'univers intéressant, mais avec les couleurs criardes en plus, on n'est pas gâtés. Il n'en reste pas moins qu'*Hard To Be A God* présente une certaine profondeur et donne la possibilité de résoudre ses problèmes de diverses manières. Parmi les compétences à développer avec l'expérience, on trouve ainsi la diplomatie pour résoudre les conflits en papotant... Ou éviter de conclure une négociation dans laquelle on n'a pas fait baisser le prix d'un sou par un 'Je savais bien qu'on finirait pas s'entendre !'... Ce n'est pas tout, il est aussi possible de se faire passer pour un voleur, un gris (ne me demandez pas ce que c'est, un mélange de noir et blanc peut-être) ou un membre d'une autre faction en se procurant leur déguisement complet, pour éviter par exemple de se faire agresser tous les 15 mètres par des brigands ou des loupes dans les bois. Enfin, pour les loups, on n'y peut rien, il n'y a pas de déguisement crédible, mais pour les voleurs c'est efficace. Ne vous précipitez pas sur le jeu qui sort avant le test dans le prochain numéro, car si *Hard To Be A God* a des bons côtés, il souffre aussi de quelques problèmes, la maniabilité durant les combats à cheval par exemple. Comme d'hab, il est plus sage d'attendre le test.

El Gringo



On ne dirait pas un crocodile, ça n'a pas de crête, mais c'est un crocodile à crête.



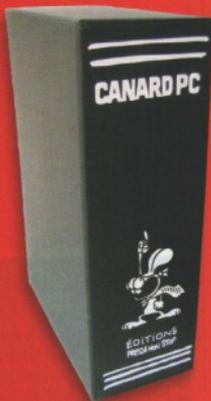
Genre : RPG / Action
 Développeur : Burut (Russie)
 Éditeur : Akella / Nobilis
 Sortie prévue : 18 janvier 2008

LA BOUTIQUE CANARD PC



La reliure Canard PC :
16 euros

Commandez le pack de trois reliures
et économisez plus de 10 euros sur les frais de port !



Le tapis de souris Canard PC :
13 euros (298 x 235 x 2 mm, adapté à tous les types de souris)

Offres disponibles en ligne dans la Boutique de www.canardplus.com

BON DE COMMANDE

À retourner dans une enveloppe affranchie, accompagné d'un chèque libellé en euros à l'ordre de Presse Non-Stop, à l'adresse suivante :
Presse Non-Stop, Boutique, 15 place de la Nation, 75011 PARIS

OUI, je commande une reliure Canard PC,
16 € + 6,40 € de frais de port, soit 22,40 €

OUI, je commande le pack de trois reliures Canard PC,
46 € + 8 € de frais de port, soit 54 €

OUI, je commande le tapis de souris Canard PC,
13 € + 2,20 € de frais de port, soit 15,20 €

Je joins mon règlement en euros à l'ordre de Presse Non-Stop par :

Chèque bancaire ou postal Mandat lettre

Visa Eurocard / Mastercard

Numéro _____

Expire le ____/____/____ N° de vérification** _____

Date et signature obligatoires :

Nom et Prénom ou Raison Sociale _____

N° d'appartement ou de boîte aux lettres - Etage - Couloir - Escalier - Service _____

Entrée - Tour - Immeuble - Bâtiment - Résidence - Zone Industrielle _____

N° - Extension, type et nom de voie (ex. : 12 avenue des fleurs) _____

Mentions spéciales de distributions et n° (BP, TSA, ...) ou Lieu-dit _____

Code Postal _____ Localité de destination ou Bureau distributeur cedex ou Cedex _____

Téléphone _____

E-mail _____

** Indiquer les 3 derniers chiffres situés au verso de la carte bancaire

Veillez compter un minimum de 3 semaines avant la réception de votre commande. Offres valables jusqu'au 31 mars 2008.

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant en écrivant à notre siège social.
Pour tout renseignement ou problème : abonnements@canardpc.com

Après l'UMP et le WoMP, le WoWMP ?

La rumeur tourne depuis fin novembre entre les joueurs de *World of Warcraft* : les temps de chargement seraient plus rapides si Windows Media Player est lancé en tâche de fond. Personne n'explique cela, il semblerait pourtant que ça marche plutôt pas mal. Mais attention les enfants, ne faites pas ça chez vous.

Fuyez, c'est dans le tiro

Dungeon Runners, le MMO instancié presque gratuit de NCsoft, hérite d'une extension gratuite : *Chunk 2*. Au menu, pas mal de rééquilibrages pour les PvP et PvE, et de nouvelles possibilités d'échange entre les joueurs. Les nouvelles armes, armures, créatures ou cartes, vous pouvez oublier, aucun intérêt. Les joueurs non membres, c'est-à-dire ne payant pas l'abonnement de 5 dollars par mois, pourront en revanche découvrir des tas de choses. De la publicité d'abord, durant les temps de chargement et dans un bandeau en haut de l'écran en plein jeu. Mais ils pourront dorénavant, comme les membres payant, empiler leurs potions dans l'inventaire pour gagner de la place, et profiter des loots d'objets supérieurs. Enfin pas tous quand même, parce qu'il faut bien que certains en aient pour leur abonnement. Alors pour trois objets sur quatre de certains niveaux qu'un joueur "gratuit" trouvera, ce dernier pourra juste lire qu'ils "nécessitent l'adhésion". C'est fou ce que cela me donne envie de jouer à *Dungeon Runners*, après quelques bons petits épisodes de "Ça va se savoir" avec un gros verre de Cola-cola.

Firefox Online

En novembre dernier, un spin-off d'*Eve Online* était dévoilé. L'heure est enfin venue de vous en parler. *Webwars: EVE* reprend l'univers de son aîné, duquel il faudra choisir une des quatre races. Mais *Webwars* se distingue vite de l'autre titre de CCP quand on rentre dans les détails. Il s'agit pour commencer d'un jeu accessible directement par son navigateur, ou plutôt par un plug-in Firefox. Le but est de s'enrichir en conquérant dix sites web pour gagner de quoi étoffer sa flotte. Celle-ci est composée de six types de vaisseaux pour défendre les territoires et en conquérir de meilleurs, dans des combats automatiques basés sur le principe du shifumi typique des STR. Plus les sites sont visités, plus ils rapportent ; les Google, Yahoo, eBay et YouTube devenant donc respectivement les cibles des guildes les plus puissantes. Aucune date n'est communiquée, pas plus pour la bêta que pour la sortie du jeu, mais on sait au moins que *Webwars* sera gratuit. Hormis quelques options payantes. Intéressant, pas autant qu'une bonne ligue 1 sans le PSG, mais on suivra quand même.



HoMM sweet home

Une nouvelle licence vient de voir son monde persistant confirmé : *Heroes of Might & Magic, Kingdoms* pour l'occasion s'il vous plaît. Et une nouvelle fois, il s'agit d'un MMO accessible depuis le navigateur internet. Ça n'a pas l'air toujours splendide, certes, mais ça sera jouable gratuitement. Les joueurs choisissent une faction, leur premier héros, et partent conquérir les territoires de NPC. Ils peuvent alors construire des mines, obtenir les ressources nécessaires à l'érection de bâtiments, et enfin accéder à divers sorts et unités. Ils peuvent aussi améliorer leurs héros en leur apprenant trois carrières, diverses compétences liées, et affronter d'autres joueurs. Enfin, pour doper la partie communautaire, des alliances permettent de fusionner les territoires pour augmenter leur défense. Attendu pour le printemps, les possesseurs d'*HoMM 5* pourront toutefois participer à la bêta dans peu de temps. Je leur souhaite plus de succès qu'à moi parce que quand j'ai essayé de fusionner mon territoire avec celui de ma jolie voisine, elle s'est barrée avec son mec et son bébé.



Basic fantasy ?

38 Studios est un studio créé par Curt Schilling, un ancien champion de base-ball passionné de MMO. Son premier monde persistant n'a pas encore de nom, on ne l'attend pas avant longtemps et on ne sait pas de quoi il s'agit. On peut toutefois deviner qu'il écoperait d'un univers heroïc-fantasy, puisqu'une démo technique dévoile un cavalier sur son cheval au galop. On peut aussi le déduire grâce à la présence de R.A. Salvatore, un écrivain marqué par son travail dans *Les Royaumes Oubliés*. Curt s'est aussi offert les services de Todd MacFarlane, le créateur de *Spawn*, VRP en figurines et gâcheur d'*Ultima Online 2*. Mais le concept de leur jeu semble encore loin d'être arrêté, puisque les développeurs cherchent encore des idées à l'aide d'un concours de créations avec leur mascotte. Les petits gars sont par contre sûrs qu'il "transcende le genre traditionnel du MMO, des romans, BD, jouets, films, TV et plus", à tel point que leur slogan est : "La domination du monde à travers le jeu." En toute modestie.

Frais devant !

Y aura-t-il un *S.T.A.L.K.E.R. Online* ? Cette question fut posée sur le site de GSC Game World par un simple joueur, ou plutôt un joueur simplet puisqu'on peut déjà jouer en ligne à *S.T.A.L.K.E.R.* La réponse officielle est pourtant intéressante : "Si vous voulez dire un MMOG, nous le considérons sérieusement." Alors voilà, un MMO *S.T.A.L.K.E.R.* pourrait bien voir le jour, c'est génial, faisons-nous des bisous. Mais comment ne pas se demander maintenant s'il y aura des chiens qui parlent dans *S.T.A.L.K.E.R. Online* ?

Retour à la vieille école

Les jeux online jouables grâce aux navigateurs Internet viennent décidément de gagner en crédibilité en peu de temps. Preuve en est cette vidéo trouvée presque par accident sur le site *InstantAction.com*, spécialisée dans les produits de ce genre, et qui nous montre ni plus ni moins que deux joueurs voler dans un browser. C'est le studio GarageGames, fondé par d'anciens de Dynamix, qui a développé ça. Pour l'instant c'est un peu rudimentaire, on ne voit que deux joueurs voler et "skier" comme des chiens excités, mais la 3D et la végétation dynamique impressionnent pour un jeu tournant dans un simple navigateur.

Les STR et Half-Life 2

Retour au Source stratégique



Le style Werchmacht, c'est le nouveau noir.



Les corniches c'est mignon, mais ça nuit à la lisibilité.

Tu vois coco, chez Canard PC, on est à l'affût de l'actualité. Mais on turtule pas les lecteurs, alors, tu vois, je recommence depuis le début. Chez CPC, nous sommes à l'affût de l'actualité, pour vous servir, lecteurs bien-aimés. Manque de bol, il arrive que celle-ci se montre plus calme que le petit Grégory sous cocktail Temest-Ritaline. Dans ce cas-là, il est de notre devoir de vous offrir quelques pages sur les vertus amincissantes de la saucisse de dinde, sur l'apport majeur du Taser dans la morale chrétienne occidentale ou, le cas échéant, sur les mods *Half-Life 2*. Voire sur les mods stratégie temps réel pour *HL*. Car, l'être humain ne vit que pour repousser les limites, y compris celles du bon goût et des moteurs 3D, et ces étranges bâtards en sont le meilleur exemple. Premier à être nommé, car le plus récent, *Half-Life 2 : Wars* (h2wars.hlsrc.net) transpose l'univers bien connu du petit monde de Gordon Freeman à la sauce stratégique. On y retrouvera résistants, combines, antlions et autres véhicules typiques du FPS de Valve. Difficile de développer sur le sujet pour l'instant : la seule version sortie pour le moment est une bêta permettant de tripoter deux missions solo, la première chez la résistance et la seconde chez l'oppressur. On constate que les moddeurs ont choisi de jouer la sécurité, s'offrant un gameplay basé sur la capture de points produisant des ressources, la production d'unités en masse et baston assaisonnée de micromanagement avec caméra libre. On notera quelques bonnes idées comme les prisonniers libérés se saisissant des armes lâchées par les ennemis et rejoignant vos rangs. Dur de donner un avis définitif au regard de cette version, mais une fois quelques bugs irritants évacués et deux-trois cartes multi élaborées (sans les corniches qui

gèrent la perception de l'action s'il vous plaît), le tout devrait être bien sympathique pour un jeu gratos.

HL : BattleZone. Le mod *HL2 Empires* (empires.mod.com, quant à lui, existe depuis un peu plus longtemps et ça se voit. Choisisant de ressusciter le concept de *BattleZone* et d'y adjoindre un peu de *Battlefield*, il mélange FPS et RTS avec une certaine audace. Un commandant par équipe, bénéficiant d'une vue du dessus, se charge de produire de véhicules et de donner des ordres. Les autres joueurs en vue FPS, à pied ou à l'aide des machines de guerre disponibles, tentent de faire la peau au camp adverse. Afin de faire respecter sa vision à long terme, le tyran peut attribuer des limitations aux troupes en leur interdisant d'utiliser certains objets, les punir en leur collant des tours de garde ou au contraire les récompenser et les promouvoir. Dans ce cas-là, la piétaille aura accès à de nouvelles armes ou de nouvelles capacités, ainsi qu'à des tanks ou des avions plus performants pour faire la peau aux infidèles. Si l'univers et l'esthétique prêtent un peu à rire avec ses uniformes nazis du XXIII^e siècle, les mécaniques de jeu sont vraiment sympathiques, fouillées et réfléchies et étayées par un bon paquet d'armes et d'équipements. Du côté des serveurs, on a constaté de grosses améliorations version après version, jusqu'à une quasi-disparition du terrible lag qui frappait le jeu. Aujourd'hui, on pourra profiter d'une bonne quarantaine de serveurs, allant jusqu'à des parties de cinquante joueurs et offrant des pings tout à fait raisonnables sur des cartes que ne renierait pas *BF1942*. Hum, ça vous dirait un serveur Canard PC pour *Empires* ?

Omar Boulon

Notre sélection

Lecteurs vidéo

- Media Player Classic 6.4.9.0b
- BSPlayer version 1.37.826
- VLC Media Player 0.8.6d
- Zoom Player 5.0

Lecteurs audio

- Foobar2000 0.9.5 Final
- Winamp 5.5
- iTunes 7.5

Clients Mail

- Thunderbird 2.0.0.9
- Outlook Express 6.0
- Pegasus Mail 4.41

News readers

- GrabIt 1.7.1
- Newsleecher 20071206.10
- ◆ NewsLeecher 3.8

Messagerie instantanée

- Trillian 3.1.9
- Miranda IM Pack FR 2.9.4
- Pidgin 2.3.1

AntiIntruders

- SpamPal 1.594
- Ad-Aware 2007 7.0.2.5
- Windows Defender

Navigateurs

- Avant Browser 11.5
- Firefox 2.0.0.11
- Opera 9.25

Browsers d'images

- FastStone Viewer 3.4
- XnView 1.92
- Picasa 2.7

Clients FTP

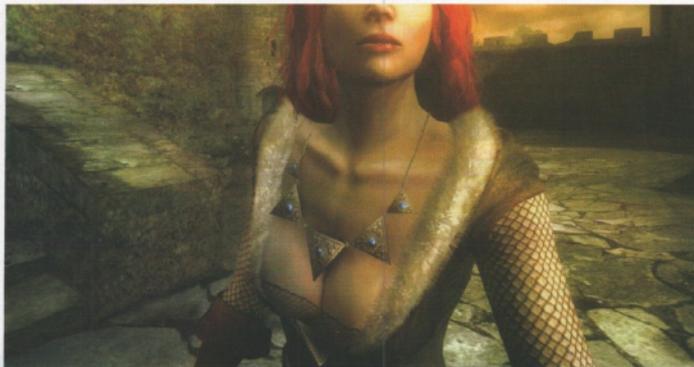
- FlashFXP 3.4
- FileZilla 3.0.4.1
- SmartFTP 2.5.1008.22

Drivers vidéo

- ATI Catalyst 7.12
- ForceWare 169.21

- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.

