

CANARD PC

Spore

Tous les détails et nos impressions p. 24



Frontlines - Fuel of War p. 34
Premières parties en solo et sur la version multijoueur



Intelligence Artificielle p. 46
Dossier spécial : le fonctionnement de l'I.A. dans les jeux

News.....3	Download.....36
Papier Culture...16	Dossiers.....38
Tests.....18	Actu Hard.....54
A Venir.....24	Tour du périph.....58
News Online.....32	Config.....60
Jeux Online.....34	Mots Croisés.....62



Les douze jeux qui feront 2008

(si les développeurs ne se plantent pas)

RUMEUR AFFIRMANTE QUE LES DISQUES BLU-RAY SERAIENT DES GALETTES DE PEAUX DE BÉBÉS PHOQUE **NEWS**

édito

D'habitude, quand ils savent que ça peut intéresser notre public, les constructeurs nous envoient toujours leurs produits. Sauf ce fabricant qui nous snobait depuis des années, alors que nous avions une vraie admiration pour ses petites machines. Voilà donc que notre Omar Boulon s'achète, à titre perso, le dernier né de la gamme. Surprise, il s'agit d'un modèle très décevant, que notre journaliste détruit alors consciencieusement dans notre rubrique hardware.

Et là, surprise : le fabricant découvre enfin notre existence ! Mieux encore, il "convoque" (c'est le terme exact) Omar Boulon pour "qu'on puisse parler" parce que "les responsables du produit sont très en colère".

Ha ha ha. Alors bon, ça tombait mal, on n'avait pas le temps parce qu'on avait un truc beaucoup plus important en cours - une super partie de Team Fortress 2, avec un gros rush Medic + Heavy sur Gravelpit. Mais désormais, on le saura : pour qu'un fabricant vous prenne au sérieux et vous consacre du temps, rien de tel qu'un bon article négatif sur ses produits.

Allez hop, je vais écrire deux pages d'insultes sur le dernier MacBook.

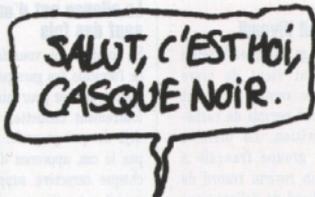
Canard PC Online

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.



Au revoir. Au revoir Président

C'est avec une tristesse sans nom que nous apprenons la démission, pour raisons personnelles, de Jim Ward, jusque-là Président de LucasArts. Cet ancien responsable de la division marketing était arrivé en 1997 dans la société, avant de se hisser, en 2004, à la tête de l'exécutif. Il est à l'origine de fantastiques licences telles que *Battlefront*, la lamentable repompe de *Battlefield*, *Republic Commando*, un jeu d'action pas jojo, *Empire at War*, le STR médiocre, ainsi que du massacre en règle du MMO *Star Wars Galaxies* et du sabotage du deuxième épisode de *KOTOR*. Autant dire que nous sommes particulièrement déçus par le départ de ce grand homme. Interrogé sur les raisons de ce congé, Jimmy aurait admis avoir choisi de se retirer dans un monastère sado-masochiste bolivien "pour expier" peu de temps après avoir essayé, "histoire de voir", les jeux qu'il avait mis sur le marché. Message au prochain boss du studio : merci de nous ressusciter *Jedi Knight* et *X-Wing Alliance*.



Une techno pour les émo

En 2003, quatre scientifiques de renommée internationale accompagnés d'un ancien de Microsoft Games fondaient Emotiv System, une entreprise centrée sur la connexion entre humain et ordinateur. Depuis, le projet semble avoir terriblement progressé. Sur le site de la boîte, on peut découvrir l'Expressiv Suite, capable d'identifier les expressions du visage en temps réel, l'Affectiv Suite qui peut mesurer l'état émotionnel de la cible, ainsi que la Cognitiv Suite, détectant les pensées



conscientes du sujet. Mais que faire de ces fantastiques inventions, à part créer une Cyber-Mère capable, en un clin d'œil, de deviner que vous avez chouré dans son porte-monnaie pour acheter le dernier *Têtu* ? Créer le gamepad du futur, évidemment ! On vous donnera rapidement plus de détails là-dessus puisque la technologie devrait être présentée dans le courant du mois à la Game Developers Conference. Reste juste à trouver quelqu'un à la rédaction avec des pensées ou des émotions et à l'envoyer à San Francisco.

Journalisme penthotal

Après la vaste opération menée par Nintendo contre diverses



boutiques vendant des cartes mémoire permettant de pirater les jeux DS, ou de faire tourner des logiciels maison si on est hypocrite, la presse généraliste s'empare du sujet. On apprend ainsi que John Hillier, responsable de la section lutte contre la violation de la propriété intellectuelle de l'ELSPA, l'association des professionnels européens du jeu vidéo, aurait déclaré au *Sunday Post*, un journal écossais, qu'"aux États-Unis, 95 % des utilisateurs de DS utilisent des cartes pirates". Manque de bol, le même John Hillier indique aussi par l'intermédiaire de son attaché de presse qu'il n'a jamais prononcé une telle absurdité puisque l'article "repose davantage sur un website singapourien et l'imagination du journaliste que sur notre conversation". La rédaction de *Canard PC* tout entière tient à souligner le traitement de l'information absolument scandaleux et putassier. À part ça, vous savez que Britney prend jusqu'à dix doses de laxatif par jour ?





Gland Theft Auto

Ce David Jaffe est connu pour *God of War*. Pourtant, le voilà en passe de devenir célèbre pour la désastreuse habitude de se pointer bourré aux interviews, insultant les testeurs ayant mal noté ses jeux ou leur demandant pardon les larmes aux yeux. Alors, les journalistes profitent du mal-être de monsieur Jaffe en lui posant des questions pièges. Le magazine *Wired*, évoquant son titre de baston automobile *Twisted Metal*, le questionnait sur la déclaration de Miyamoto, le papa de Mario, qui s'interrogeait sur les raisons poussant un développeur à mettre une mitrailleuse sur une voiture. Réponse de David le Vénér : "Tu sais, honnêtement, ces derniers temps, j'ai été trop occupé à me demander pourquoi ses putains de karts tirent des peaux de banane pour te répondre." Merci à lui, il nous aura bien fait rire, tout en remplissant mes colonnes de news. Maintenant, ne comptez pas sur moi pour fleurir sa tombe quand il se sera mangé une carapace rouge.