DEMO
The Witcher

De nombreux lecteurs semblent avoir trouvé la note du test de *The Witcher* trop sévère. Des fois, quand on est très dur, c'est qu'on aime très fort... Mais bon, en fait, ce n'était pas tout à fait le cas, et ce n'est pas la possibilité de se taper quelques dizaines de figurantes qui changera quoi que ce soit. Malgré des qualités évidentes, le RPG a été commercialisé un bon mois trop tôt, il était donc difficile de l'apprécier pleinement. Sortie après de bons gros patches, la démo profite des dernières corrections et permet donc de constater ce que le jeu donne dans de meilleures circonstances. Autant en venir directement au plus gros reproche qu'on pouvait lui faire : oui, les temps de chargement ont bien été améliorés. Les coupures interminables ont laissé place à des délais raisonnables, c'est net et très appréciable. Les déplacements du héros sont quant à eux plus fluides ; il ne s'arrête plus après avoir buté contre le moindre objet. Tout n'est pas impeccable pour autant : l'inventaire

n'est pas plus ergonomique qu'avant, et le système de combat n'est toujours pas irréprochable. Pour mémoire, celui-ci est assez original puisque, après avoir choisi un style de combat, il faut cliquer en rythme pour enchaîner les combos. Alors que dans la version test je sentais une légère désynchronisation du signal indiquant le tempo, c'est carrément le signal lui-même qui a disparu dans la démo. Cela ne semble pas être le cas sur toutes les machines, mais c'est un peu gros quand même. Il n'en reste pas moins que *The Witcher* est toujours joli, et que le premier acte à peine tronqué présent dans la démo permet de se faire une bonne idée de l'ambiance fort sympathique du titre. Cela permet aussi à chacun d'apprécier la conception dirigiste des niveaux et la fluidité du jeu, un peu juste sur un petit PC. Bref, à essayer si vous êtes intéressé.

Développeur : CD Projekt (Pologne)

Editeur : Atari

Taille : 1,97 Go

URL : tinyurl.com/jns94s

UTILITAIRE
Ascgen2

Dans le genre inutile, Ascgen2 se défend pas mal. Et il n'est pas pour autant indispensable, oh que non. Comme l'illustration ci-jointe et son nom complet (Ascii Generator dotNET) l'indiquent, il se contente de transformer vos images ou photos en ASCII art. Cela signifie qu'il reproduit l'image à base de signes, en noir et blanc ou en couleur, et avec les caractères de votre choix si vous en précisez. Autant dire qu'il vaut mieux ne pas convertir d'image trop détaillée pour que le résultat soit ressemblant, mais en attendant c'est plutôt marrant. Il existe un équivalent en ligne du logiciel moins complet mais avec d'autres options, pour un chef-d'œuvre rapide sans rien télécharger (www.makeascii.com). Alors vous aussi, n'hésitez plus, dessinez votre patron à base de "Je t'aime".

Freeware

Versión : 0.9.5

Développeur : JMSoftware

Taille : 106 Ko

URL : ascgendotnet.jmsoftware.co.uk/





DÉMO Democracy 2

Après avoir appâté l'intello avec *Building & Co* dans le dernier numéro, tentons de le fidéliser avec *Democracy 2*. Pour ceux qui auraient déjà essayé le premier, pas de grosse surprise : cette simulation de chef d'État conserve son interface en anglais à peine reliftée et les mêmes mécanismes, mais ajoute quelques améliorations et options. La démo impose la gestion d'un pays imaginaire en déficit avec des problèmes de santé publique, de criminalité et de logement, représentés par des logos rouges parmi les dizaines d'autres indicateurs reliés entre eux par des liens de cause à effet. Au centre de tout ça se trouvent les nombreux courants politiques composant l'électorat, avec leur taux d'approbation et la popularité globale. Chaque tour de jeu représente trois mois réels, et rapporte des points autorisant quelques actions plus ou moins cruciales et aux délais d'efficacité variables. La nouveauté de cet opus, c'est l'existence d'un gouvernement où chaque ministre est évalué sur ses loyauté et compétence. S'il ne rapporte plus assez de "points d'action" par tour, s'il ne plait pas au bon groupe d'opinion, il est possible de virer son ministre comme un malpropre, parce que qui mine de rien, le président c'est lui qui décide, s'il veut se taper l'ex de Laurent Fabius, il a le droit. Il ne semble pas y avoir de limitation

dans les choix des mesures à appliquer mais devant l'impossibilité de sauvegarder, il est dur de voir jusqu'où on peut aller. Le jeu paraît en tout cas toujours plaisant bien qu'un peu facile. À voir.

Développeur : Positech (G.-B.)

Taille : 29,9 Mo

URL : www.positech.co.uk/democracy2

UTILITAIRE Office 2007 SPI

Microsoft sort son premier SP pour sa suite Office 2007. En fait de "pack de service", c'est toujours une grosse boîte à pansements à laquelle nous avons droit, avec tous les patches déjà sortis et quelques nouveaux. Alors qu'il ne serait pas prévu pour un déploiement immédiat via le service d'update, il est en tout cas bel et bien disponible sur le centre de téléchargement avec son pack de langues dissocié. Socié ! Allez, c'est pour moi, faites tourner.

Freeware

Version : 1.0

Taille : 218 Mo

Développeur : Microsoft

URL : support.microsoft.com/kb/936982

UTILITAIRE Windows Vista SP1

La Release Candidate du premier Service Pack de Windows Vista est elle aussi sortie, avec des conséquences plutôt positives pour un premier jet : charge du CPU optimisée et transferts améliorés. Un jour vous verrez, il sera intéressant cet OS, vraiment.

Freeware

Version : 1.1.2

Taille : 630 Ko

Développeur : WDS Team

URL : windirstat.info

UTILITAIRE GoneIn60s

Vous venez de perdre la possibilité d'annuler les derniers changements d'un document en le fermant par erreur, ou réaliser juste après l'avoir fermé qu'il faut le relancer pour des boutillies et se retaper les temps de chargement ? C'est arrivé à tout le

GoneIn60s
Recovered with 51 seconds left!

monde. Avec *GoneIn60s*, fermer une application la fait bien disparaître de l'écran, mais la conserve à l'abri dans la RAM pendant 60 secondes (par défaut). Du coup, vous pourrez la réouvrir ultra rapidement. On notera qu'aucune installation n'est nécessaire, alors vous êtes gentils messieurs les pauvres mais vous allez planter vos tentes ailleurs, merci.

Freeware

Version : 1.046.17

Développeur : Skrommel

Taille : 205 Ko

URL : tinyurl.com/24x6sd

UTILITAIRE Codecinstaller

Pour ceux qui n'aiment pas les packs de codecs envahissants comme le Satsuki, mais qui ne veulent pas non plus utiliser VLC pour autant (un peu relous les mecs, quand même), *Codec-Installer* est ce qu'il vous faut. Quand il vous manque un codec pour une vidéo, ce logiciel détermine le coupable, va le chercher sur le Net et l'installe tout seul comme un grand. Idéal pour n'installer que ce qu'il faut afin de ne pas louper l'apéro.

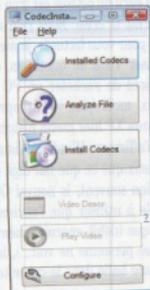
Freeware

Version : 2.8.0.0

Taille : 2,64 Mo

Développeur : Jockersoft

URL : tinyurl.com/39rpf2



À voir aussi

PATCH Guitar Hero III

Plein de corrections et de nouvelles options, mais pas d'amélioration de la vilaine conception des partitions. Losers.

Version : 1.1

Taille : 14,14 Mo

URL : tinyurl.com/2zjptw

PATCH The Witcher

Grâce à ce patch, *The Witcher* perd son incroyable lourdeur en réduisant les temps de chargement, indispensable pour ceux qui ont acheté le jeu donc et inutile pour les autres.

Version : 1.2

Taille : 113,16 Mo

URL : tinyurl.com/2edhg

PATCH Hellgate : London

Hellgate vous connaissez, un patch vous savez ce que c'est, vous devinez donc seul l'intérêt d'un patch pour *Hellgate*. Professionnalisme, responsabilisation, crédibilité.

Version : 0.6

Taille : 64,42 Mo

URL : tinyurl.com/ywr2wv

MUSIQUE Universe at war

Pour oublier un bruit disgracieux tel qu'un CD de U2 ou votre copine tentant de communiquer, rien de tel qu'un autre bruit plus fort pour le couvrir. *Petroglyph* offre les trois CD de B.O. du STR, merci.

Version : 1.4

Taille : 20,73 Mo

URL : tinyurl.com/2cdctn

PATCH The Witcher

Ajoute le LAN. Stop. C'est tout. Stop.

Version : 1.1

Taille : 227,99 Mo

URL : tinyurl.com/23344s

El Gringo



Système d'exploitation

Vista et les jeux : premier bilan

Une débâcle ? Une grosse claque dans la queue ? Un four ? Je ne sais pas quel terme s'applique avec le plus de justesse à Windows Vista, mais une chose est sûre : Microsoft a loupé son coup. Alors certes, le géant mondial du logiciel se gargarise avec les 100 millions d'unités déjà écoulées. Mais la vérité est que Windows Vista s'écoule aujourd'hui principalement par la vente forcée de l'OS avec un nouveau PC. Une option dont, d'ailleurs, certains consommateurs ne veulent plus entendre parler, ce qui a obligé quelques grands constructeurs ricains comme Dell à proposer à nouveau Windows XP sur leurs configs neuves... Côté vente au détail, c'est la branlée : il s'est vendu moitié moins de Vista que d'XP sur les six premiers mois de commercialisation respectifs de ces deux systèmes d'exploitation.

Mais pourquoi est-il aussi méchant ?

Pourquoi est-ce que Vista n'a pas eu le même accueil que les précédents OS de Microsoft ? Alors on peut jouer les analystes et expliquer que Vista est trop cher, que le baril de pétrole est trop haut et que vous comprenez, c'est la crise. Mais rien ne vaut le terrain. Alors voilà, pour vous lecteurs, je me suis sacrifié : j'ai accepté d'utiliser Vista au quotidien, comme ma Tata Josette qui vient de s'acheter un PC tout neuf au Carrefour. Et six mois plus tard, après avoir réinstallé un Windows XP hier matin histoire d'être bien sûr, je peux vous l'affirmer : Windows Vista ne fait absolument rien de mieux que ce que fait déjà notre bon vieux Windows XP. Bien souvent, le nouvel OS se montre même plus pénible à utiliser que l'ancien : la gestion réseau est merdique (débit anormalement bas, répertoires partagés que personne ne voit...), le système UAC est à se tirer une balle dans le crâne (et le désactiver pose des

problèmes avec certains vieux logiciels), l'interface finit par être lourdingue avec ses grosses bordures de fenêtres et ses icônes énormes, certains softs ne s'installent pas dans le Menu Démarrer, l'accélération audio des cartes son est désactivée... Mais attention. Windows Vista, c'est aussi DirectX 10. Vous savez, le truc révolutionnaire qui va changer la face du jeu vidéo à tout jamais (si si, on a déjà dû vous le dire dans un vieux hors-série).

DirectX 10 ou le pipeau de la décennie.

Un an après la sortie de DirectX 10 (oui, déjà), faisons un tour d'horizon de ce que cette nouvelle API a apporté aux joueurs. *Company of Heroes* d'abord. Alors oui, le jeu est génial, mais les améliorations promises par le patch DirectX 10 - des textures plus détaillées, de meilleurs effets de lumière, paraît-il... - ne sont visibles qu'après un examen approfondi des photos d'écran au microscope électronique. *BioShock* ensuite, là encore les bénéfices d'une version DX10 sont plus que douteux : des effets de fumée un peu plus détaillés. Génial, ça valait vraiment le coup de claquer 100 euros dans un nouvel OS. Les différences sont nettement plus visibles dans *Crysis*, dont la version DX10 propose des effets de lumière plus réalistes que la version DX9 déjà magnifique, mais à moins d'avoir une becane à 5 000 euros, vous n'en profiterez que sous forme d'un joli défilé de diapos. Plus grave, à niveau de détails identique, sur un Athlon X2, 2 Go de RAM et 8800 GTS, nous avons pu constater que la version DX10 est injouable (lag d'une demi-seconde dans les mouvements de



Company of Heroes DX9 en haut, DX10 en bas. Seul problème, l'éclairage 'par pixel' introduit par le patch DX10 aura pu tout aussi bien être programmé sous DX9...

BioShock version DirectX 10 : là encore, pas de quoi installer Vista, les joueurs sous DX9 ne manqueront que deux ou trois effets de fumée.

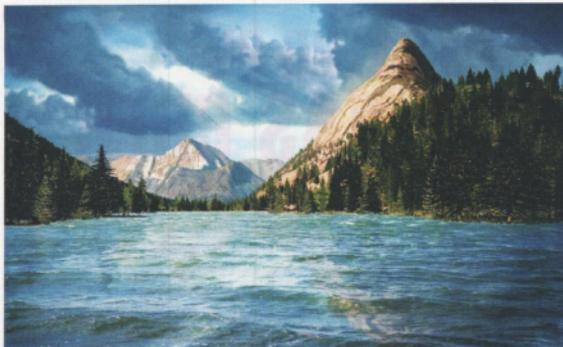
la souris) alors que la version DX9 marche du feu de dieu... C'est un peu moins la honte sur *Flight Simulator X* : à qualité visuelle égale, la version DX10 vous fera gagner 10-15 % de fps. Mais je ne suis pas certain que passer de 10 à 11 images/seconde vaille le coup de se taper une réinstallation du système, enfin c'est vous qui voyez... On passera rapidement sur d'autres "joyaux" DirectX 10 comme *Call of Juarez* ou le pathétique *Hellgate : London*, des réussites totales qui ont sûrement inspiré les développeurs de *Supreme Commander* et *S.T.A.L.K.E.R.* : après avoir annoncé tout excité une version DX10 de leur jeu, ils l'ont annulé en expliquant qu'après avoir fait quelques essais, ils se sont rendu compte que ça n'allait rien apporter...

Et pour les autres ? Alors bon, finalement il y a tellement peu de jeux exploitant DirectX 10 - d'après notre petite liste interne, on en a vu une douzaine passer en 2007 - qu'on peut se dire que c'est anecdotique. Si les fabuleuses optimisations que Microsoft a incluses dans Vista pouvaient permettre à cet OS de faire tourner les jeux DirectX 9 plus rapidement, on arrêterait de gueuler... Pas de chance. Nos confrères de *HardOCP.com*, qui sont beaucoup plus courageux que nous, ont tenté l'expérience : faire tourner une série de jeux sur XP, puis sur Vista, et comparer les résultats. Le verdict est sans appel : *Battlefield 2142*, *Company of Heroes*, *Oblivion*, *FSX*, *Need for Speed Carbon*, *Prey*, *The Sims 2* et *World of Warcraft* tournent tous mieux sous Windows XP que sous Vista. Les différences peuvent être minimes (3-4 % pour *Oblivion*) mais sont parfois affligeantes (*NFS Carbon* passe pas exemple de 45 fps sous Vista à... 75 sous XP). Il convient de noter que les différences sont plus marquées chez NVIDIA que chez ATI, ce qui laisse penser que les drivers de ces fabricants ne sont pas étrangers aux performances inférieures de Vista. Mais le joueur s'en fout, au final il veut l'affichage le plus fluide possible, et à l'heure actuelle il n'y a pas photo : c'est sous Windows XP qu'on aura la meilleure expérience de jeu.

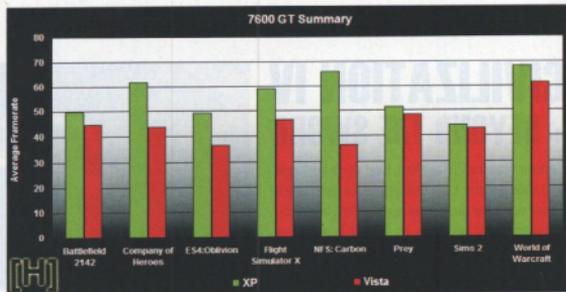
Le futur. Aujourd'hui, c'est clair, Windows Vista n'a aucun intérêt pour les joueurs. DirectX 10 n'apporte rien de transcendant et les jeux sous DirectX 9 tournent moins bien. Est-ce que ça peut changer ? Il est fort probable qu'ATI et NVIDIA optimisent leurs drivers tout au long de l'année et que d'ici quelques mois,

2008 : toujours peu de jeux DirectX 10

S'il y a de la qualité, on ne peut pas dire que la quantité soit là : il n'y a même pas 10 jeux exploitant DirectX 10 annoncés pour cette année. On citera *Starcraft II*, *Warhound* (un FPS), la suite du MMORPG *Guild Wars*, *Alan Wake*, le nouveau *Brothers in Arms*, *Far Cry 2*, le prochain *Bioware*, un RPG nommé *Dragon Age* et un autre MMORPG, *Age of Conan*.



Selon Microsoft, *Flight Simulator X* version DirectX 10, ça aurait dû donner ça. Et j'acoue, comme un bon con, j'y ai cru. En pratique, DirectX 10 n'a quasiment rien amélioré par rapport à la version DX9.



Les tests menés par *HardOCP.com* sont sans appel : les jeux DirectX 9 (90 % de la ludothèque PC actuelle) tournent moins bien sous Vista que sous XP. Le manque d'optimisation des drivers Vista, relativement "jeunes", en serait la raison principale.

Vista ne soit plus pénalisé par rapport à XP concernant les jeux DX9. Par contre, pour DirectX 10, le futur est sombre, avec seulement une poignée de jeux (voir encadré) pour relancer la machine. Surtout que les développeurs qui ne se sont pas encore fait gorder par Microsoft ne prendront jamais le risque de sortir un jeu uniquement DirectX 10 : d'après le dernier "Steam Hardware Survey" publié par Valve (un million de personnes y ont répondu, on peut considérer que c'est représentatif...), seuls 13 % des joueurs utilisent Windows Vista. Et ce n'est pas le Service Pack 1 qui devrait changer la donne : d'après des tests menés fin novembre par Devil Mountain Software (copie de fichier, batterie d'application standard, débit réseau...), Vista SP1 serait moins rapide que la version originale. Tandis que le Service Pack 3 pour Windows XP, dont la version finale ne devrait plus tarder, améliorer de 10 % les performances du système. C'est peut-être ça, la grande erreur de Microsoft : ils ont trop bien réussi Windows XP.

S.T.A.L.K.E.R. ne passera pas à DirectX 10, mais son extension *Clear Sky* devrait sauter le pas. Espérons que les améliorations seront plus évidentes que ce que nous avons vu jusqu'à présent...



ackboo

LE MEILLEUR DU PAS CHER

Quelle meilleure période que janvier pour vous faire un best-of des jeux Budget ? Vous n'avez plus une thune après les fêtes, les sorties de gros titres vont devenir rares, alors pourquoi ne pas céder à la tentation des soldes en s'offrant pour une bouchée de pain quelques-uns des meilleurs titres que, pour diverses raisons (trop de bugs, machine pas assez puissante...), vous avez loupés ? Sur ces pages, vous trouverez la crème des jeux à moins de 30 euros.

CIVILIZATION IV + BEYOND THE SWORD

Comme tous les Civilization, c'est de la stratégie à grande échelle : on doit emmener un peuple entier de l'aube des temps jusqu'à l'ère moderne, en développant ses villes, en faisant la guerre et en grimant l'arbre technologique. C'est le genre de jeu qu'on lance à 20 h, juste pour se faire une petite partie, et qu'on quitte à 6 h du matin, les yeux explosés, après avoir génocidé trois civilisations rivales. Pourquoi faut-il l'acheter ? Parce que c'est le meilleur Civilization de la série, et que l'add-on *Beyond the Sword* le rend encore plus incontournable. À 35 euros pour l'ensemble, le rapport qualité/prix est imbattable : c'est un jeu auquel on peut jouer des centaines d'heures



en trouvant toujours de nouvelles stratégies pour niquer l'IA. (qui est au passage impeccable).

Prix : 15 euros + 20 euros
Éditeur : Take 2 Interactive

SILENT HUNTER 3

Silent Hunter 3 est l'épisode qui a ressuscité la célèbre franchise de jeu de sous-marin 39-45. À bord d'un U-boat, on peut se retaper toute la Seconde Guerre mondiale le long d'une campagne dynamique particulièrement bien faite. Il faut lire le manuel pour piger ce qui se passe, mais on devient vite accro aux patrouilles dans l'Atlantique Nord. *Silent Hunter 4*, l'épisode suivant qui se déroule dans le Pacifique, n'apporte rien de neuf par rapport à ce qu'offre

SH3. Ultra patché, ultra fluide, ultra stable et bénéficiant de nombreux mods très réussis (allez voir sur subsims.com), c'est presque un crime de vendre un jeu aussi bon à 10 euros. Si vous aimez la simulation et les bateaux, c'est un incontournable.

Prix : 10 euros
Éditeur : Ubisoft

SIM CITY 4 DELUXE

Vous êtes le maire d'une ville, à vous de transformer vos trois hameaux de bouseux en mégapole planétaire bardée d'immeubles luxueux. *Sim City 4* est un jeu complexe qui nécessite un certain investissement personnel pour en comprendre toutes les finesses, mais ça vaut le coup de s'y mettre. Pour 20 euros, vous aurez un jeu capable de vous tenir rivé à l'écran des milliers d'heures (voire plus en téléchargeant du nouveau contenu sur le site de référence Simropolis.com) et qu'à l'heure actuelle, *SC4* reste le meilleur jeu du genre - *Sim City Societies* est une daube infâme et *Cities Unlimited* n'est pas encore sorti. En plus, l'excellent add-on *Rush Hour* est inclus dans cette édition, et avec une grosse machine de joueur (Dual Core, 2 Go de RAM...), les villes monstrueuses ne font plus ramer l'affichage.

Prix : 20 euros
Éditeur : Electronic Arts



HITMAN : BLOOD MONEY

Hitman est un jeu d'infiltration, dans lequel on incarne l'agent 47, chargé de liquider ses cibles en toute discrétion sur une dizaine de missions. Voyez ça comme du *Splinter Cell* en plus fin et en encore plus classe - c'est le costume-cravate et le flingue à silencieux qui fait ça. *Blood Money* est certainement l'épisode le plus réussi de la franchise. Alors 15 euros pour 15 heures de jeu avec un gameplay infiltration/action parfaitement calibré et des niveaux géniaux (un casino, un asile psychiatrique, la villa d'un



magnat du porno, un mariage de narco-trafi-quants...), ça serait bête de loupier ça. On regrettera que le jeu n'ait jamais été ouvert au mods, et qu'après ce chef-d'œuvre, les développeurs se soient lancés dans le pathétique *Kane & Lynch...*

Prix : 15 euros
Editeur : Eidos

www.eidos.com
 01 47 35 11 11

Prix : 15 euros
Editeur : Ubisoft

Dark Messiah est un jeu d'aventure/action médiéval-fantastique empruntant quelques éléments au jeu de rôle, notamment dans la progression du personnage qui peut se spécialiser en combat, en magie ou en furtivité. L'aventure est linéaire (ne vous attendez pas à une *Oblivion*) mais la qualité des décors, des contrôles et des bastons en fait un titre très agréable qui vous occupera une quinzaine d'heures. Si vous n'avez jamais donné un coup de botte à un orc pour l'envoyer s'empaler sur des pieux acérés, ça serait dommage de se priver. Je peux vous le dire parce que je l'ai refait il y a quelques mois : *Dark Messiah* n'a pas trop vieilli graphiquement et les combats à l'épée restent toujours aussi fun et violents.



X3 : REUNION

Vous débutez dans l'espace, à bord d'un petit vaisseau spatial. À vous de devenir, au choix, un chasseur de pirates renommé, un grand entrepreneur possédant des dizaines d'usines orbitales, ou plus simplement le sauveur de la Galaxie. Bugué à sa sortie, *X3* est depuis arrivé à maturité grâce à une bonne série de patches, et une machine de joueur normale fera désormais tourner ce jeu splendide sans saccades. Un peu compliqué au début, *X3* se révèle être un jeu spatial d'une grande richesse dont le seul défaut sont des combats pas toujours fantastiques. Pour ceux qui bavent devant les screens de *EVE Online* mais ne veulent pas mettre le doigt dans un MMORPG payant, ça peut être une bonne alternative... Toujours impressionnant graphiquement et jouable en mode "scénario" comme en mode "bac à sable".

Prix : 20 euros
Editeur : via Steam

DARK MESSIAH

ub.com
 01 47 35 11 11

DANGEROUS WATERS

C'est la suite de *Sub Command*, célèbre simulateur de sous-marin moderne. Dans *Dangerous Waters*, en plus des sous-marins ricains et soviétiques, on peut contrôler une frégate, un hélicoptère de lutte anti-sous-marine et un P-3 Orion. C'est un simulateur "hardcore", lecture du manuel obligatoire, mais on n'a toujours pas fait mieux en matière de simulation aéronavale



moderne. C'est vrai que *Dangerous Waters* est moche, cela dit vous n'avez pas besoin de bump-mapping pour repérer un sous-marin russe au sonar. Le jeu a été bien patché et quelques mods en améliorent encore le réalisme. Une fois que vous aurez fini les missions de base, vous en trouverez des tas d'autres sur *subguru.com*. Comptez 10-12 heures pour maîtriser la bête.

Prix : 15 euros
Editeur : via Steam

www.subguru.com
 01 47 35 11 11

Jeux Budget

COMPANY OF HEROES TITAN QUEST GOLD

"L'excellence n'a pas de prix", murmure le publicitaire pressé de refiler sa vieille montre pourrie et son 4x4 nazbrok à des couillons en mal de substituts péniens. Mais, moi, de mon côté, je sais bien que 15 euros, c'est ce que je suis prêt à payer pour le meilleur jeu de stratégie temps réel de ces dernières années. Mariant gameplay original mariné aux petits oignons, graphismes encore tout à fait appréciables et cartes magistralement construites, la tentative 39-45 des coyotes de Relic Entertainment cartonne sur tous les plans qu'il s'agisse du solo, du multi ou de l'éventail de mods développés par les fans. Préparez-vous à profiter de vrais moments de bravoure tels que le débarquement sur les plages normandes du côté allié ou à disputer des matchs multi raffinés et profitant pour une fois d'une fantastique émulation des lignes de front. Le STR indispensable.

Prix : 15 euros

Éditeur : THQ

Les innombrables hack & slash sortis au cours de l'année ne vous ont pas convaincu, vous êtes suffisamment raisonnables pour ne pas vous être pris les pieds dans *Hellgate : London* et son gameplay aussi intoxicant que banal ? Bien joué, vous êtes un homme de goût. Et pour peu que vous soyez un homme de goût un peu fauché, aimant par-dessus tout les toges et le fromage de chèvre baignant dans l'huile d'olive, pourquoi ne pas vous tourner vers cette compil' réunissant *Titan Quest* et son add-on *Throne of Darkness* ?



Préférant le level design soigné et champêtre aux moteurs de générations automatiques et offrant de chouettes sensations dans les bastons, ce jeu d'Iron Lore aura de quoi vous occuper durant une bonne quarantaine d'heures, voire plus si vous êtes monomaniaques ou que vous possédez quelques potes pour jouer en multi.

Prix : 25 euros

Éditeur : THQ



ARMED ASSAULT

Suivant la voie tracée il y a longtemps par *Operation Flashpoint*, *Armed Assault* ressuscite la recette du champ de bataille virtuel, passionnant, exigeant, mais méchamment buggé. Malheureusement, contrairement à son ancêtre, le dernier né de Bohemia Interactive souffre d'une campagne solo anecdotique à mille lieues des meilleurs moments d'un "Resistance". Mais qu'importe, à trente euros, dû de faire la fine bouche, du moment que l'on tombe sur quelques bons mods, ou mieux encore sur des gens de bonne compagnie pour profiter d'un bon scénario en multi. À vous le ramping dans les hautes herbes, le respect à la lettre de la chaîne de commandement et un jeu réaliste permettant de manipuler armes à la physique étudiée et véhicules conforme au boulon prêt.

Prix : 30 euros

Éditeur : 505 Games



BOILING POINT

Avant de commencer, je tiens à indiquer que le prix affiché sur cette page constitue un maximum. Sur Internet ou dans les bacs promos de vos hypermarchés, il devrait être facile de le dénicher à 4,90 euros. Et à ce prix-là, une fois quelques gigas installés, je pense qu'il n'y a rien d'honteux à apprécier *Boiling Point*. *Oblivion* avec des flingues avant l'heure, ce titre de Deep Shadows, tape dans le FPS/RPG à base de république bananière latino.



Au programme, des fusillades, des bugs, du cynisme, des vieillardes lanceuses de grenades, des bugs, des quêtes diverses, de longues balades et des bugs sur une carte dénuée de temps de chargement. On reprochera aussi quelques mécanismes de gameplay rageants (tout le monde sait ce que vous faites, peu importe votre distance ou votre discrétion), mais il y a tout de même vraiment moyen de s'amuser.

Prix : 10 euros

Éditeur : Atari

PREY

À six euros, *Prey* est encore loin de constituer une bonne affaire. Mais pour vous, les

acharnés ayant claqué des milliers de pièces dans d'innombrables bornes d'arcade, payer un euro par heure de jeu ne devrait pas trop vous défriser. Surtout que l'aventure de notre pote Jo l'Indien au pays des méchants extraterrestres a quelques bons côtés, mis à part ses armes manquant de punch et sa trop grande facilité. On se réjouira des nombreux puzzles physiques jouant sur la désorientation, les téléporteurs ou l'altération de la gravité, tout en rigolant un peu à la face des développeurs persuadés de révolutionner le jeu vidéo à coups de portes-sphincter, d'enfants morts et d'autres anus cannibales de l'espace. Qui plus est, même si l'ambiance souffre d'un côté too much, on ne retirera pas à ce titre de Human Head Studio quelques scènes marquantes et franchement rigolotes.



Prix : 6 euros
Editeur : 2K Games

RED ORCHESTRA

En matière de FPS tactique, pas la peine de chercher, on n'a jamais fait mieux. *Red Orchestra* constitue le must pour les adeptes du réalisme ayant laissé leur cœur ou tout autre organe vital sur le front de l'Est, entre 1941 et 1945. Vous proposant d'incarner un combattant parmi diverses classes et divers rôles allant de l'antitank jusqu'au sniper en passant par l'officier, ce jeu d'abord apparu sous forme de mod gratuit, gère avec une précision maniaque la balistique, l'essoufflement, la précision en fonction des mouvements ou des points d'appui ainsi que les blindés et autres trucs explosifs. Évidemment, c'est moche, c'est terriblement dur, ça demande de l'entraînement et de bons coéquipiers, mais difficile de trouver un jeu capable de stimuler l'idiot savant qui est en vous avec autant de maestria.



Prix : 15 euros
Editeur : GSI

CONDEMNED

Portage d'un des premiers jeux 360, *Condemned* démarre sur un postulat assez original au pays du FPS : échanger le First Person Shooter contre de la First Person Baston assaisonnée d'inspection de scène de crimes made in *Les Experts*. Le tout se déroule au pays de l'horreur glauque, entre bas-fond urbain peuplé de crack addicts, psychopathes adeptes de la mise en scène et subtile menace apocalyptique. Doté d'une ambiance saisissante et d'un paquet de bonnes idées (vous avez recours à des éléments du décor pour vous battre), le titre de Monolith se paye le luxe d'être franchement dérangeant entre deux tranches de steak tartare. Qui plus est, sur les machines d'aujourd'hui et leurs beaux écrans 16:10, ce jeu pensé "cinématographiquement" et rendant un bel hommage à l'échelle de Jacob devrait vous "blaser" pour un moment, comme on dit en Picardie.