Veni Vendi Vivendi

C'est la giga teuf chez Vivendi Games qui vient de vivre une année record lui ayant notamment permis de racheter Activision. La division jeux du groupe français a atteint un revenu record de 1,51 milliard de dollars pour 2007, soit 26,6 % de mieux que l'année précédente. Vivendi peut encore dire merci à Blizzard qui est le seul de ses studios à voir ses bénéfices augmenter. J'ai du

vivendi
GAMES

mal à comprendre que les gens jouent encore à *WoW* mais je reste impressionné par le génie de Blizzard à gagner toujours autant d'argent. Alors que le développeur n'a sorti qu'une extension pour son MMO en 2007, il aura tout de même réussi à amasser à lui seul un revenu de 1,2 milliard de dollars. C'est tout bon pour son éditeur mais quand même, 1,2 milliard, ça en fait du pigeon. Maintenant, s'ils pouvaient s'en servir pour racheter et numériser Jean-Marie Messier, ce serait parfait.

TELEX

Les développeurs de Rockstar North ont laissé tomber quelque temps leurs pipes à crack pour terminer *GTA IV* dans les temps. Après l'annonce du report, le jeu devrait finalement être disponible le 29 avril sur consoles. Toujours pas de date annoncée sur PC mais si l'on se base sur les précédents portages, préparez-vous à attendre huit mois supplémentaires pour quelques pixels de plus.

grand
theft
auto iv

Le silence est d'or, sauf des foies

Si, comme moi, vous faites partie de l'amicale des gars payés foutrement trop cher pour faire des trucs foutrement chouette, vous savez déjà de quoi je parle. Si ce n'est pas le cas, apprenez d'abord qu'à chaque caractère supplémentaire inscrit sur cette page, je gagne de quoi m'acheter un cinquième de pain au chocolat. Apprenez aussi que certains sont encore mieux lotis que moi. À commencer par cet acteur ayant choisi de conserver l'anonymat après avoir été payé la rondelette somme de 500 000 dollars pour avoir passé une petite heure en studio. Une heure d'enregistrement destinée à illustrer la



bande-son d'un jeu vidéo qui aura sans doute rapporté moitié moins que son budget audio, parce que sinon, on aurait déjà entendu les développeurs s'en vanter un peu partout. Alors qui est le mystérieux richard ? Tatayet pour *Lemmings 2* ? Gérard Jugnot pour *Kane & Lynch* ? Cheveux Young Fat pour *Stranglehold* ?

Saw Six

Saw, la franchise des films d'horreur qui font dans la surenchère et se dégradent à chaque épisode, va se voir adapté en jeu vidéo. C'est en tout cas l'objet de la création de Brash Entertainment par le PDG de Legendary Pictures et le magnat des médias Bert Ellis qui ont quand même claqué 400 millions de dollars dans l'affaire. La nouvelle boîte annonce fièrement la sortie du jeu *Saw* sur plateformes next-gen (je ne sais pas si ça inclut le PC) pour octobre 2009, en même temps que le prochain film de la série – et là, j'avoue que je ne sais absolument plus à quel numéro on en sera mais je dirais deux de trop. Les développeurs se sont payés l'Unreal Engine 3 pour l'occasion et le scénario devrait suivre une voie originale tout en restant dans l'univers de la série afin de répondre aux questions laissées en plan dans les films. Moi j'en ai une : quand est-ce que ça s'arrête ?



"C'EST UNE PASSION
QUI REMONTE À
L'ENFANCE."



EX-FEMME : "CCILIA JTE KIF 2 TRO, SI TU REVII JE PLAK KRLA ET JE TPOUZE TT DE SUITE. GROS BIZ **NEWS**

Ti-Yerli-pin-pon !

Les dernières news concernant les ventes de FPS sur PC n'étaient pas très joyeuses. On apprenait que si le quelconque *Call of Duty 4* avait tiré sa baionnette du jeu en se hissant à la tête de tous les tops de ventes, le chouette *Crysis* et le médiocre *Unreal 3* s'étaient mangé de beaux gadins. Heureusement, pour une fois, ce sont les méritants qui gagnent puisque malgré un premier mois désastreux, le FPS balnéaire de Crytek semble avoir bien redressé la tête. Autant dire que chez l'éditeur, Electronic Arts, on respire et on se sent prêt à subventionner les prises de risques. *Crysis* vient en effet d'être couronné DVD de platine, comme à la Star Ac, pour un million de ventes à travers le monde. On espère que les frères Yerli sont contents et effectuent une petite gigue germano-turque alors que NVIDIA et Intel les arrosent de pétales de roses

factices taillées dans de gros billets de banque. Ah oui, et que les moddeurs vont se mettre au boulot, aussi...



TELEX

Au cas grave où vous seriez allergique à l'achat en ligne et aux téléchargements payants (à moins que vous ne collectionniez les boîtes), EA pense à vous grâce à son deal avec Valve pour refourguer leur came dans les boutiques de la rue. Chaque titre de l'Orange Box, déjà vendu séparément sur Steam, sera donc disponible en boîte prochainement, séparément.

... J'ÉTAIS FOU DE SÉRIES S.F. : STAR TREK, THUNDERBIRDS, COSMOS 99 ... AVEC DES TAS DE PYSJAMAS



CONFIGURATION
NINJA

LA CONFIG* SANS SUSHI !

- > Processeur Intel® Core™ 2 Quad Q6600 à 2,40 GHz
- > Carte mère Gigabyte GA-P35-DS3R
- > Carte graphique NVIDIA™ GeForce 8800 GTX
- > 2 Go de mémoire G.Skill PC6400
- > 1000 Go en RAID0 sur deux disques durs
- > Écran Samsung SyncMaster 226BW
- > Clavier Microsoft Reclusa
- > Souris Microsoft Sidewinder Mouse
- > Microsoft Xbox 360 Wireless Controller for Windows
- > Webcam Microsoft LifeCam VX-1000
- > CRYSIS version boîte offert !



1 999,99 € ou **3x**

666€66



WWW.MATERIEL.NET

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

"ET PUIS SURTOUT, Y'AVAÏT DES TAS DE TRUCS QUI CLIGNOTAIENT EN FAISANT DES TAS DE SONS!"