Prix : 10 euros
Editeur : VUG

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

Décrivez *S.T.A.L.K.E.R.* pour les rares idiots qui ne connaîtraient pas ce titre déjà mythique, c'est à la fois simple et compliqué, mais je vais faire simple car je n'ai pas la place d'être compliqué. *S.T.A.L.K.E.R.* est donc un FPS gratiné d'éléments de RPG dans un univers post-apocalyptique. Le joueur ne gagne pas d'expérience mais il doit accomplir une quête principale parmi de nombreuses autres secondaires, trouver de meilleures armes ou armures, manger à sa faim, et gérer son inventaire en conséquence. À classer dans les trois meilleurs FPS de l'année 2007

avec *BioShock* et *Crysis*, on le trouve déjà à tarif réduit sur Steam alors qu'il est toujours vendu plein pot en magasin. C'est donc une bonne affaire, pour peu que vous acceptiez de vous priver de la boîte - facile -, mais aussi des mods fort sympathiques, qui sont incompatibles avec la version Steam. La version basique est néanmoins très satisfaisante en soi, avec un bon nombre d'heures de plaisir garantis.

Prix : 36 dollars (25 euros)
Editeur : GSC Game World - THQ



JEUX Budget

FABLE

Très porté sur l'action, ce RPG développé par Peter "Pipeau" Molyneux offre de grandes libertés. Certes, le parcours est linéaire, mais pour le reste, le côté jeu de rôle est très poussé. Le joueur peut ainsi choisir d'aider son prochain ou préférer le sadisme à la vertu et martyriser ses concitoyens, l'avatur du jeu s'adaptant en fonction de ses actions. Il est aussi possible d'épouser une ou plusieurs femmes, voire un homme parce qu'après tout, un peu de tendresse poilue ça ne fait pas de mal non plus... Enfin, pas partout en tout cas. Si l'on n'a pas affaire à un jeu culte, *Fable* n'en est pas moins sympathique, surtout à ce prix-là, et supporte aisément son âge honorable. Le graphisme est au moins tolérable, et cette aventure distrayante dispose d'une jouabilité très correcte. Si vous êtes passé à côté à l'époque et que vous avez tout écumé le genre, c'est une bonne occasion pour s'y mettre.



Prix : 24 euros
Éditeur : Lionhead /
Microsoft

Prix : 30 dollars (20 euros)
Éditeur : Telltale Games



SAM & MAX SEASON 1

Sam & Max saison 1, c'est le retour en force d'une licence culte vieille de treize ans. Mais là où les petits génies de LucasArts avaient conçu un jeu d'aventure riche et unique, les gros malins de Telltale ont imposé leurs épisodes de trois heures environ. On retrouve en tout cas bien l'univers délirant des policiers en freelance dans une 3D simpliste pour accompagner idéalement ce point & click old-school. Malgré le déroulement des six épisodes un peu répétitif, les développeurs rendent l'expérience poilante, indispensable pour les fans de *Sam & Max* comme pour ceux de jeux d'aventure pas trop hardcore. Trouvable en boîte à 40 euros, la saison 1 est également disponible en téléchargement à 30 dollars (www.telltalegames.com) avec une version DVD blindée de bonus envoyée parallèlement (à vos frais). It's in english, but my tailor is rich.

TWO WORLDS

On s'attendait à ce que *Two Worlds* soit le nouvel *Oblivion*, mais ce ne fut pas le cas. Cela reste malgré tout un hack & slash honnête pourvu d'un environnement ouvert bien réalisé, avec ses différents univers visuellement marqués. Sorti peu bugné, il est aujourd'hui très stable, et à 33 euros, ça commence à valoir sérieusement le coup. Avec sa profusion d'armes et d'équipements et quelques bonnes idées, il mérite l'attention des amateurs. De nombreux patches ont amélioré le jeu sur de nombreux points, ont rajouté du contenu et réparé le mode multijoueur complètement cassé à ses débuts. Une extension (*The Temptation*) est prévue pour le milieu de l'année au plus tard, pour prolonger le plaisir de ceux qui auraient été hameçonnés.



Prix : 48 dollars
(33 euros)
Éditeur : Zuxxaz
Entertainment

GTA SAN ANDREAS

Attention : on cause ici de la licence la plus populaire de Rockstar et d'une des plus célèbres séries de jeu vidéo. Au-delà de toutes les controverses puritaines l'ayant entouré, *GTA San Andreas* est un des titres les plus complets existant. Dans un terrain de jeu gigantesque d'une trentaine de kilomètres carrés, le joueur peut effectivement massacrer du flic et braquer de la prostituée, mais aussi participer à des guerres de gangs, modeler le corps de son avatar en fonction de son entraînement, ou encore participer à des épreuves automobiles diverses - entre autres. Les *GTA* ont inspiré bien des concurrents mais restent



la référence, même si le dernier est déjà sorti depuis près de trois ans (deux sur PC). Malgré son graphisme un poil daté, *San Andreas* est toujours un must, grâce à son gameplay varié permettant d'exploiter pleinement ses dizaines d'heures de durée de vie. À 15 euros, vous n'avez plus aucune excuse.

Prix : 15 euros
Éditeur : Take 2

JUST CAUSE SUPREME COMMANDER

La recette de *Just Cause* : GTA dans un univers paradisiaque, les cascades en plus. En tant qu'agent de la CIA, vous êtes envoyé les armes à la main et la chemise ouverte renverser le gouvernement local de l'archipel caribéen de San Esperito. Laissant complètement le réalisme à la frontière, *Just Cause* vous offre un immense terrain de jeu et des missions à la pelle avec un seul but, les cascades de la mort. Sauter de toit en toit sur des voitures en marche, se faire tracter par un hélicoptère pour finir par un saut de l'ange avec ouverture de parachute au ras des flots n'est qu'un petit exemple du quotidien. Alors oui, le titre se montre répétitif et la maniabilité y est parfois capricieuse notamment en véhicules. Mais à 15 euros le bac à sable doré et en attendant *GTA 4*, les fans de Rémy Julienne pourront se laisser convaincre.



Prix : 15 euros
Éditeur : Eidos

SupCom est le fils spirituel du mythique *Total Annihilation*. C'est donc de la stratégie temps réel bien hardcore, avec du micro-management velu, de la gestion des ressources au cordeau et des affrontements dantesques entre grosses machines futuristes. Un poil trop gourmand à sa sortie, *SupCom* est désormais parfaitement adapté aux grosses configs de joueurs, et à 15 euros, il n'y a vraiment plus aucune raison de s'en priver. La campagne solo vous occupera 10-15 heures, mais c'est surtout le multi qui vaut le coup, surtout après les dizaines de patches qui ont parfaitement équilibré le jeu. Vous trouverez encore pas mal de joueurs à n'importe quelle heure sur les serveurs. Pas la peine d'investir dans l'extension, la version originale suffit pour s'amuser.

Prix : 15 euros
Éditeur : IQM



ACT OF WAR : DIRECT ACTION

Si l'y a bien un titre qui aura fait l'unanimité à la rédaction en 2005, c'est celui-là. On ne compte plus les heures passées à s'affronter à coups de tractopelles en multi, chacun ayant développé sa tactique surnoise avec l'un des trois camps disponibles. Pour une fois, l'infanterie conserve son intérêt jusqu'en fin de partie grâce à l'importance des bâtiments, notamment les banques génératrices de ressources. C'est aussi l'un des rares STR dont j'ai fini la campagne solo, passionnante de bout en bout et qui rappellera de bons souvenirs aux vieux fans de *Command & Conquer*. La réalisation qui nous avait bien bluffés en 2005 a un peu vieilli mais tient encore largement la route. Et même si vous ne trouvez plus beaucoup de joueurs sur

le Net, c'est un titre indispensable en LAN. Si vous l'aviez raté à l'époque, n'hésitez plus.

Prix : 15 euros ou 30 euros avec l'extension
Éditeur : Atari



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

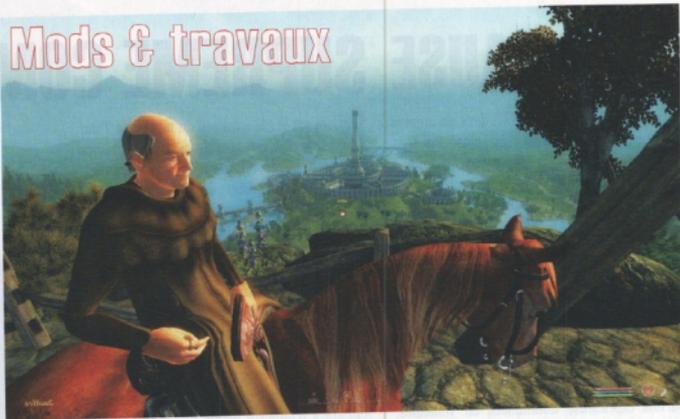
Après trois épisodes reprenant la même formule, il fallait que Sam Fisher parte à la retraite ou évolue. C'est chose faite avec *Double Agent* qui diversifie l'infiltration en laissant tomber les lunettes de vision nocturne pour un grand nombre de missions de jour. En tant qu'agent infiltré, vous devrez faire le grand écart entre objectifs terroristes et ceux de la NSA, notamment lors des passages passionnants dans le QG ennemi où Sam doit en apprendre le plus possible en temps limité

sans se faire repérer. La partie multijoueur simplifiée aura fait hurler les puristes mais est devenue d'autant plus accessible. À sa sortie, SPDA souffrait de bugs et d'exigences matérielles élevées. Aujourd'hui, avec les patches et une config moderne, vous pouvez profiter pour 15 euros de ce qui est pour moi le meilleur épisode en solo de la série.

Prix : 15 euros
Éditeur : Ubisoft



Mods & travaux



Installez l'Oblivion ultime

Voilà, ça y est, c'est fait, Oblivion est arrivé à maturité. Non pas que les développeurs aient sorti un jeu mal démoûlé, mais vous savez ce que c'est : aujourd'hui, avec l'Internet multimédia du Web 3.0, les jeux peuvent voir leur intérêt décupler si les moddeurs s'y intéressent d'assez près. Et après des tonnes de patches, un très bon add-on et deux ans de bidouillages intensifs, le chef-d'œuvre de Bethesda est devenu encore plus incontournable qu'à sa sortie.

Le but de ce guide, c'est donc de vous permettre de réaliser l'installation ultime d'Oblivion pour profiter de la meilleure expérience de jeu possible. Si vous avez navigué sur les sites consacrés à Oblivion, vous avez pu constater la profusion de mods disponibles : c'est une jungle, et il est difficile de s'y retrouver. Alors on vous a maché le boulot. On a tout installé, on a tout testé, on a éliminé les mods incomplets, buggués ou inutiles et on n'a gardé que la crème.

Les préparatifs

D'abord, il faut vous mettre en condition. Comptez une petite après-midi pour tout télécharger et tout réinstaller. Alors, on va commencer sur une surface propre : réinstallez votre Oblivion "from scratch" en purgeant bien votre répertoire, collez-y Shivering Isles si vous l'avez et patchez tout en version 1.2.0416 (version normale ou version Shivering Isles, selon votre installation), puis appliquez l'**Unofficial Oblivion Patch** (voir encadré). Déjà, ça vous prendra bien une demi-heure. Vous voulez un conseil ? Prenez ce répertoire et copiez-le juste à côté sous le nom "Oblivion tout neuf", au cas où un mod saborderait votre installation... Ensuite, premier réflexe, installez l'excellent **Oblivion Mod Manager** alias l'OBMM (faites une recherche "obmm" sur Google pour le trouver facilement), qui vous permettra de gérer vos mods, leur ordre de chargement et de les activer/désactiver d'un simple clic. Ensuite, il va falloir télécharger les mods. Direction **TESNexus.com**, qui est dorénavant le site de référence pour tout ce qui concerne Oblivion. Je sais, c'est chiant, mais il vous faudra créer un compte (gratuit et obligatoire pour les downloads, utiliser votre adresse poubelle Gmail si besoin...). Pour trouver tous les mods dont nous allons parler, utilisez simplement la fonction de recherche du site - en dessous de "Name", colonne de droite.





Les Supermods

Une pratique quand on entreprend de bidouiller *Oblivion* consiste à installer les mods les plus "importants" en premier. On va donc tout de suite s'intéresser aux deux supermods du jeu, le célèbre **Oscuro's Oblivion Overhaul** ("OOO" de son petit nom) et le **Francesco's Leveled Items and Creatures mod** (connu sous le sobriquet de "Fran"). Ces deux énormes mods font la même chose : ils rééquilibrent le jeu pour éviter que les mécanismes d'auto-leveling, qui fait progresser le niveau des ennemis en même temps que le vôtre, ne vienne pourrir l'expérience de jeu. Typiquement, l'auto-leveling implémenté par Bethesda devient pénible lorsque, au bout de 20 heures de jeu, chaque bandit croisé en chemin porte une armure daedrique à 5 000 pièces d'or. Pour pallier ce problème, l'OOO change les paramètres de chaque NPC, ennemi et item du jeu pour que leur niveau soit "fixe". Vous pourrez donc tomber sur des ennemis ultra balèzes défendant une épée fabuleuse alors que vous n'êtes que niveau 1, et ultra faibles alors que vous avez 80 heures de jeu dans les pattes. Le Fran, lui, n'élimine pas totalement l'auto-leveling, mais gère le niveau des ennemis de manière plus intelligente : si vous montez en level, vous croiserez les mêmes types



d'ennemis aux mêmes endroits, mais ils seront d'autant plus nombreux que vous êtes balèze. Quant aux items que vous trouverez au fond des donjons, ils seront plus crédibles : vous ne trouverez jamais une épée monstrueusement puissante défendue par un pauvre gobelin avec 3 points de vie. Alors, lequel choisir ? L'OOO a été très populaire jusqu'à la mi-2007, mais dorénavant, il faut avouer que c'est le Fran qui offre l'expérience de jeu la plus satisfaisante. En début de partie, l'OOO peut se révéler effroyablement difficile, et les donjons se font systématiquement à coups de F5/F9 tellement chaque combat est balèze. Après avoir passé trois mois avec l'OOO, puis avoir essayé Fran, je vous confirme que ce dernier est plus équilibré, plus "logique", plus plaisant. Comme l'OOO, il offre

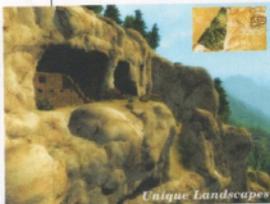
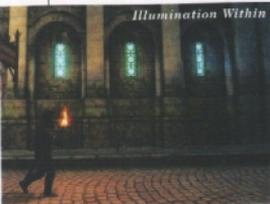
aussi toute la palette d'améliorations de base (économie plus réaliste, possibilité de leveling plus lent) et pas mal d'options modifiables en cours de partie. Un module optionnel de 530 Mo rajoutant de nouveaux items et de nouvelles créatures est disponible, mais vous le trouverez en download uniquement sur PlanetElderScrolls.com (inscription à FilePlanet.com obligatoire...).

Textures next-gen

Plusieurs packs de nouvelles textures sont disponibles pour *Oblivion*, mais le plus complet et le plus pro est incontestablement le **Qari's Texture Pack III**. Ce bestiau pèse deux giga-octets, vous ne le trouverez pas sur TESNexus.com, mais une recherche Google sur "QariTP3.zip" vous fournira d'autres moyens de

Et ça s'installe comment tout ça ?

Il y a deux façons d'installer un mod pour *Oblivion*. La première, "à la main", est la plus courante. Vous téléchargez le mod, qui arrive généralement sous forme de fichier ZIP ou RAR, et vous le décompressez dans le répertoire "Data" situé dans le répertoire d'installation d'*Oblivion*. Les fichiers ESP doivent se trouver directement à la racine de "Data" (sinon l'*Oblivion Mod Manager* ne les verra pas), tandis que les sous-répertoires comme "Mesh" ou "Sound" fusionneront avec ceux déjà existants dans "Data". Ensuite, activez le mod dans l'*OBMM*. Le second type d'installation, c'est l'*OMOD*, un format de fichier adapté à l'*Oblivion Mod Manager*. Là, c'est encore plus simple : double-cliquez sur le fichier *OMOD* (par exemple "notutorial.mod") et il s'installera automatiquement dans l'*OBMM*, dans la zone de droite. Le carré bleu à côté du nom du mod signifie qu'il est prêt à être installé ; double-cliquez sur le mod pour l'activer (l'icône passera alors en vert). Si l'icône est rouge, cela signifie qu'il y a un conflit entre plusieurs mods, l'*OBMM* vous expliquera alors quels sont les deux fautifs, et il sera sage d'en zapper un.



le télécharger (notamment via Bittorrent, ça marche très bien). Alors le gars Qarl a fait un très, très beau boulot, en retexturant les rochers, les meubles, les routes, l'herbe et tout un tas d'autres améliorations qui laissent apparaître des détails subtils et utilisent le parallax mapping pour donner aux façades en pierre un relief étonnant. La différence saute aux yeux et on oublie tout de suite que le moteur 3D d'Oblivion date de 2006. Mais je dois vous prévenir qu'avec une 8800 GTS 320 Mo, je n'ai pas tenu plus de quelques heures avant de désinstaller le pack, tellement la fluidité des 60 images/seconde du jeu original me manquait. Ce pack pousse la résolution des textures au maximum, il est donc fortement conseillé d'avoir au moins 512 Mo de RAM sur la carte graphique pour profiter de ces textures splendides sans trop perdre en fluidité.

Le patch non officiel

L'Unofficial Oblivion Patch (alias UOP) est un téléchargement d'environ 50 Mo qui corrige tout ce que les gars de Bethesda ont oublié en route : bugs d'animation, condition créant des crashes, textures mal alignées... En 50 heures d'utilisation, nous n'avons pas eu un seul plantage d'Oblivion avec l'UOP (contre un toutes les deux-trois heures en version originale...), et il n'a posé aucun problème avec la grosse plâtrée de mods décrite dans ces pages.



Un geste pour la nature

Étape suivante, relifter Oblivion. Là, pas de débat, quelques mods d'excellente facture font l'unanimité. Premier indispensable,

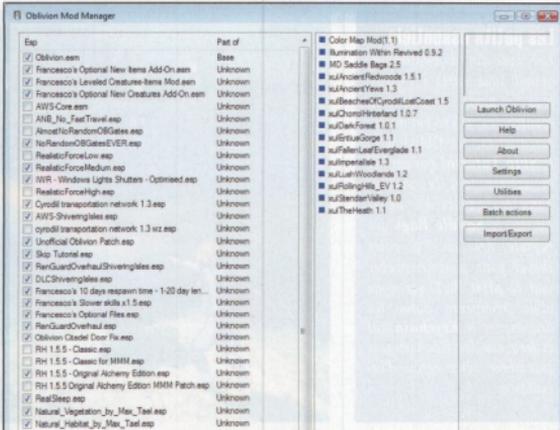
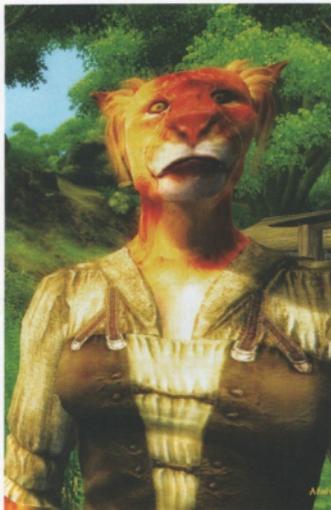
Natural Environments, dont le principal intérêt est de rendre les forêts splendides grâce à de nouveaux types de feuillages. Il modifie aussi la palette de couleurs des décors, ce qui change radicalement l'atmosphère de certains endroits (si vous trouvez la palette trop jaunâtre, sachez que le mod 'Natural Environments Color Override' permet de corriger ça), et améliore le rendu de l'eau. La météo trop stable vous ennueie ? Alors installez dans la foulée **Atmospheric Weather System** qui rajoute 60 types de temps à Oblivion. Vous aurez du brouillard, de la brume, des tempêtes, de la bruine... Seul défaut, les changements de météo sont un peu abrupts, et je n'ai pas trouvé d'options pour les ralentir. Et pour améliorer les ambiances de nuit, le mod ultime s'appelle **Illumination Within** en version optimisée. Attention, l'install est compliquée : téléchargez d'abord 'Illumination Within Revived OMOD version' sur TESNexus.com, puis 'Illumination Within Revived Optimized' qui offre des ESP optimisés pour ce mod. Avec Illumination Within, vous pourrez

vous balader le soir dans les villes et voir les lumières des maisons s'allumer les unes après les autres. Très beau, très immersif.

Des paysages uniques

Vous avez déjà fini Oblivion en 2006, et vous aimeriez avoir un peu de changement dans les paysages ? Pas de problème. Un dingue s'est chargé de modifier des pans entiers de Cyrodiil pour rajouter des collines, des constructions, des champs, des enclos, des potagers... Ça s'appelle **Unique Landscapes OMODs** et c'est absolument indispensable. Au total, ce sont une douzaine de grandes zones qui ont été améliorées : l'île impériale, les alentours de Chorrol, des marécages au sud, des forêts entières... Notez que seule la géométrie des décors change, mais les textures utilisées sont celles du jeu original (ou celles du Qarl's Texture Pack si vous l'avez installé). Cet excellent mod est disponible sous la forme de deux packs de fichiers OMOD (voir encadré 'Et comment ça s'installe ?') qui pèsent environ 80 Mo.





L'Oblivion Mod Manager est absolument indispensable pour se faire un Oblivion ultime. Contrairement au lanceur par défaut, l'OBMM permet de modifier l'ordre de chargement des mods, ce qui évite les problèmes de plantages. Une règle à respecter pour éviter les crashes : les plus gros en premier, les plus petits en dernier. Mais lors des tests, nous n'avons eu quasiment aucun problème à faire cohabiter tout le monde.

Une interface pour PC

L'interface originale d'Oblivion est une grosse merde, tout le monde le sait, puisqu'elle a été étudiée pour le vilain gamepad de la Xbox 360. C'est un des premiers aspects du jeu auxquels se sont intéressés les moddeurs, et après plusieurs tentatives, l'interface la plus aboutie est la **Phnix Immersive DarkUI**. Colonnes mieux organisées, fonte plus petite mais plus lisible, changement de teinte agréable (on passe dans les rouges/bordeaux), cette nouvelle interface améliore vraiment la gestion du perso et de l'inventaire. Et tant qu'on y est, chopez aussi l'indispensable **Color Map Mod** qui égayé un peu la carte de navigation.

Plus de réalisme

OK, je sais que parler de réalisme pour *Oblivion*, c'est un peu comme parler de morale pour *Grand Theft Auto*. Mais vous allez voir qu'il y a quand même quelques mods bien pensés qui peuvent améliorer la "crédibilité" de l'univers. On commence avec le **Realistic Ragdolls and Force v3** qui évitera que chaque cadavre soit éjecté à 20 mètres après un coup d'épée, ça fait tache. **Real Hunger 1.5.5** donnera un estomac gargouillant à votre aventurier et **Real Sleep** vous obligera à avoir un rythme de sommeil normal (un heure de sommeil pour deux heures d'action). Ces deux derniers mods rajoutent beaucoup au côté RPG et à l'immersion du jeu, car on se retrouve avec un aventurier qui doit transporter de la bouffe, prévoir ses phases de sommeil pour ne pas voir ses stats s'effondrer... Du coup, le temps et le

cycle jour/nuit ont vraiment une importance, on repère l'emplacement des hôtels et des auberges (alors qu'ils ne servaient quasiment à rien auparavant...), on se met à planifier les déplacements...

À propos des déplacements, les joueurs hardcore installeront bien sûr le **No Fast Travel** qui rend le jeu trop facile, mais pourront aussi ajouter le **Cyrodill Transportation Network** qui met à disposition un tas de moyens de transport ne vous donnant pas l'impression de tricher : des bateaux dans les villes côtières, des charrettes dans les étalles, des sorts de déplacements... Terminés avec un de mes mods favoris, le **Reeners Guard Overhaul**, qui redéfinit complètement le comportement des gardes. Dorénavant, vous n'aurez plus toute la garnison qui vous tombera dessus si vous butez un soldat dans un coin sombre, car ils n'ont plus une ouïe et une vision quasi illimitées. Ils seront en revanche suspicieux si vous vous déplacez en mode infiltration (ils vous suivront pour voir ce que vous manigancez) et seront capables d'aller chercher du secours si vous les agressez. Un mod totalement indispensable pour les bad boys qui aiment détrousser la maréchaulsée.

Armes & Sorts

Avec tous les mods que nous venons de voir, *Oblivion* devient déjà un autre jeu. Plus beau, plus réaliste, plus facile à utiliser, mieux équilibré... Il ne lui manque que des combats dignes de ce nom. C'est ce qu'essaie de reproduire **Deadly Reflex 4.03**, un gros mod qui améliore les bastons en les rendant



GUIDE >>>

Les petits essentiels

En toute fin d'installation, quand vous aurez incorporé tous les mods, vous pourrez ajouter les micro-bidouilles essentielles à Oblivion : le **Ship Tutorial** qui permet de zapper tout le passage dans les égouts au début du jeu, le **Saddle Bags** qui rajoute des sacs à votre cheval pour pouvoir stocker tout le pH44 l00T que vous allez récupérer dans les donjons, et le **Keychain** qui évitera que les clés viennent encombrer votre écran d'inventaire.



Midas Magic Spells of Aarum

plus complexes. En vrac : des tonnes de nouveaux mouvements pour les guerriers et les voleurs (coup de bouclier, décapitation, poignardage du cou, mutilation des poignets, tirs critiques pour les archers, nouveaux styles de coups puissants...), une défense plus difficile en introduisant un timing pour le blocage des coups, de nouveaux effets de sort pour les mages (les boules de feu peuvent enflammer l'ennemi, les sorts Frost transforment les opposants en statues de glace...), des tonnes de nouvelles animations (intestins qui explosent, ennemis expulsés de leurs bottes...) et, cerise sur le gâteau, la possibilité de se battre à cheval. **Deadly Reflex** est un mod très complexe qui nécessite un outil spécial, l'**Oblivion Script Extender** (alias l'OBSE ; se choppe sur obse.silverlock.org) et si 90 % des fonctions annoncées marchent bien - pour peu que vous ayez les

compétences, car un guerrier niveau 1 ne pourra pas sortir tous les nouveaux mouvements par exemple -, le combat à cheval merdouille encore un peu. Disons que c'est le moins stable des mods présents dans ces pages. Même constat avec l'excellent **Thieves Arsenal** qui ajoute à *Oblivion* toutes les armes disponibles dans *Thief* (le jeu de voleur médiéval fait par Warren Spector, période pré-*Deus Ex*). Le **Thieves Arsenal** permet de retrouver le Blackjack (la matraque) et toutes les flèches customisées : à eau pour éteindre les torches, au gaz pour endormir les gardes, à corde pour grimper sur les toits... En prime, l'I.A. des ennemis est modifiée pour qu'ils détectent les cadavres, deviennent suspicieux, fouillent les environs, appellent les secours... Du très beau boulot, mais comme avec tout ce qui utilise l'OBSE, il subsiste encore des bugs qui varient selon les utilisateurs et les mods installés à côté. Cela dit, je vous conseille vraiment de l'essayer si vous voulez jouer un voleur. Terminons avec un gros mod spécialement dédié au mage, les **Midas Magic Spells of Aarum**, qui, eux, ne nécessitent pas l'OBSE. L'ambition de l'auteur a été d'étendre l'arsenal magique d'*Oblivion* tout en gardant les sorts de base et en évitant de pourrir le gameplay avec des supersorts qui rendraient les combats sans intérêt. Certains offrent des effets graphiques franchement jolis, ce mod est considéré comme un "must-have".

Évidemment, la vingtaine de mods qu'on vous présente ici ne sont qu'une goutte d'eau par rapport à l'offre disponible, mais constitueront de bonnes fondations pour vous farcir *Oblivion* une nouvelle fois. Explorez TESNexus.com et vous pouvez être sûr de trouver encore une bonne centaine de mods qui amélioreront l'expérience de jeu que vous recherchez.

ackboo



Deadly Reflex

Midas Magic Spells of Aarum





WWE Smackdown vs Raw 2008 Par-dessus la troisième corde !

Nan, je m'en fous. Je n'ai pas à me justifier de ma passion pour le Catch. Et c'est pas la peine de me regarder de cette manière. Je suis un être raffiné, raisonnablement éduqué. D'ailleurs, j'ai tout à fait les moyens de vous prouver avec élégance que ce divertissement est le digne héritier de la vision aristotélicienne du théâtre de la catharsis. Avec juste ce qu'il faut de stéroïdes et de spandex pour rendre le tout intéressant. Et Dieu sait que de l'hormone et du slip moulant, il y en a dans cette version de *Smackdown vs Raw 2008*. Alors maintenant, vous me foutez la paix et on parle du jeu. La version 2008 de *Sd vs Raw* poursuit sur la lancée *Baston rigolote* mais un poil simulationniste quand même, à laquelle nous avait habitués la série. Comme d'habitude, on retrouve le panel complet des épreuves de la célèbre fédération de catch (depuis le *Royal Rumble* jusqu'aux combats *Premier Sang* en passant par les jeux d'échelles and Co), des mouvements correspondant parfaitement aux différents lutteurs sélectionnables, ainsi qu'un outil de création offrant la possibilité de développer un catcheur perso (dans mon cas, un nain bodybuilder raton laveur à *Doc Martens* spécialisée dans la lucha libre). En prime, on nous offre un gameplay "revisité" incluant une gestion des prises de soumissions améliorée, des contre largement facilités et la possibilité de sortir des prises traditionnellement complexes en deux coups de cuillère à pot. Au passage, le style sur le ring de nos gros pleins de diabol est joliment revisité, délaissant la traditionnelle opposition gentil qui se la joue honorable et méchant vicierland contre de chouettes spécialisations (showman, acrobate, balèze, hardcore, dirty et j'en passe). Tout ça a l'air bien chouette.

Superstarzan. Manque de bol, à force de vouloir séduire les masses, on s'aperçoit qu'un paquet de choses sont passées à l'as, à commencer par la gestion interactive de l'endurance. En parallèle, la manière dont ont été implantées les "spécialités" de chaque classe met tout un pan du gameplay, guerre d'usure et retournement, au rencard. Ajoutons à cela un choix de catcheurs terriblement hasardeux, moins de persos que l'année dernière (*Cryme Tyme* et *Marcus Von Cor* présents dans le jeu alors qu'ils ont été virés depuis un bail), plein de chouettes midcards portés disparus, et un mode "Campagne" extrêmement répétitif et décourageant pour celui qui voudrait créer sa propre superstar de zéro. On rapportera aussi un paquet de bugs d'Intelligence Artificielle, de collision, l'impossibilité de choisir sa cible lorsque l'on fait face à plusieurs adversaires et d'autres fautes de goût qui perdurent d'épisode en épisode. Beaucoup de problèmes à peine contrebalancés par l'amélioration des graphismes.