Règlement à chaud

Vous vous demandiez pourquoi Take-Two a finalement fixé une date pour la sortie de *GTA IV*? Non, cela n'a rien à voir avec une fin de trimestre fiscal difficile, des actionnaires qui font la gueule ou un développement qui coûte trop d'argent. C'est juste qu'il va falloir couvrir les derniers remous de l'affaire Hot Coffee, le mod permettant de débloquer les scènes chaudes de *GTA San Andreas*. L'éditeur a décidé de régler la class action (un procès regroupant tous les consommateurs s'estimant lésés dans l'affaire, probablement une bande de puceaux jaloux) par un remboursement massif. Toute personne possédant une version "pour adultes" aura droit à un échange gratuit contre la version propre, ça on s'y attendait. Mais les offensés pourront aussi réclamer de l'argent en dédommagement du préjudice moral subi. La somme reçue dépendra alors de la quantité de preuves que vous pouvez fournir de votre achat. De 35 dollars avec une facture détaillée à 5 dollars si vous n'avez rien, ni disque ni facture. Ça va faire pas mal de SDF qui se découvrent une passion pour le jeu vidéo.



Arrête de réclamer

La publicité dans les jeux vidéo c'est comme dans le métro, on veut nous faire croire que c'est un mal nécessaire pour réduire le prix des jeux/tickets, mais c'est du bon gros pipeau. Ça rapporte surtout aux annonceurs tout en polluant notre espace visuel pour une réduction ridicule voire inexistante des tarifs. Heureusement, après que les joueurs n'eurent cessé de s'en plaindre dans les forums, il semblerait que les décideurs haut placés soient en train de changer d'avis sur son utilité et n'hésitent pas à le dire au *Financial Times*. Notamment Bobby Kotick d'Activision Blizzard, qui déclare :



"C'est le début [du phénomène]. Je n'irais pas dans cette direction." Suivi par Howard Stringer, PDG de Sony : "Actuellement, la solution (supposée) à tout dans l'espace numérique est le support par la publicité. Tandis que les publicitaires sont ravis de mettre ça en avant, il y a une limite à la quantité d'argent obtenue de la sorte (...) et les jeunes n'aiment pas trop la publicité." Oui vas-y Howard, remets ton t-shirt Sex Pistols et fait tout péter, no future pour la publicité !

"ET C'ÉTAIENT DES ORDINATEURS DE L'ESPACE!!! LE CHOC!"

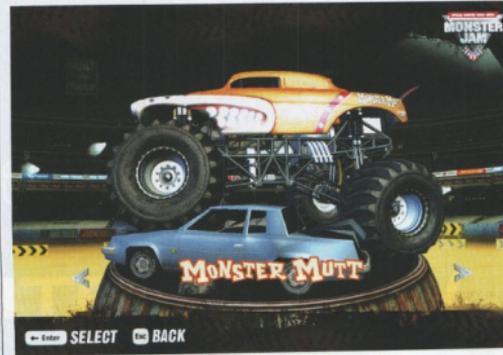


Monster Jam

Genre : Course de Big Foot
 Développeur : Activision (Etats-Unis)
 Éditeur : Activision
 Sortie prévue : Mars 2008

Je suis très déçu là. Après avoir entendu le titre du jeu concernant cette preview, je m'attendais à un truc franchement débile et complètement azimuté genre *L'Attaque de la moussaka géante* version glucides, avec des masses gélatineuses et confiturières hautes comme l'Empire State Building érasant des diabétiques sous leur poids titanésque. Et puis non, le jeu se contente d'être juste franchement débile. Il s'agit en effet de courses de Big Fots, ces motocrottes sous stéroïdes typiquement ricaines. Comme dans tous les jeux de voitures, il sera évidemment question de boucler le circuit en temps limité et en dépassant les autres participants. Enfin, pour être honnête, il sera surtout important de casser tout ce qui traîne sur votre trajectoire tout en rebondissant comme un couillon grâce à vos jolis pneus. Le titre se paye même le luxe de posséder les licences officielles des plus grosses stars du genre, à commencer par Grave Digger, la version motorisée de l'Undertaker... Et puis, un jeu de "Monstrueuse Confiture" où l'une des figures rapportant le plus de points se nomme "le donut", je dois le dire, ça m'excite. Reste à savoir si le moteur technique suit et si l'intérêt a une chance de dépasser l'anecdotique...

Omar Boulon



VIVEMENT 1999
QUE J'AI UN
ORDINATEUR, QUE
JE RÉVAIS...



...UN GÉANT, COMME
DANS 2001!

Phénomène de mods

C'est la tradition en début d'année, chaque site se fend de son petit classement rétrospectif de 2007. Même si j'ai failli mentionner celui des fétichistes du cachemire, je préfère vous épargner ce qui ne relève pas du jeu vidéo pour vous proposer le classement de ModDB, le plus gros site américain consacré aux mods et aux ours polaires. Dans la série des stand-alone développés par des indépendants, on retrouve en première place l'excellent *BSG: Beyond the Red Line* utilisant le moteur de FreeSpace 2 pour recréer la série *Battlestar Galactica*, dont nous vous avons déjà parlé il y a un paquet de temps. Notez qu'après une démo excellente, on attend encore une version complète... Par contre, j'ai du mal à comprendre que le second de ce classement soit *Red Alert : A Path Beyond*, un FPS dans l'univers de *Red Alert* que j'ai trouvé hideux et sans intérêt. Du côté des mods, ce sont *Insurgency* pour *BattleLife 2* et *Project Reality* pour *BattleField 2* qui rament les deux premières places du classement, et pour le coup, c'est tout à fait mérité. Si ce n'est pas encore fait, je vous recommande fortement de les essayer.



Objection !

On vous avait parlé il y a longtemps du tocard ayant posté sur YouTube sa conduite à près de 230 km/h dans son patelin. Je vous rappelle qu'il avait été grillé par un flic local zélé, qui avait consulté le registre des cartes grises du département concerné et trouvé un seul véhicule correspondant au modèle impliqué. Le prénom du propriétaire était de plus le même que celui cité dans les crédits, et le pare-brise filmé révélait une



fêlure alors que l'accusé avait fait changer le sien dernièrement. Cela n'a pas empêché notre brave chauffeur de plaider l'innocence, et bien lui en prit puisqu'il fut blanchi par notre Justice. La raison est logique : non seulement rien ne prouvait formellement que c'était vraiment lui ou authentique, mais la date du délit ne pouvait surtout pas être déterminée, ce qui signifie que le délit pouvait donc être prescrit. Pour plus de réponses sur les vides juridiques engendrés par les nouvelles technologies, prière d'ajouter votre carte d'identité et la date du jour dans la vidéo du crapaud que vous faites fumer.