Omar Boulon

Notre avis : En bon fan de catch, j'ai une liste de plaintes longue comme le bras d'André le Géant à l'encontre de ce *Sd vs Raw 2008*. À 70 euros le jeu Xbox 360, on serait en mesure d'attendre plus d'améliorations et moins de recules. Malheureusement, THQ semble avoir choisi la voie du *FIFA*. Alors, astuce suprême, investissez dans la version *Platinum* de *Sd vs Raw 2007* en attendant la sortie d'un jeu tout entier dédié au catch mexicain. Bon, c'est pas près d'arriver mais en priant El Santo, *Mistico* et le docteur *Wagner*...

6/10



Genre : Jeu de catch
Développeur : Yuke's Media Creation (Japon)
Éditeur : THQ
Config. recommandée : Xbox 360, huile de coudes
Prix : Environ 70 euros
URL : www.smackdownvsraw.com



ET LA X-FI FUT

Le marché de la carte son PC dédiée n'est pas des plus faciles, se réduisant comme une peau de chagrin au fil des ans, grièvement atteint par les solutions audio intégrées aux cartes mères et par la nouvelle gestion de son sous Vista. C'est pourquoi Creative a, comme vous le savez, décidé de licencier sa puce X-Fi aux fabricants désireux de vendre leur propre carte. Et le premier à se lancer dans l'aventure a été Auzentech, qui propose depuis peu la Prélude, une carte 7.1 utilisant la méritante puce



audio.

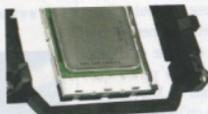
Et si nous glosons aujourd'hui de la chose, c'est parce qu'Auzentech a publié des drivers ayant l'outrecuidance d'être plus performants que ceux de Creative, puisque supportant l'encodage du DDL, ou Dolby Digital Live. Effectivement, si les cartes X-Fi gèrent le DDL en mode lecture, impossible d'encoder quoi que ce soit au format AC3, afin d'être par la suite exploité par un matériel compatible Dolby Digital. Avec cet encodage logiciel, Auzentech pique donc au vif l'amarbre propre de Creative, surtout que le sauvagement ne compte pas en rester là : d'ici la fin du premier trimestre 2008, la Prélude disposera également de l'encodage en DTS via une nouvelle mise à jour des drivers. La question est maintenant de savoir si Creative se comportera en homme en updatant ses propres pilotes, ce que ses clients ne manqueront sûrement pas de réclamer à cris d'effraies (si si, d'effraies).

CLAVIER A LA DALLE

Art Lebedev continue de jouer la gagne, en dépit de son total manque de crédibilité quant à sa capacité d'accoucher sereinement des projets annoncés. N'oublions pas que ces gens nous baladent depuis quelques années avec l'Optimus, clavier dont les touches constituées de mini-écran OLED autorisent la personnalisation des caractères et symboles affichés. Pour info, la dernière date de sortie annoncée pour le bousin se situe vers la fin février, sans rire. Quoi qu'il en soit, les courageux ayant précommandé l'arlésienne seront

heureux d'apprendre que leur Optimus est déjà une grosse bouse ringarde, puisque Art Lebedev parle maintenant de l'Optimus Tactus. "Tactus" pour "tactile", car l'optimiste fabricant planche sur le concept de clavier/dalle tactile, certainement plus simple à réaliser que l'Optimus et ses dizaines de touches OLED. L'écran... enfin, le clavier, serait particulièrement plat et afficherait tout et n'importe quoi : des caractères bien sûr, mais également des photos de tonton Lucien, voire des vidéos de tata Josette. Art Lebedev insiste sur

le fait que le Tactus n'est encore qu'un concept, alors pas la peine de s'exciter sur les précommandes.



AM2 ET PHENOM LE DRAME

Difficile de ne pas tirer sur l'ambulance qui transporte AMD, tant les faits sont têtus. Nous ne parlerons pas cette fois des bugs et autres problèmes de performance affectant le Phenom, mais plutôt des inquiétudes concernant sa compatibilité avec les sockets AM2. Compatibilité qui est pourtant présentée comme un argument de vente, puisque les possesseurs d'Athlon 64 X2 ne devraient pas devoir changer de carte mère pour profiter du Phenom. Sauf que, dans la vie réelle remplie d'impôts et de pizzas surgelées, le support du Phenom par les cartes mères AM2 du marché laisse à désirer, comme l'ont constaté les gars de Tom's hardware. Sur les dix cartes AM2 testées, seules les Asus ont accepté de fonctionner avec un Phenom en lieu et place d'un Athlon 64 X2. Sale pub pour le fondeur, d'autant que le problème ne se résumerait pas à une simple mise à jour du BIOS : ainsi,

la Gigabyte GA-M57SLI-S4 pourtant équipée d'un BIOS estampillé Phenom, n'a pas daigné fonctionner... Certes, le report des nouveaux Phenom au second trimestre 2008 laisse encore du temps aux fabricants pour réviser leurs BIOS, mais cette énième mésaventure ne fait qu'amplifier la crise de confiance dont souffre le fondeur. Pour les curieux, voici la liste des cartes mères qui n'ont pas voulu fonctionner avec un Phenom : Biostar TForce 590 SLI Deluxe (NVIDIA nForce 590 SLI), Epox MF570 SLI (NVIDIA nForce 570 SLI), Foxconn C51XEM2AA (NVIDIA nForce 590 SLI), Foxconn/Winfast K8M890M2 MA-RS2H (VIA K8M890), Gigabyte GA-M57SLI-S4 (NVIDIA nForce 570 SLI), Gigabyte GA-M59SLI-S5 (NVIDIA nForce 590 SLI), MSI K9A Platinum (ATI CrossFire Xpress 3200), MSI K9NU Neo-V (ULI/NVIDIA M1697).

Hitachi est dessus

Selon le journal japonais Nikkei, Hitachi cessera de produire des disques durs de 1 et 1,8 pouce à compter de l'été prochain. Hitachi préférerait ainsi réserver ses faveurs aux disques 2,5 et 3,5 pouces, moins touchés par la concurrence des disques à mémoire Flash. À l'heure actuelle, Toshiba tient le marché des disques 1,8 pouce avec 70 % du gâteau, suivi par Hitachi (17 %), Samsung (8 %) et Seagate (5 %).

L'AGP vit encore

Pour les misérables comme moi qui se traînent encore avec une carte mère en AGP 8x mais qui rêve de goûter du DirectX 10.1, sachez que PowerColor joue les Abbé Pierre en proposant des Radeon HD 3850 à ce format. Cette carte reprendra les spécifications des moutures PCI-Express, à savoir 668 MHz pour le core et 828 MHz pour les 512 Mo de GDDR3. Certainement l'une des dernières cartes qui sortira en AGP notez.

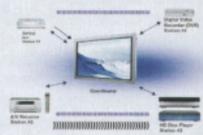
This is ze end

La mort des Athlon 64 X2 est programmée, avec l'arrêt progressif des productions à compter du premier trimestre 2008. Le processus sera étalé sur l'année et touchera peu à peu tous les modèles. À noter que de nouveaux Athlon Dual Core 6250 et 6050 (1 Mo de cache L2 et 2 Mo de cache L3 partagé) basés sur l'architecture K10 du Phenom feront leur apparition vers la fin du second trimestre 2008.

AMD devant Intel !

OK, OK, on se calme, on ne parle ici que des salaires des dirigeants. Le PDG d'AMD Hector Ruiz a plus gagné en 2006 que le PDG d'Intel Paul Otellini : 13 millions de dollars de salaire et compensations pour le premier, 10 millions de dollars pour le second. Cherchez l'erreur. (source : Securities and Exchange Commission).

LE WIRELESSHD BOUCLÉ



Ah ça, les gars du marketing, depuis qu'ils ont découvert le terme HD, on ne les retient plus. Étonnant qu'ils ne nous aient pas encore pondu le saucisson HD, le

papier-toilette HD ou encore la pizza HD. Trêve des transports, revenons-en au WirelessHD 1.0, une nouvelle norme de transmission radio initialement attendue au printemps 2007 mais qui aura mis quelques mois à être finalisée. Dans la pratique, le WirelessHD, WiHD pour les intimes, est destiné aux équipements de salon, puisqu'il se chargera de relier les divers matériels HD de l'habitat moderne :

télévision, platines de lecture, caméscopes, consoles de jeux, etc. Du côté des chiffres, le WiHD utilise la bande des 60 GHz, pour une bande passante maximale de 4 Gbits/seconde. Soutenu par les poids lourds du secteur comme Sony, Nec, Toshiba, Samsung, LG, Intel ou encore Panasonic, le WiHD devrait apparaître cette année dans les magasins, mais aucune date n'est officiellement annoncée.

LA FBIOMÉTRIE, C'EST L'AVENIR !

Les temps sont au fichage des masses, et ce n'est certainement pas le FBI qui regardera passer le train-quotidien. Le bureau fédéral d'investigation américain souhaite effectivement créer la plus grande base de données biométriques mondiale, archivant les informations de centaines de millions d'individus, pas moins. Pour l'heure, le FBI doit se contenter des empreintes digitales de 55 millions de personnes pour accomplir sa tâche investigatrice, mais cela n'est apparemment pas suffisant. Rapporté par le *Washington Post*, ce projet coûterait un milliard de dollars sur dix ans, pour autant qu'il soit validé. Nous

n'entrerons pas dans le débat consistant à savoir si cela est une bonne ou une mauvaise chose – parce que c'est une mauvaise chose, tout le monde le sait –, mais comment ne pas s'inquiéter de la fiabilité du système ? Car en plus des empreintes digitales, le FBI souhaite ajouter la reconnaissance faciale et de l'iris à la base, alors même que certaines technologies ne marchent toujours pas à 100 % : une étude conduite par le gouvernement allemand indique que la reconnaissance faciale n'est efficace qu'à 60 % en plein jour et 10-20 % la nuit... Quant à l'iris ou aux empreintes digitales, aucune erreur dans la

base de données ne doit intervenir pour éviter les drames. Le FBI explique pour sa part qu'il croisera les données – empreintes, iris, visage – pour limiter les risques d'erreur d'identification. Nous voilà donc rassurés. De vivre en France.



LA BIBLE ENPUCÉE

Des chercheurs israéliens de l'Institut de Technologie Technion ont réussi à graver ce best-seller de science-fiction qu'est *L'Ancien Testament* sur une puce en silicium d'1/1000^e de pouce, puce entourée d'une couche d'or de 20 nanomètres pour faire plus riche mon fils. Pour ceux qui en doutent, 1/1000^e de pouce, c'est du genre étroit sa race, deux fois plus petit qu'un grain de sucre, histoire d'utiliser une image plus parlante. Pour obtenir ce résultat, ces gens ont

utilisé de très grosses loupes et des canines d'acariens. À moins que ce ne soit un générateur de faisceaux d'ions, transparent à la couche d'or pour graver les 300 000 mots (soit 10 000 000 de bits) de l'ouvrage dans la couche de silicium. Si le programme devant gérer l'opération a mis trois mois à être développé, il n'a fallu que 90 minutes pour inscrire le texte. Si cet exploit peut sembler rejoindre la longue liste des inutiles, il ne s'agit en réalité que d'une étape vers un



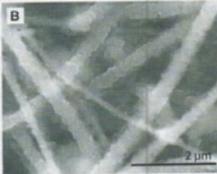
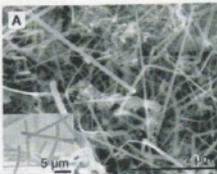
objectif plus ambitieux, visant le stockage d'informations au niveau des molécules d'ADN, ce qui nous permettra à terme de stocker encore plus de téraoctets de porn sur nos PC. Merci la science !

RADEON 34XX ET 36XX

AMD/ATI fête l'année 2008 avec une nouvelle portée de trois cartes destinées à l'entrée et le moyen de gamme, à savoir les Radeon HD 3450, 3470 et 3650. En ce qui concerne la plus petite d'entre elles, la 3450, nous avons affaire à une puce RV650 gravée en 55 nm, le core étant cadencé à 525 MHz et les 256 Mo de mémoire GDDR2 à 800 MHz. Équipée de port VGA et DisplayPort, cette carte PCI-Express 2.0 se négociera à 50 euros environ. Un poil plus ambitieuse, la Radeon HD 3470 conserve le RV620, avec cette fois un core cadencé à 600 MHz et 256 ou 512 Mo de GDDR3 turbinant à 1 GHz. Ajoutez un port VGA et HDMI au bousin, et préparez 70 euros environ pour la ramener chez vous. Terminons avec la Radeon HD 3650 devant remplacer le HD 2600 Pro et XT, embarquant cette fois une puce RV635 en 55 nm cadencée à 600 ou 800 MHz selon les versions (Pro ou XT), accompagnée de 256 ou 512 Mo de GDDR3 à 800 MHz ou 1 GHz, équipée de deux ports HDMI, 100 euros environ. Bien sûr, ces dames offriront du DirectX 10.1. Disponible au moment où vous lirez ces lignes, normalement. (Photo : www.Madboxpc.com).

BATTERIE DU FUTUR, EP. 724

Encore une news pour présenter une nouvelle race de batterie plus mieux sa mère. Si je dis ça, c'est parce que derrière les prototypes aguicheurs qui nous font bisquer depuis des années, le passage à la phase commerciale se fait toujours attendre. Enfin bon, relayons quand même la découverte des chercheurs de l'université de Stanford, qui permettraient d'obtenir des batteries lithium-ion dix fois plus performantes qu'actuellement. Sans rentrer dans des considérations techniques qui n'intéresseront que les plus



acharnés d'entre vous - une sombre histoire d'ions de lithium et d'anodes en carbone et en silicium, enfin, je vous passe le bordel -, sachez que la nanotechnologie intervient dans le bousin, permettant la fabrication d'anodes

particulièrement fines. La technologie en est encore au stade du dépôt de brevet et de la présentation aux fabricants, bref, ce n'est pas encore demain qu'on aura un PC portable avec trente heures d'autonomie.

VENTÉ LIÉE, LA GUERRE



Le problème de la vente liée sévissant dans le monde informatique continue de mobiliser les associations, à l'image d'UFC Que Choisir, Logement et Cadre de vie, Association francophone des utilisateurs de Linux et des logiciels libres (Aful) et Association pour la promotion et la recherche en informatique libre (April), réunies en une seule plume pour interpeller la Direction Générale de la Concurrence en charge du dossier. Dans la lettre envoyée à l'organe de contrôle, les associations expliquent que la vente liée de logiciels

(comprenez : Windows) avec un PC neuf "porte atteinte à la liberté de choix du consommateur, en dissimulant les informations, notamment en termes de prix, qui lui permettraient de faire ses choix en connaissance de cause". Et de déplorer le manque de volonté de la DGCCRF de remédier à la situation, obligeant les consommateurs à lancer eux-mêmes des procédures pour faire respecter leurs droits. "La situation n'a pas évolué et rien ne laisse espérer que le problème pourra se régler sans l'intervention de la DGCCRF", ajoute la missive. À noter que la question de la vente liée a été écartée de la récente loi Chatel "pour le développement de la concurrence au service des consommateurs", sous prétexte "qu'il valait mieux attendre" le résultat de l'action judiciaire lancée en décembre dernier par UFC Que Choisir. Ici là, on aura sûrement appris qu'un député s'est fait bâtir une résidence secondaire entièrement en boîtes de Windows Vista.