Le bio pousse à la consommation

Avec à peine un jeu sorti sur PC par an depuis 2002, on ne peut pas dire que les très nombreux développeurs de Bioware soient des acharnés du code prêts à remplacer le sommeil par du Visual C++. Heureusement, les temps changent et le rachat par Electronic Arts va les faire entrer dans la nouvelle ère, celle du travailler plus pour gagner (tout). Et ce n'est pas l'annonce

d'un nouveau *Mass Effect* sur Xbox 360 pour l'été 2008 qui nous avançait des masses. Après s'être bien fait désirer, EA lâche enfin le morceau : non, le RPG PC n'est pas mort et on en verra deux nouveaux représentants sur nos machines prochainement. *Dragon Age*, la nouvelle licence heroïc-fantasy que l'on attend depuis 2004, est en bonne voie et sera disponible au cours de la prochaine année fiscale commençant en avril 2008. L'éditeur en a profité pour annoncer un nouveau jeu basé sur les films du *Seigneur des Anneaux* dont il détient les droits sans préciser s'il s'agissait toujours du projet *White Council* bloqué sur pause depuis un an. Je sens que je fais l'imprudent mais je parie quand même sur la présence d'orcs et d'enfants poilus.



Madame EAрма

Une petite news pour vous dire qu'Electronic Arts s'attend à ce que la PlayStation 3 se vende plus que la Xbox 360 au cours de l'année 2008. L'entreprise estime en effet que les deux concurrentes s'écouleront aussi bien aux États-Unis (entre 4,5 et 5,5 millions chacune), alors que 5 à 6 millions de PS3 seraient vendues en Europe contre seulement 1,5 à 2,5 millions de Xbox 360. Et pendant ce temps-là, la Wii écraserait tout le monde avec 5,5 à 6,5 millions d'unités aux États-Unis (et 6,5 à 7,5 millions chez nous). Tout cela est fort possible, mais si quelqu'un avait des talents de prédicteur chez EA, il aurait sûrement prévenu ses patrons du futur succès de la Wii, histoire qu'ils n'aient pas eu besoin de s'avouer surpris par l'engouement qu'elle a produit.

Epic en toc

Je commence à comprendre pourquoi *Unreal Tournament*



III n'a aucun intérêt. Et je ne crois pas que ce soit uniquement dû à la volonté de produire une démonstration technologique pour un nouveau moteur sans avoir pris la peine de moderniser un peu le gameplay. Je pense surtout que les développeurs chez Epic sont devenus idiots, atteints de cette terrible maladie qu'est la consolite aiguë. J'en veux pour preuve les déclarations récentes de Mark Rein qui expliquait qu'en demandant à ses collègues sur quel serveur *Call of Duty 4* ils se retrouvaient, il avait obtenu comme réponse : "Envoie-nous une requête Ami". Et Mark de comprendre qu'ils jouaient sur consoles. Sa conclusion ? "Je suis un vrai fan du PC mais les consoles sont définitivement en train de voler des hardcore gamers au PC." Non Mark, c'est juste que tu ne sais pas vraiment ce qu'est un hardcore gamer. Indice : ils jouent avec un clavier et une souris et préfèrent *Red Orchestra* ou *Warsow* à *Unreal Tournament 3*.

EN ATTENDANT, À
L'ÉCOLE, JE FAISAIS
DES BRUITS D'ORDI-
NATEUR ET JE ROU-
LAIS DES YEUX.



...POUR FAIRE
SCIENCE-FICTION.

"MES PARENTS
FURENT CONVOQUÉS
COMME QUOI J'ÉTAIS
LA PREUVE QUE LES
SÉRIES S.F. RENDAIENT
IDIOT!"



"VOIRE GAGA."

Pique Oil

Un article publié dans la revue *Science* de cette semaine révèle qu'une ancienne théorie très controversée semble devenir de plus en plus crédible. Cette idée, qui fait s'arracher les cheveux des écolos, établirait que le pétrole n'est pas une matière d'origine fossile, constituée de cadavres de dinosaures, de bouts de forêts préhistoriques et de fiente de canaris géants, mais bien le produit d'un processus naturel de la terre se déroulant au milieu de son manteau. Si c'est vrai, cela signifie deux choses extrêmement intéressantes : que les nappes pétrolières peuvent théoriquement continuer à cracher leur jus de manière infinie, et qu'il est grand temps que des mesures fiscales soient prises afin qu'on puisse tous s'acheter des 4X4 pour rouler dans Paris.



Pomme pelée

Ah, Apple et moi c'est une grande histoire d'amour : je me souviens encore d'avoir acheté un Power PC 8100 bourré de barrettes de RAM à prix d'or, pour le voir battu en vitesse par un Pentium 90 coûtant à peu près trois fois moins cher. Depuis lors, chaque fois qu'Apple se ramasse, je lève mon verre à leur santé et je reprends deux fois des nouilles. Dernière petite déconvenue en date, les iPhone en principe bloqués sur les réseaux AT&T et qui sont désimlockés à tour de bras par les fans. Selon les derniers chiffres, on trouverait plus d'un quart de ces gadgets hors de prix qui auraient échappé à leur maître et fonctionneraient sur d'autres opérateurs téléphoniques, ce qui constitue un sacré manque à gagner pour la firme. Selon d'autres estimations, si on atteint les 30 % d'abonnés absents avant la fin de l'année fiscale 2008, et qu'ils atteignent leur but de vendre 10 millions d'appareils d'ici là, la marque se ramasserait de 500 millions de dollars, et les actions perdraient 37 cents. Tiens, ça me donne presque envie d'un acheter un, du coup.



Contro-façon

Doit-on faire confiance aux informations concernant le jeu vidéo parues sur un site dédié à l'information boursière ? Doit-on croire le communiqué de presse tonitruant d'une société dont l'action stagne depuis sa récente entrée au Nasdaq ? La Société Générale va-t-elle me pourrir la vie pour mon découvert de 32 euros ? Va savoir Charles. Pour ces raisons, je prendrai avec des grosses pincettes en bois de cèdre véritable cette information du site Tradingmarkets.com



extrapolé d'un encart du *Caijing Magazine*. Netease, opérateur spécialisé dans le jeu online, aurait indiqué travailler en étroite collaboration avec Blizzard pour la version chinoise d'un *Starcraft Online*. En l'absence de commentaire du studio, on se contentera d'être circonspect. Surtout que *Starcraft 2* arrive à grands pas et que Blizzard n'a aucun intérêt, pour l'instant, à créer un concurrent à WoW. Tout au plus me permettrai-je de conjecturer que ce fameux "Starcraft Online" pourrait juste être une mise à jour du fameux *Battle.net*.