LES PENRYN À LA BOURRE

Si vous envisagiez l'acquisition d'un des trois nouveaux processeurs Penryn prévus pour ce mois, pas de bol les gars, il faudra encore patienter quelques semaines. Oui, la vie est chienne, soyez forts, les derniers processeurs en 45 nm d'Intel n'arriveraient finalement qu'au mois de février ou mars. Plusieurs raisons sont avancées pour expliquer le report des Core 2 Quad Q9300, Q9450 et Q9550, comme la nécessité d'écouler autant que faire se peut les stocks de processeurs gravés en 65 nm, ou bien encore la volonté d'attendre la sortie des nouveaux Phenom d'AMD pour mieux guerroyer. Si l'information est initialement colportée par Digitimes, elle se voit confirmée par les fabricants de cartes mères. Le QX9650 et le QX9770 restent donc les seuls processeurs en 45 nm disponibles à l'heure actuelle, qu'on se le dise. Évidemment, prévoyez la vente d'un organe sain pour vous payer l'un de ces deux engins, valant aujourd'hui entre 1 000 et 1 300 euros pièce, rappelons-le. Le mieux, c'est encore de se procurer le dernier hors-série Matos de CPC pour être sûr de faire le bon choix.

HD-DVD, merci la Xbox 360

Selon une étude NPD et divers recoupements avec les chiffres livrés par le HD-DVD Promotional Group, il apparaît qu'un tiers des lecteurs HD-DVD américains sont en fait des lecteurs externes destinés à la Xbox 360. Effectivement, sur les 750 000 lecteurs HD-DVD vendus aux États-Unis à la fin novembre 2007, 260 000 sont des lecteurs Microsoft. Dans le camp d'en face, la PS3 représente 74 % des lecteurs Blu-Ray vendus au total, soit 2,7 millions d'unités.

Du 802.11n à 450 Mbps

Marvell présente ce qui est censé être la première puce WiFi estampillée 802.11n, la TopDog11n-450, turbinant au débit théorique de 450 Mbps. Dans les faits de la real life, cette bande passante est huit fois supérieure à celle du 802.11g et de ses 54 Mbps. De plus, la portée du signal augmenterait de 500 % au passage, bien évidemment dans des conditions idéales : en rase plaine, par beau temps, sans vent, avec un transat confortable et un cocktail aux fruits si possible.

Warner vire au bleu

La Warner abandonne définitivement le format HD-DVD au profit exclusif du Blu-Ray. Le studio explique que le risque de "rater la fenêtre de tir pour les DVD haute définition" est réel, "si la confusion entre les deux formats perdure". Warner - qui englobe 20 % environ du marché du DVD - rejoint ainsi la 20th Century Fox, Walt Disney et Lionsgate dans le camp des Schtroumpfs. Paramount et NBC Universal restent fidèles au HD-DVD, mais pour combien de temps ?

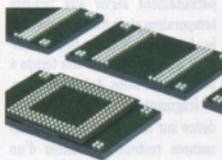
TOUS POUR LE 32 NM

Le 45 nm sort à peine du bois que le 32 nm continue de préparer sa grande arrivée, que ce soit du côté d'Intel ou de ses principaux concurrents fondeurs, comme Toshiba, IBM et AMD. Et justement, pour ne pas se laisser déborder par le fringant Intel, ces trois lascars se sont regroupés avec d'autres larrons (Infineon, Freescale, Samsung ou encore Chartered Semiconductor) au sein

de l'Alliance Partner", afin de produire au plus tôt des puces gravées en 32 nm ; pour 2010, à ce qu'ils promettent. Il faut dire qu'Intel ne relâche pas la pression, puisqu'il prévoit de commercialiser ses premiers processeurs 32 nm dès l'année prochaine. Qu'AMD soit obligé de s'associer avec d'autres fondeurs pour obtenir du 32 nm trahit évidemment son impuissance à rattraper seul son retard techno-



logue sur Intel. Espérons que l'Alliance Partner débouchera sur quelque chose de concret pour AMD, afin de ne pas laisser Intel seul aux commandes du marché des processeurs grand public, une saine concurrence valant toujours mieux qu'un vieux monopole pour les consommateurs.



Intel annonce la création de modules de mémoire Flash de taille réduite, puisque les Z-P140 n'occupent un espace que de 2 x 18,1,8 mm pour un poids de 0,6 gramme. Disposant d'une capacité de 2 ou 4 Go et d'une interface PATA, ces modules

MINI SSD CHEZ INTEL

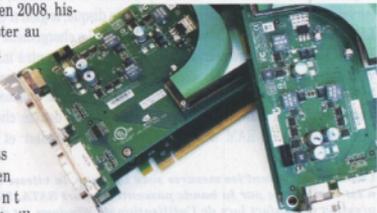
formeront des Solid State Drive (SSD, des disques "durs" Flash) utilisés par la nouvelle plateforme Menlow. Cette dernière se retrouvera dans les premiers Mobile Internet Device (MID), des machines présentées à l'IDF du mois d'avril 2007 et de taille plus réduite que les UMPC. L'idée est de proposer une plateforme aussi à l'aise dans la téléphonie mobile que dans le surf nomade, reposant sur un processeur 45 nm

'Silverthorne' et un mini-chipset 'Poulsbo'. Ne me demandez pas où ils vont chercher leur nom de prototype. Sur le plan des performances, ces SSD affichent 40 Mo/seconde en lecture, 30 Mo/seconde en écriture, une consommation de 300 mW en charge, 1,1 mW en veille, et enfin, 2,5 millions d'heures de durée de vie moyenne. Réservés au marché OEM, les premiers SSD Z-P140 arriveront dans le courant de l'année.

R700, GEFORCE 9, LE POINT

La prochaine puce graphique d'AMD/ATI, nom de code R700, n'arrivera pas cette année, mais plutôt en 2009. C'est à l'occasion d'une rencontre avec des analystes financiers portant des cravates avec des dollars dessus que le fondeur a distillé l'info, que les plus pessimistes traduiront comme un nouveau signe de sa fébrilité. Il se chuchote dans les toilettes pour hommes qu'AMD/ATI aurait abandonné l'architecture initialement prévue pour le R700, pour en adopter une nouvelle, plus en phase avec la réalité du marché, tout en conservant le même nom de code pour sauver la face. Dans les faits, cette décision se traduira par une augmentation de l'offre de cartes

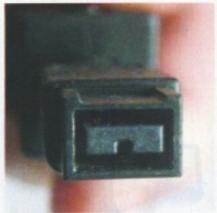
multi-GPU en 2008, histoire de rester au niveau de la concurrence. Car NVIDIA ne reste pas les chipsets croisés en attendant qu'ATI se réveille, puisque la GeForce 9800 GX2 est attendue pour les prochaines semaines, fin mars au pire. Selon les fuites en vogue, il s'agira d'un modèle haut de gamme 30 % plus rapide qu'une GeForce 8800 Ultra (30 % seulement ?), puisque composé de deux GPU de type 8800



gravés en 65 nm, montés en SLI sur une carte double PCB, compatible Quad SLI, 1 000 euros le bœuf au bas mot, par ici ma bonne dame, y'en a un peu plus je vous le mets quand même ? (Photo [Hard]OCP).

LE FEU AU WIRE EN 2008

L'interface FireWire (IEEE 1394) sera fortement boostée cette année, avec la délicate introduction d'une nouvelle spécification par la 1394 Trade Association, à savoir la S3200. 3200, pour symboliser la bande passante théorique de 3,2 Gb/seconde annoncée par ses concepteurs. Mine de rien, cela nous fait quatre fois plus que l'actuel FireWire 800 se traînant à 800 Mb/seconde comme une vieille otarie bourrée à la vodka fratelée. Que les anxieux de nature se rassurent, la S3200 sera rétrocompatible avec les installations en place, via un adaptateur toutefois. Outre la connexion d'unités de stockage externes ne nécessitant pas de branchement sur le secteur, le S3200 pourrait également œuvrer en guise d'interface pour transiter des flux vidéo HD protégés. À titre de comparaison, l'USB 3.0 offrira 5 Gb/seconde de débit théorique. Les spécifications du S3200 doivent être finalisées à la fin février, s'il ne pleut pas trop.



www.1394-trade.org
 IEEE 1394 Trade Association
 41, Skyway, Suite 210
 San Jose, CA 95128

Gigabyte i-RAM

Le disque virtuel mis en boîte

Par Lord Casque Noir



C'est en 2006 que Raymond Devois meurt et qu'apparaît pour la première fois l'i-RAM de Gigabyte. Je me demande s'il n'y a pas un rapport... En utilisant des barrettes mémoire DDR, ce système permet de créer un disque dur virtuel très rapide et parfaitement silencieux. Nous avons mis la main sur la version rackable, toujours aussi difficile à trouver dans le commerce mais nettement plus pratique à installer. Tout compte fait, je crois qu'il n'y a aucun rapport.

L'i-RAM, mal connu du grand public, est un périphérique accueillant jusqu'à quatre barrettes de mémoire DDR de 1 Go maximum chacune et simulant un disque dur Serial ATA. Une aussi faible capacité ne représente pas le moindre intérêt de prime abord, d'autant que, rapporté au Giga, le coût d'un tel engin est 200 fois supérieur à celui d'un disque. Pour autant, les amateurs de performances ne sont pas à 100 euros près comme chacun le sait, et à ce titre, le produit de Gigabyte offre une rapidité inégalable bien que largement bridée à 170 Mo/sec par la norme SATA.

Une version en rack 5"1/4.

La version boîte testée ici possède les mêmes connecteurs qu'un disque SATA et se racke dans un emplacement 5"1/4. Vous pouvez donc la raccorder à n'importe quelle prise SATA de la carte mère et surveiller bien plus facilement les LED d'activités qu'avec la version PCI, et tout particulièrement celles vous renseignant sur l'état de la batterie. En effet, contrairement à un skеudur conservant les données une fois éteint, l'i-RAM doit être

alimenté en permanence sous peine de tout perdre. Une batterie prend donc le relais le PC éteint ou en cas de panne, le mode veille pouvant fournir quant à lui le courant nécessaire au rafraîchissement des barrettes. Dépassée la douzaine d'heures sans alimentation externe, c'est le drame. Mieux vaut donc prévoir une sauvegarde incrémentale journalière avec le logiciel fourni.

Un OS méconnaissable.

Malgré cet énorme inconvénient, le produit conserve un réel intérêt tant il change le comportement de votre PC. Sa capacité limitée de 4 Go le destine davantage à XP qu'à Vista, ce dernier nécessitant deux i-Ram en RAID 0, voire trois pour l'édition Ultimate, mais une fois l'OS installé, tout répond quasi instantanément. Le boot dépendant plus du temps nécessaire à l'initialisation des différents composants (USB, réseau, etc.) que des accès disque, le gain n'est que de 20 à 50 %. Le chargement des applications est par contre instantané, le temps de réponse passant de 15 ms pour un disque normal à 0,1 ms. Le moindre double clic donne un résultat immédiat et aucun PC

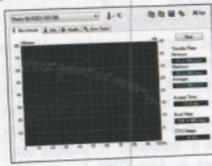
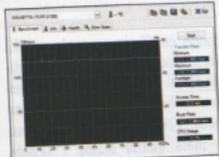
aussi puissant soit-il ne procure une telle sensation de rapidité. Dans le cas de Vista, l'i-RAM peut parfaitement servir aux fichiers temporaires et de mémoire virtuelle. Le gain est alors impressionnant tant Vista passe son temps à swapper des infos. Autre avantage, la fragmentation n'a aucune incidence sur la rapidité et les performances restent constantes d'un bout à l'autre des 4 Go. À l'usage, Windows devient méconnaissable tant il est fluide. Bien entendu, les jeux bien trop gourmands en place devront être installés sur un autre disque dur mais quand bien même, le gain de vitesse lors des chargements reste appréciable. Bref, ça change la vie et ce que l'on croyait être un gadget raté s'avère en fait une redoutable alternative pour recycler les barrettes DDR de sa vieille bécanе. Encore faut-il pouvoir se le procurer, eBay semblant être la meilleure source actuelle.

Notre avis :

Si vous pouvez réunir quatre barrettes DDR de 1 Go d'occasion (ou moins mais prévoyez minimum 2 Go pour XP dans une version lite) et que vous êtes fan de silence et de performance, l'i-RAM mérite le détour. Jamais votre machine ne vous paraîtra aussi fluide, à moins de l'équiper de deux disques durs SSD (mémoire Flash) bien plus chers. Reste que pour le commun des mortels, le risque non négligeable de perdre des données sera rédhibitoire.

7/10

Comme le montrent les mesures sous HD Tune, la vitesse de l'i-RAM n'est limitée que par la bande passante du port SATA. Mais l'impression de confort lors de l'utilisation de Windows est due davantage aux temps d'accès quasi nuls qu'à la bande passante.

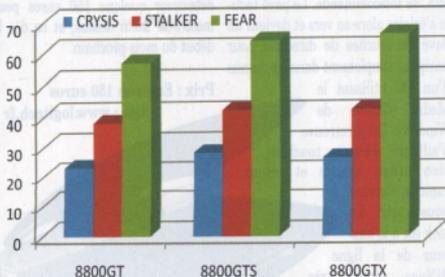


Prix : Environ 130 euros (sans la RAM)
Site : www.gigabyte.fr

Plate-forme de test fournie par Materiel.net

Nous l'attendions avec une grande impatience, les premières rumeurs lui conférant une puissance digne d'une 8800 Ultra pour un prix inférieur à 300 euros. Mais si l'on se fait aux rumeurs, Sarkozy serait président. Non seulement cette nouvelle 8800GTS ne rivalise pas avec une Ultra et son prix est plus proche des 360 euros que des 300 annoncés. Cela en fait-il

une mauvaise carte pour autant ?



Voici quelques mesures qui ont été réalisées en 1 680 x 1 050 avec tous les détails au maximum. Dans les faits, la GTS fait jeu égal avec la GTX, à plus ou moins 5 % près.



Prix : Environ 350 euros
Site : www.xforce.com

NVIDIA GeForce 8800GTS 512 Mo

En remplacement de la GTX ?

Par Lord Casque Noir

On ne peut pas dire que la 8800 GTS soit la super bombe annoncée par la rumeur capable de réduire une 8800 Ultra au rang de jouet dépassé. Mais cette évolution de la GT gravée en 65 nm reste un excellent produit remplaçant avantageusement une GTX. De plus, si les assembleurs ne respectent pas vraiment le prix conseillé par NVIDIA de 349 dollars, cette dernière reste bien moins onéreuse pour des performances équivalentes voire légèrement supérieures. Côté technique, la carte est assez différente des anciennes GTS. Les processeurs de flux sont plus nombreux (112 au lieu de 96) mais la bande passante mémoire moins large (256 bits au lieu de 320). Les unités de ROP servant à appliquer les effets comme le HDR par exemple sont elles aussi moins nombreuses. En revanche, les

fréquences de fonctionnement ont été revues nettement à la hausse pour profiter pleinement de la finesse de gravure. Le GPU se voit ainsi boosté à 650 MHz et la fréquence des Shaders à 1 625 MHz (ce qui est plus rapide qu'une 8800 Ultra non overclockée) et la mémoire GDDR3 passe à 1 940 MHz. Théoriquement, la puissance est donc supérieure à celle d'une Ultra mais la bande passante mémoire et les ROP plus limités viennent brider l'ensemble. Il n'est pas non plus possible de connecter cette GTS en Tri-SLI, mais je crois qu'on s'en bat les couilles en fait. Les amateurs de performances à l'état pur préféreront donc attendre les 9800 qui débarqueront très bientôt.