TELEX

Futuremark, le développeur de 3D Mark, l'économiseur d'écran animé qui fout le bourdon à toute personne n'ayant pas une carte graphique à 600 euros, en a marre de produire de jolies scènes non interactives. Les Finlandais ont donc décidé de lancer Futuremark Games Studio pour programmer des jeux et relancer le marché des cartes graphiques qui coûtent un renne, pardon, un roin.

Assedic 30'

Qui (à part moi qui n'ai jamais eu à chercher du boulot), ne s'est jamais rendu à un entretien d'embauche, paniqué à l'idée de rencontrer l'un de ces gourous du recrutement diplômés de psycho, et capables d'un seul coup d'œil de différencier le futur employé modèle et travailleur de celui qui va voler des milliers de dosettes de café en profitant de l'heure de pause pour commettre son larcin ? Grâce à NotchUp, une start-up américaine, la peur va peut-être changer de camp. En effet, cette boîte spécialisée dans le recrutement vient de proposer de rémunérer chaque candidat pour son déplacement à un entretien. En quelques semaines, plus de 100 000 CV (pour un prix moyen demandé de 500 dollars) ont été mis en ligne. Plus étonnant encore, plus de 1 000 entreprises se sont inscrites et se montrent très intéressées par la méthode. Le concept risque de faire tache d'huile selon Notchup, car une fois les 500 dollars encaissés, les chercheurs d'emploi y réfléchiront à deux fois avant de se déplacer pour un entretien gratuits. On peut y voir soit une excellente méthode pour réserver aux entreprises les plus motivées les meilleurs candidats, soit un moyen astucieux pour pallier les faiblesses des assurances-chômage outre-Atlantique.

"JE PERSISTAI
QUAND MÊME, ET
LE MERCREDI, JE
TRANSFORMAI LA
TABLE OÙ SAION
EN
UNE VÉHÉ-
MENTER-
DE BIRDS!"



FILS RÉMY, 13 ANS, AURAIT EXPLODÉ DANS UN GEYSER DE DEURM EN PLEINE INSTANCE DU TEMPLE NOIR **NEWS**



Shadow Harvest

Genre : Infiltration / Shoot à la troisième personne

Développeur : Black Lion Studio (Allemagne)

Editeur : N.C.

Sortie prévue : Premier trimestre 2009

À chaque année, sa super tendance. En 2006, on a eu le Bloom qui entourait toute source de lumière d'un halo ridiculement exagéré. En 2007, on a eu le HDR qui nous rendait aveugles à coups de blancs brûlés et de contrastes outranciers. En 2008, on bouffera jusqu'à en vomir du flou, du flou et encore du flou. Le premier jeu des Allemands de Black Lion Studio, *Shadow Harvest* (la moisson de l'ombre, pour les poètes français) surfe donc à fond sur la vibe du moment. Vous incarnerez en fonction de l'objectif et à la troisième personne, un gros bourrin ou une charmante espionne, afin de mener des missions ultra secrètes pour le compte des services de renseignement américains. Au programme, de la politique friction puisqu'on est en 2025 et que les méchants sont partout. Concernant le gameplay, peu de détails filtrint mais, vu leurs métiers, monsieur devrait tout casser sur son passage tandis que mademoiselle profitera de sa tenue en latex noir profilé pour se glisser dans les coins sombres. Et du côté du moteur graphique, tout ce que je peux vous dire, c'est qu'on devrait profiter d'un excellent Flou-Shader 2.5 associé à du pasnet-mapping et une bonne dose de confus-vertex. Joie.

Omar Boulon



Le Manadou d'Or 2007

Décidément, MySpace, en tant que site web, aura battu bien des records. Le dernier en date est tout simplement d'avoir fait l'objet de l'un des piratages les plus grotesques de l'histoire de l'informatique : après avoir pu pénétrer sur les serveurs, un hacker, plutôt que de rajouter des moustaches avec Photoshop à toutes les filles ayant ouvert un compte, a décidé de s'emparer de l'ensemble des images et photos mises en ligne par les utilisateurs et de les balancer sur les réseaux P2P. Attention : je dis bien toutes ! Mariages, baptêmes, vacances au ski de la grand-mère, photos de chats en train de déféquer sur un canapé, la totale ! Le tout fait plus de 19 gigas, et le plus extraordinaire est que des gens s'amuse à télécharger tout ça, puis à passer des nuits à browser des millions d'images, espérant tomber sur des photos de cul de gens totalement inconnus, ou sur le Saint Graal absolu : une photo d'Al Gore en tutu.

C'est guignol, c'est guignol !

Paul McGuiness est le manager de l'orchestre de rock-folk baptisé U2. Ce jour, il a pris la parole à Cannes pour déclarer que les providers internet n'avaient profité d'eux que trop longtemps et que leur tolérance à l'égard du piratage devait être compensée par des indemnités financières reversées aux musiciens. Pour lui, les gouvernements ont commis une grave erreur en prétendant que les ISP n'étaient pas responsables de ce qui se passait sur leurs lignes, et ils qualifient également les offres légales telles que iTunes de "kits de cambriolage". Ces déclarations sont bougrement flippantes, car elles tendent à valider la théorie selon laquelle Bono et son entourage seraient des gros prétentieux donneurs de leçons. Quant à moi, je pense juste que la production d'albums de U2 n'a que trop duré. La prochaine fois que je le verrai à la télé, déguisé en protagoniste de *Brokeback Mountain*, aller mendier à l'Élysée, j'essaierai de bien regarder si je vois la main de Pascal Nègre dépasser légèrement du fond de sa gorge.



EUX, ILS FAISAIENT LES KL'INGONS!!!



« ET MOI J'É BOUFFAIS
DES BOUGIES POUR FAIRE
LA DENTITION DES
THUNDERBIRDS.



Optimus-cadet

On me posait la question dernièrement et oui, en effet, il y a plus ridicule que les fans de *Star Trek* ou de *Pokémon* : ce sont les fans des *Transformers*. Au Japon, terre de tous les contrastes psychanalytiques, un portail scientifique a estimé au plus juste le coût de fabrication d'un robot géant, juste au cas où un imbécile aurait envie de se lancer. En fait, ce n'est pas si cher, car on atteint une facture d'à peine un milliard de dollars. Cela se décompose ainsi : 79 millions pour l'aluminium de la carrosse, 1,5 million pour l'ordinateur de contrôle Blue Gene d'IBM (mais on peut avoir un discount en insistant bien), 30 moteurs électriques de 400 kilowatts, et sept turbines d'hélicoptère Apache pour servir de groupes électrogènes, 910 000 dollars de radars et de senseurs, et une turbine de centrale à gaz. Remarquez au passage que les gadgets tels que les astéro-haches n'ont pas été inclus, ce modèle de robot est donc vendu sans accessoires, et sans piles.