Des pertes plus qu'honorables

Le G92 (le GPU équipant la carte) comporte également les mêmes améliorations que la GT qui nous avait fait très forte impression, parmi lesquelles un moteur de décompression vidéo plus performant. Notez au passage que le dégagement de chaleur dû à l'augmentation des fréquences a nécessité un système de ventilation emprunté aux anciennes GTS et occupe de fait un double emplacement. Reste maintenant à savoir ce que vaut la bête. Comme l'on peut s'y attendre, la GTX reste finalement devant dans la plupart des jeux en très haute résolution ou lors de l'utilisation de taux

d'anticrénelage élevés, son bus mémoire de 384 bits faisant la différence. C'est encore plus vrai avec l'Ultra. Mais dans des résolutions plus abordables, comme le 1 680 x 1 050, la GTS tient parfaitement ses promesses en proposant entre 15 et 20 % de mieux qu'une GT et dépassant la GTX dans la plupart des jeux, surtout en DX10. Certains restent malgré tout à l'avantage de la GTX, comme *Quake Wars* ou *Company of Heroes*, surtout avec l'anticrénelage activé. *Crysis* offre par contre de meilleurs résultats avec la GTS 512 Mo sous DX9, les perfs sous DX10 étant identiques à celles d'une GTX. Enfin, et dans tous les cas, le nouvelle carte de NVIDIA surpasse de loin la Radeon HD3870 d'ATI, mais difficile de comparer deux produits à 150 euros d'écart.

Notre avis : La 8800

GTS 512 Mo est la très digne remplaçante des GTS 320 et 640 Mo qui, pour un prix équivalent à leur sortie, sont relégués loin derrière. Mais nous sommes malgré tout un peu déçus. Nous aurions aimé une carte s'imposant systématiquement devant la GTX car au final, elle ne coûte que 50 euros de moins sur la fin de vie de cette dernière. On ne va donc pas s'en plaindre et pour 350 euros, c'est évidemment ce qui se fait de mieux. Espérons que la 9800 soit une plus grosse claque

que ça parce que voyez-vous, nous les claque, on aime ça.

8/10

Le tour du périphérique

PILES USB

Contrairement aux apparences, ceci n'est pas une pile mais un accumulateur permettant de stocker du courant. OK, c'est une pile. Une pile rechargeable via un port USB, voilà qui n'est pas banal. A priori, rien ne la distingue d'une pile ordinaire si ce n'est du côté + amovible qui, une fois retiré, dévoile le connecteur USB. Bon, il ne

faut pas être trop pressé, sept heures étant nécessaires pour une charge complète, mais après, c'est des heures d'amusement en perspective. On peut alimenter un appareil électrique, poser la pile sur la langue pour ça que picote, etc. La puissance est de 1 450 MAh et pour l'instant, ça n'existe qu'au format LR6. Disponible depuis

2006 à l'étranger, vous devriez trouver ces jolies pipiles dans le commerce à partir de ce mois de janvier. Ah oui j'oubliais, le prix : 15 euros, ha ha ha, 15 euros... euh, ouais, quand même. Mais bon sang, avouez que c'est pratique !

Prix : Environ 15 euros
Site : www.peafrance.com



ADESSO AKP-170

Il faut être utilisateur d'un ordinateur portable pour prendre conscience de l'importance du pavé numérique. Adesso propose une solution assez élégante pour pallier son absence avec l'AKP-170, une souris intégrée justement dix-neuf touches sur son dos. Pour jouer au comptable, il

suffit de soulever le couvercle de protection et hop, le compte est bon. Le toucher portable est agréable et la résolution de 1 000 dpi du capteur offre une précision suffisante pour le joueur standard, genre Gringo. Je dis ça parce que Gringo ne teste que des jeux tout mous qui ne nécessitent pas trop de réflexes, bien qu'il soit très doué dans *Half-Life 2 Deathmatch*, bizarrement. Compatible avec tous les

Windows sans drivers spécifiques, elle dispose de l'indispensable molette centrale mais pas de boutons latéraux pour naviguer sur Internet. Si l'objet vous intéresse, vous pourrez vous le procurer dans de nombreuses boutiques internet étrangères, en attendant que le produit soit importé en France.

Prix : Environ 20 dollars
Site : www.adesso.com

LOGITECH DINOVO MINI

La marque diNovo représente le haut de gamme des claviers Logitech. Après le superbe Edge ultra plat et doté de contrôles tactiles, voici une version toute minuscule de la taille d'une main, ou d'un étui à lunettes pour ceux qui n'ont pas de main. Alimenté par une batterie rechargeable lui

conférant un mois d'autonomie, le mini se connecte en Bluetooth 2.0 à n'importe quel appareil compatible avec la norme (téléphone portable, notebook, PDA, etc.) et dispose d'un pavé tactile pour piloter le curseur de souris à distance. Entièrement rétroéclairé, il est utilisable dans un

environnement sombre tel qu'une pièce dédiée au home cinéma dans laquelle il pourra faire office de pu..., euh, de télécommande. Le pavé tactile s'éclaire alors en vers et devient un pavé de touches de direction pour naviguer simplement dans les menus d'un PC utilisant le Media Center de Windows. On y retrouve d'ailleurs d'autres touches bien utiles, avance et retour rapides, lecture, pause, etc. Le look est à la hauteur de la ligne diNovo : épuré, très bien fini et classique au possible. Voilà donc le clavier ultime

pour les utilisateurs de produits nomades pourvus d'un compte en banque bien rempli. Il faudra en effet déboursé quelque 150 euros pour mettre la main dessus, et ce dès le début du mois prochain.

Prix : Environ 150 euros
Site : www.logitech.fr



MONITEUR DLP ULTRA LARGE ALIENWARE



Photos tirées de l'excellent site Gizmodo.com

L'un des bestiaux les plus impressionnants présents au CES 2008 qui s'est déroulé début janvier est sûrement cet énorme moniteur incurvé développé par le constructeur américain Alienware. Et pour une fois, cette merveille n'a pas été développée pour équiper les labos ou les départements de CAO des grosses boîtes : cet engin, qui fusionne en fait quatre affichages distincts sans qu'on ne puisse voir les bordures, a été conçu pour une utilisation jeu vidéo et sera commercialisé à un prix non communiqué au second semestre 2008. Alors, quels titres vont bien pouvoir profiter de cet affichage en 2880 x 900 à technologie DLP ? Les FPS (*Crysis* tournait déjà dessus) et *Flight Simulator*, selon le fabricant. Deux impératifs pour profiter de ce fabuleux joujou :

avoir une carte graphique de folie et prévoir un gros bureau puisque, ça ne se voit pas sur la photo, l'écran est quand même profond d'une bonne cinquantaine de centimètres. Et la technologie DLP a quand même des petits défauts quand il s'agit d'afficher des images qui bougent (le fameux "effet arc-en-ciel" que connaissent bien les possesseurs de projos home-cinema DLP). Qu'importe, j'en veux un. Ou douze, pour me faire enfin un affichage à 360°.

Prix : N.C.

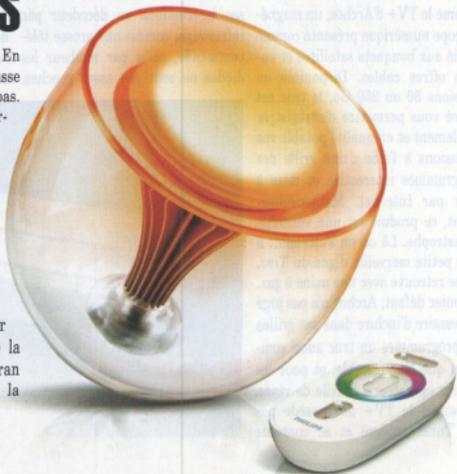


PHILIPS LIVING COLORS

Là, pendant que j'écris ce texte, une douce lumière bleutée éclaire mon bureau. C'est beau. C'est reposant. C'est la lampe du XXI^e siècle, la Philips Living Colors, une sphère de verre ultra design qui se pose n'importe où et diffuse n'importe quelle couleur dans la pièce, avec n'importe quelle intensité. On peut penser que c'est un gadget pour bourgeois (150 euros le lampion, quand même), mais impossible après quelques jours d'utilisation, de revenir à la grosse ampoule jaunâtre avec un abat-jour Castorama à côté de l'écran. La luminosité se règle très finement, ce qui permet d'avoir toujours le bon niveau d'éclairage en fonction de l'heure et

de ce qu'affiche le moniteur. En plus, l'engin utilise des LED basse consommation et ne chauffe pas. Alors pour une utilisation "informatique", sur un bureau à côté d'un bon écran LCD, toutes les couleurs ne sont pas géniales (évittez le rose, le rouge, le vert vif, ça stresse), mais tout ce qui va dans les bleus, les orange pastel, les vert d'eau ou les violets légers se révèle très agréable. Et avouez que pouvoir customiser votre éclairage en fonction de la couleur de votre fond d'écran Windows, c'est quand même la méga-classe.

Prix : Environ 150 euros



Le tour du périphérique

ZALMAN FPS GUN

Ho ho ! Et dire que l'on pensait avoir tout vu. Dans le registre des souris qui finiront certainement dans les oubliettes des inventions géniales pour joueur drogués, la FPS Gun de Zalman paraît bien partie

pour le top ten. Enfin, je ne l'ai pas testée, je m'avance donc un peu, quoique. Ce machin que l'on tient comme un guéflin en verlan,

ouais, comme un flingue à l'envers, est censé reproduire le mouvement de l'arme que l'on tient. Le capteur est donc décentré sur la partie avant comme le montre le schéma. Bref, on ne voit pas trop l'intérêt mais en attendant de tester l'engin et pour rigoler un bon coup, voici déjà les photos qui circulent sur le Net.



ARCHOS TV+

Je suis un modèle de genre : je bouffe le foie gras de mon beau-père pour éviter qu'il ne grossisse, j'efface les réglages de sa télé pour occuper sa retraite et à Noël, j'incite sa famille à lui offrir un beau cadeau comme le TV+ d'Archos, un magnétoscope numérique présenté comme dédié aux bouquets satellites et autres offres cables. Disponible en versions 80 ou 250 Go, le truc est censé vous permettre d'enregistrer facilement et en qualité potable vos émissions à l'aide d'une grille des programmes interactive et mise à jour par Internet. Malheureusement, ce produit est une véritable catastrophe. Là où on s'attendait à une petite merveille digne du Tivo, on se retrouve avec une usine à gaz. Premier défaut, Archos n'a pas jugé nécessaire d'inclure dans ses grilles de programmes un truc aussi commun que Numéricable, et pour les autres opérateurs, inutile de rêver. Secundo, le TV+ ne possède pas de Tuner intégré et se contente

d'enregistrer le flux par une étrange prise péritel/YUV. À l'usage, on constate que ce parti pris offre une qualité d'image dégueulasse, tout en rendant tous les enregistrements hasardeux. En effet, le TV+ envoie ses instructions au décodeur par infrarouge, comme une grosse télécommande, et si par malheur les diodes ne sont pas assez proches,

le produit Archos enregistre n'importe quoi. Pire encore, en l'absence de sécurité, rien n'empêche un innocent de zapper sur le décodeur en remplaçant votre enregistrement prévu de Predator par quatre épisodes de *Plus belle la vie*. Ah, douce nostalgie ! Merci Archos de nous renvoyer aux temps héroïques des magnétoscopes pourris...

Prix : Environ 400 euros
Site : www.archos.com



Voici trois configurations que nous avons sélectionnées pour vous et correspondant à trois budgets différents.

Configuration "Qualité / prix"



Environ 855 €

Le PC performant sans perferer le porte-monnaie.

| | | | | | |
|-----------------|-------------------------------------|---------------|--------------------|--------------------------------------|---------------|
| Processeur | Intel Core 2 Duo E6550 | Environ 155 € | Carte son | Intégrée à la carte mère | |
| Ventilateur | d'origine | | Disque dur | Western Digital Caviar SE SATA 250Go | Environ 60 € |
| Carte mère | MSI P35 NEO Combo-F | Environ 90 € | Graveur DVD | Samsung SH-S203D OEM | Environ 30 € |
| RAM | Crucial Ballistix Tracer 2Go PC6400 | Environ 70 € | Moniteur | Samsung SyncMaster 931BW | Environ 230 € |
| Carte graphique | Connect3D Radeon HD 3850 256 Mo | Environ 160 € | Enceintes | Hercules FPS 2.1 20 | Environ 25 € |
| | | | Alimentation | Intégrée au boîtier | |
| | | | Boîtier | Antec Sonata III | Environ 105 € |
| | | | Clavier, souris... | Logitech Deluxe 650 | Environ 30 € |

Configuration "Valeur sûre"



Environ 1340 €

Une machine idéale pour jouer à tout dans des conditions optimales.

| | | | | | |
|-----------------|-------------------------------|---------------|--------------------|--|---------------|
| Processeur | Intel Core 2 Duo E6750 | Environ 170 € | Carte son | Intégrée à la carte mère | |
| Ventilateur | d'origine | | Disque dur | Western Digital Caviar SE16 SATA 320Go | Environ 70 € |
| Carte mère | Gigabyte GA-P35C DS3R rev2.0 | Environ 100 € | Graveur DVD | Samsung SH-S203D (ORM) | Environ 30 € |
| RAM | Crucial Ballistix 2 Go PC8500 | Environ 80 € | Moniteur | Samsung SyncMaster 206BW | Environ 310 € |
| Carte graphique | Club3D GeForce 8800GT 512 Mo | Environ 260 € | Enceintes | Logitech X-540 | Environ 75 € |
| | | | Alimentation | Corsair HX 520W | Environ 100 € |
| | | | Boîtier | Antec Solo | Environ 80 € |
| | | | Clavier, souris... | Logitech Cordless Desktop LX710 Laser | Environ 65 € |

Configuration "Performance"



Environ 2 890 €

L'ordinateur que vous rêvez de mettre sous la cheminée.

| | | | | | |
|-----------------|--|---------------|--------------------|--|---------------|
| Processeur | Intel Core 2 Duo E6850 ou Core 2 Quad Q6600 pour overclockeur | Environ 240 € | Carte son | SoundBlaster X-Fi Platinum FatalIty | Environ 165 € |
| Ventilateur | Noctua NH-U12F | Environ 60 € | Disque dur | 2 x Samsung Spinpoint T166 SATA 320 Go (en RAID 0) + Samsung Spinpoint T166 SATA 320 Go | Environ 215 € |
| Carte mère | Gigabyte GA-X38T-DQ6 | Environ 230 € | Graveur DVD | Samsung SH-203D (OEM) | Environ 30 € |
| RAM | Corsair Twins 2 Go DDR3-PC12800 | Environ 440 € | Moniteur | Belinea o.display 4.1 24" | Environ 495 € |
| Carte graphique | Club 3D GeForce 8800 GTS 512 Mo | Environ 360 € | Enceintes | Logitech Z-5500 Digital THX | Environ 290 € |
| | | | Alimentation | Corsair HX 620W | Environ 130 € |
| | | | Boîtier | Antec P182 | Environ 125 € |
| | | | Clavier, souris... | Enermax Aurora + Razer Copperhead | Environ 110 € |

N.B. : Attention, pour installer la RAM sur la carte mère E7-2248, vous devez dessouder le radiateur de condensateur A4 et faire un pont entre le bus PCI et la patte G4 du CPU. Il suffit ensuite d

IL EST ENFIN LÀ !

**MINI-BOÎTIER
PC-V350 DE LIAN LI**

124 € 99

Découvrez vite le remplaçant du célèbre PC-V300, toujours plus beau et plus performant ! Équipé de nouveaux accessoires tels qu'un module de 2 ventilateurs 12 cm et de sa plaque de carte mère amovible, le montage devient un jeu d'enfant !



WWW.MATERIEL.NET

DOMINEZ LES OCEANS.
EMPAREZ-VOUS DES TERRES.
FORGEZ-VOUS UNE LEGENDE.



PIRATES *of the Burning Sea*

HISSEZ LA VOILE POUR
DES AVENTURES MULTIJOUEUR
EN LIGNE DANS LES MERS INFESTÉES
DE PIRATES ET LES PORTS
DES CARAIBES DE L'AN 1720.



Des combats de cape
et d'épée.



Des combats navals intenses
et tactiques.



DISPONIBLE
www.piratesoftheburningsea.com