GTA et les grognons

À moins de trois mois de la sortie de *GTA IV* sur Xbox 360, le scénariste du jeu et vice-président de Rockstar, Dan Houser, annonce qu'il se prépare à de nouvelles polémiques à sa sortie. "Je m'y attends parce que nous en avons eu tellement dans le passé... J'aimerais que les gens puissent traiter les jeux vidéo comme un autre média. Ils semblent ne pas le vouloir pour des raisons que je ne comprends pas. C'est un ennemi pratique pour eux." Les embrouilles ont de toute façon commencé depuis longtemps avec Thompson et des politiciens new-yorkais, mais le parti pris d'un plus grand réalisme risque d'aggraver encore les choses : "Le graphisme s'approche du réalisme, donc nous voulions que tout le reste s'en approche également." Et ce n'est pas la possibilité de conduire bourré, de diriger des bars à hôtesse ou de conduire un hélicoptère – et par conséquent de le planter un peu partout – qui devrait arranger les choses.

TELEX

X3, l'excellent 4X spatial d'Egosoft, sera pourvu d'une extension dès cette année. Un stand-alone en fait, pour être précis. *Terran Conflict*, c'est son petit nom, sortira au cours du troisième trimestre et on nous assure qu'il offrira plus de missions que n'importe quel de ses prédécesseurs. Après deux ans passés à se ronger les doigts de pied, les développeurs ont enfin trouvé un moyen de se faire pardonner.

PENDANT CE TEMPS, FSH
ET TARACE PRÉPARENT
LES VAISSEAUX... AURÛIL!



History Channel : Battle of Pacific

Genre : FPS pseudo historique - Développeur : Activision (États-Unis)
Éditeur : Activision - Sortie prévue : Mars 2008

Dans un monde idéal, Arte produirait et développerait ses propres FPS. Je pourrais ainsi enfin toucher du doigt mon fantasme de joueur, un shoot tactique mettant en scène Pierre Paulin, créateur de meubles d'art et metteur en espace amateur, luttant de toutes ses forces contre la métastatisation de la culture théâtrale fribourgeoise par Mikola Kulis et ses suppôts absurdo-figurativistes, le tout illustré sonoriquement par Pierre Boulez et sous-titré en frison du nord. Manque de bol, la seule chaîne de télé à produire des pan-pan-boum-boum, c'est History Channel, vieille gloire culturelle américaine spécialisée dans la "novélisation" de faits historiques. Autant vous dire que *Battle of Pacific*, je ne suis pas trop tenté, là. Le produit a l'air de tourner sous le même moteur que *Soldier of Fortune 3* et propose un shoot très linéaire et extraordinairement scripté façon *Call of Duty* d'il y a quelques années. Dur de s'enthousiasmer pour le versant technique, pour les combats quelconques ou pour le level design. *Machin : Battle of Truc* est sans doute historiquement exact et vous apprendra plein de trucs sur le versant japonais de la Seconde Guerre mondiale, mais versant rigolade, je ne parierais pas mon pot de rillettes de thon. Surtout qu'il y a du sel de Guérande dedans.

Omar Boulon



"EUX, ILS AVAIENT UN FAUTEUIL-CROISEUR KLINGON EN SKAI,
ET MOI J'AVAIS LE SUPER THUNDERBIRD II AVEC TRACTEUR AUTONOME!!"



Real-Idiot

C'est une grande nouvelle, les derniers softs de Real Vidéo sont désormais considérés par des groupes anti-malwares comme les pourriciels qu'ils sont. Pour mémoire, avant l'apparition de freewares tels que Real Alternative ou Media Player Classic, il fallait s'installer toute la suite Real Vidéo avec ses pop-up, et ses ralentissements dès qu'on voulait lire une vidéo sur une page web. Les clients incriminés sont la version 11, qui installe une version de Rhapsody Player, qui renvoie ni vu ni connu sur une plateforme de vente de musique contrôlée par Real. Bien sûr, personne n'est averti de l'existence de ces options à l'installation. Real s'excuse de tout ça et promet de mettre en ligne bientôt deux clients épurés de tout pourriciel. Tiens, mais moi aussi j'ai une Real Alternative : foutre tout le monde à la porte et déposer le bilan.

Quand la pauvreté rend moins con

Electronic Arts dévoilait récemment ses derniers résultats financiers qui, s'ils sont exceptionnellement élevés pour le dernier trimestre (chiffre d'affaires de 1,5 milliard de dollars contre

1,28 l'année précédente) n'ont pas empêché l'éditeur de perdre 33 millions de dollars sur cette même période. Le PDG, John Ricitiello, en a également profité pour annoncer le report de *Mercenaries 2* et *Battlefield: Bad Company* (ce dernier ne sortant que sur consoles a priori) à l'année fiscale prochaine, à partir d'avril prochain donc. Il en est de même pour *Rock Band* (qui a par ailleurs été annoncé sur Wii mais toujours pas sur PC), *Dragon Age* (le RPG mystérieux de BioWare) et *Spore* qui, lui, nous est promis avant Noël prochain. L'explication de ces délais supplémentaires est simple : plus de temps pour des produits de meilleure qualité. Si la pratique se généralise, *NBA Live 2009* devrait sortir en 2013.

Il paraît qu'il y a des élections aux États-Unis ?

The Political Machine, le très imparfait simulateur d'élection politique américaine de Stardock, sera bientôt mis à jour dans une suite courageusement nommée *The Political Machine 2008*. Le jeu ne devrait pas subir de refonte totale, mais tout de même se voir sensiblement amélioré à l'aide d'un modèle mathématique encore plus pointu. Comble du raffinement, le moteur graphique générera dorénavant même la 3D, pour animer les débats télévisés dans lesquels notre candidat devra répondre aux questions de

son interlocuteur qui seront maintenant plus à propos. *The Political Machine 2008* intégrera enfin plus de contenu, des nouvelles cartes, des scénarios personnalisés et peut-être même des chaussures orthopédiques pour présidentiables, il paraît que ça aide.



TELEX

Microsoft vient de signer un gros accord avec IDV pour leur technologie SpeedTree, utilisée notamment pour couvrir les terres de *Cyrodill (Oblivion)* d'arbres capables de bouger avec le vent. SpeedTree avait déjà servi pour *Project Gotham Racing 3* et le quatrième épisode de la série, pas encore sorti quant à lui. Ce partenariat garantit la présence de ce middleware dans de nombreux autres jeux Microsoft à venir, tant sur Xbox 360 que sur PC.

Sid Meier's jeu massivement multijoueur

Le grand Sid Meier vient d'annoncer qu'il commençait à réfléchir avec ses petits collègues de Firaxis au développement d'un MMO. Il n'y a pas encore de raison de s'emballer puisqu'ils ne sont officiellement qu'aux "premiers stades d'études de faisabilité", mais on a connu des développeurs bien moins bavards pour des projets bien plus avancés. Tenez, si Molyneux en était au même stade, il nous expliquerait que son projet jeu serait la plus grande révolution de toute l'histoire de la Galaxie. Sid, lui, nous explique qu'il y a "clairement une différence avec les MMO, et c'est en partie ce qui m'intéresse : essayer quelque chose d'un peu différent." Et si Sid déclare qu'il y a d'autres jeux solo qu'il a aussi envie de réaliser, le MMO semble avoir toutes ses chances de sortir un jour au moins : "Je ne peux vraiment pas dire si cela sera le prochain jeu que nous ferons ou s'il y en aura quelques autres d'achevés avant qu'on y arrive." Une chose est sûre : ce sera sur PC, "le meilleur endroit pour jouer à un MMO". Avec la Creuse ou le Maine-et-Loire.

"COMME J'ÉTAIS VACHEMENT FORT, JE FORÇAIS LES STUPIDES KLINGONS À SE SCRATCHER SUR UNE PLANÈTE À L'ATMOSPHÈRE RESPIRABLE!"



"FAUT DIRE QUE J'AVAIS LE MEILLEUR ORDINATEUR DE LA GALAXIE SUR LE THUNDERBIRD II."

NEWS **MINISTRE S'EST EXCUSÉ D'AVOIR UTILISÉ UN JET PRIVÉ FACTURÉ 138 000 EUROS POUR SON DÉPLACEMENT :**

LES KUNGINGS ÉTAIENT BLESSÉS ET JE ME DEVAIS DE LES AIDER CAR S'ÉTAIT UN ÊTRE ENCLÉFÉ. JE DESCENDAIS SUR LE SOL DE L'ASTÉROÏDE AVEC MON TRACTEUR AUTONOME.



(C'EST TRÈS DIFFICILE D'ARTICULER UN SON AVEC DE LA PARAFFINE SUR LES DENTS)

Al-Zheimmer

Tout le monde connaît le docteur Ryota Kawashima, si si c'est le mec qui a créé le programme d'amélioration du cerveau sur Nintendo DS, et dont on nous a assené les publicités à la télé depuis bientôt 2 ans. Assez secret, Kawashima travaille à l'Université de Tohoku (ne riez pas) où il tente d'améliorer, via ses programmes, l'intellect des individus les plus réticents tels que des singes ou Nicole Kidman. Dernièrement, le journal anglais *The Telegraph* s'est un peu intéressé au personnage et a appris, à son grand étonnement, que le fameux docteur n'avait pas empêché un seul sou pour avoir prêté son nom et conçu ces jeux qui se sont extraordinairement bien vendus. Alors : exploité par Nintendo ? Floué par un assistant ? Non pas du tout : ce benêt travaille pour la gloire et a refusé de toucher sa part sur des ventes, qui l'aurait rendu au moins multimillionnaire. Il déclare être "juste heureux comme ça". L'explication n'est pas crédible : il a probablement dû se faire payer en Nicole Kidman.



FlatOut 2.1 ?

FlatOut Ultimate Carnage est un dérivé de *FlatOut 2* pour la Xbox 360 ayant apporté quelques modes gadgets et un graphisme tout de même bien rehaussé. *Ultimate Carnage* sera finalement commercialisé sur PC, et ce



dès juin prochain. Constatant que seules les pures simulations de courses automobiles avaient trouvé leur place sur nos belles machines, le très enthousiaste PDG d'Empire Interactive, l'éditeur, annonce même qu'"*Ultimate Carnage* est une perspective entièrement nouvelle pour les PC". Considérant que la conversion ne devrait pas être synonyme de contenu supplémentaire, et sachant que les épisodes précédents étaient bien sortis sur PC, on peut envisager une pauvre resucée du 6/10 qu'on avait collé à *FlatOut 2*.

Myst Online ripe encore

Ça n'avait pas marché la première fois, ça ne prendra pas non plus cette fois. Je laisse la parole à Sanchez, le directeur de GameTap, qui a très bien résumé les choses : "GameTap a décidé de

ne pas prolonger l'existence de *Myst Online* : Uru Live. Cette décision fut très dure et prise pour des raisons commerciales, pas pour un quelconque problème au sujet du design et ou de la pérennité de ce monde fascinant (...). Cyan est toujours un précieux partenaire de GameTap, et nous envisageons de poursuivre notre collaboration dans l'avenir. (...) Dans 60 jours, le titre sera retiré de l'offre de GameTap. (...) Je sais que les fans de *Myst Online* ne voulaient pas entendre cela." Tiens c'est marrant parce que moi c'est juste un fan de *Myst Online* que j'aimerais bien entendre, un jour.



TNT : NTM

Il y a deux jours a été votée à l'Assemblée Nationale la mort de la télé cathodique. Ce titre présenté sous le titre pompeux de "Television du futur" ne concernait ni la disparition programmée de Laurent Ruquier de nos petits écrans, ni celle de la Star Academy, mais bel et bien des téléviseurs analogiques. Pour excuser ce génocide discret, la loi obligera d'ici le 30 novembre 2011 toutes les télévisions dans notre beau pays à être dotées d'un tuner TNT, nous coupant ainsi tout accès à la haute

technologie turkmène et lettone qui avait tout mis il y a à peine un an sur la transmission des ondes audiovisuelles par d'astucieux systèmes mêlant ficelles de forts diamètres et pots de yaourts bulgares. Bizarrement toutefois, cette loi n'oblige pas les chaînes publiques à changer leur format 4/3 en 16/9, histoire que la moitié des gens du pays arrêtent de s'abrutir la cervelle en regardant des images aplaties avant de se plaindre d'être entourés d'obèses.

Au nom de la feuille de rose

C'est marrant ça... Voilà un jeu qui aurait dû sortir l'année dernière, et je n'en avais pas entendu parler avant aujourd'hui. Oui, c'est vraiment marrant d'être incompetent. Développé par les Espagnols d'Alcachofo Soft, un nom très respectable, *The Abbaye* est un Point & Click pompant de façon flagrante l'histoire du *Nom de la rose* avec un graphisme volontairement cartoon. Avec de faux airs de Sir Connerly, le héros en bure deutra donc enquêter sur des événements mystérieux dans un monastère moyen-âgeux. Le jeu est attendu pour le premier semestre 2008, et personne ne se demande ce que donnera la scène avec la petite cochonne.

"C'ÉTAIT UN PIÈGE !!!"



"ET EN PLUS, J'AI PAS EU DE CACHAQUÈTES APRÈS LE DÉCOLLAGE... NON MAIS OÙ VA LA DÉMOCRATIE ?" **NEWS**



Tomb Raider : Underworld

Genre : Action - **Développeur :** Crystal Dynamics (États-Unis)
Éditeur : Eidos - **Sortie prévue :** Fin 2008

Après une pléthore d'épisodes tous plus décevants les uns que les autres, un *Tomb Raider : Legend* correct mais pas top mais sur la bonne voie quand même, et un *Tomb Raider : Anniversary* remixant le premier épisode sans grand intérêt, difficile de deviner comment aborder le prochain. *Underworld*, tout juste dévoilé par les développeurs, doit officiellement représenter une étape marquante de la série. Sur le plan graphique, pas d'inquiétude, *Legend* était déjà plutôt mignon et *Underworld* devrait l'être encore plus. En plus de la traditionnelle augmentation du nombre de polygones, les mouvements de Lara entièrement motion-capturés seraient cette fois nettement plus fluides. Mais ils seront surtout plus nombreux puisque l'héroïne pourra cette fois exécuter des wall-kicks comme son concurrent le Prince de Perse, faire la route comme un paon, viser plusieurs cibles en même temps comme personne, ou encore escalader librement en choisissant les pierres saillantes comme une vraie alpiniste. Ou plutôt comme dans *Assassin's Creed*, ne soyons pas naïfs. Les rapports de Lara avec l'environnement seront également plus intimes, puisqu'en plus de le marquer par ses actions (comme en exterminant une demi-douzaine d'espèces de félins et de grendins), elle aussi subira son influence. La météo jouera ainsi un rôle important, en mouillant les vêtements de l'aventurière par exemple mais aussi les pierres, risquant de la faire déraper. On nous promet enfin une I.A. ultra-compétitive, nous on ne demande qu'à voir.

El Gringo



LES KLINGONS AVAIENT FAIT SEMBLANT D'ÊTRE BLESSÉS ET J'AVAIS PLANÉTAIRE!



L'ŒIL Noir fait le doux

Radon Labs est un studio de développement allemand inconnu ayant une dizaine de jeux tout aussi inconnus à son actif. Leur prochain titre, *Drakensang : The Dark Eye* devrait passer un peu moins inaperçu puisqu'il reprend la licence d'un bon vieux jeu de rôles, *L'Œil Noir*. On sait pour l'instant que la campagne solo se déroulera dans un univers fantasy tout aussi épique que le scénario, qu'il sera préférable de s'entourer de compagnons pour les bastons tactiques en temps réel, que les animations seront motion-capturées et que le système de magie devrait être varié et flexible. Plus intéressant encore,

le bon déroulement des dialogues sera assuré en fonction des talents de votre personnage. Génial. Graphiquement, *Drakensang* ne devrait pas trop bousculer ses concurrents, mais on peut deviner dans ce que l'on a pu en voir jusqu'à maintenant un univers relativement mignon. Comme un croisement entre Nicole Kidman et François Hollande en quelque sorte.



"JE NE SAIS PAS SI C'ÉTAIT DÙ À L'ATHOSPHÈRE DE CETTE PLANÈTE, MAIS J'É ME MIS À PARLER ÉTRANGEMENT?"



NEWS S'EST DÉROULÉE À L'ÉLYSÉE DANS LA PLUS GRANDE DISCRÉTION. PARMIS LES INVITÉS, SEULS LES PROCHES

« ET JE MÉCROUAI DANS UN DERNIER RÔLE. »



Top 1

Je suis un hack & slash français plutôt récent, je suis raté et super chiant. Je suis... Je suis... Oh non, pas Lohi... Enfin, remarquez, vous auriez tout à fait pu avoir raison, mais c'est de *Silverfall* dont je parle. Le jeu écoperà le 22 février prochain d'une extension, *Earth Awakening*, qui fournira pour 30 euros deux nouvelles races jouables, les nains et les hommes lézards, et plein d'autres trucs aussi : un "lot de nouvelles compétences magiques", un "nouvel arbre de



compétences fort utile", et "le craft d'objet, offrant cinq spécialisations afin de créer des armures, armes, enchantements uniques" pouvant être distribués à ses compagnons en multi. Voilà voilà.

TELEX

Selon le *Dallas Business Journal*, le patron de 3D Realms aurait non seulement confirmé la sortie de *Duke Nukem Forever* cette année, mais aussi sur Xbox 360 et PS3 en plus des PC. Selon 3D Realms, aucune date ni plateforme n'auraient jamais été confirmées. On progresse, on progresse.

Spielberg et le chamboule-tout

Les premières infos sur les jeux développés par Steven Spielberg en collaboration avec Electronic Arts ont commencé à tomber. *Bloom Box*, le premier titre, est une exclusivité Wii visant clairement le grand public. Mélangeant puzzles et action, le but serait tout simplement d'empiler des conneries pour ensuite tout démolir. Sur les deux autres projets, on ne possède d'informations que sur un titre dont le nom de code est LMNO. Ce jeu d'aventure annoncé sur PC, Xbox 360 et PS3, devrait quant à lui se baser sur la relation entre le joueur et un "mystérieux personnage féminin". Amanda Lear ?



Les ex-nouveaux Sam & Max renouvelés

Le système d'activation des jeux achetés directement sur le site de Telltale Games a été revu pour plus de stabilité et une meilleure accessibilité, et peut-être aussi pour endiguer le

piratage de ses titres, Sam & Max notamment. Les épisodes de la première saison ont justement été mis à jour avec le nouveau moteur du studio et peuvent-être re-téléchargés dès maintenant par tous ceux qui accepteraient de sacrifier leurs anciennes sauvegardes. Cette mise à jour aidera ceux qui souffraient de problèmes de compatibilité avec Vista, mais ne devrait rien changer chez ceux pour qui tout allait bien. Ce qui est somme toute fort logique.

« EN FAIT, DEPUIS CE JOUR, JE PARLE LE Z 80 CPU 8627 ! »



L'Armée Rouge est de retour

THQ, par l'intermédiaire de son PDG Brian Farrell, a confirmé le développement de *Red Faction 3*, confié aux créateurs de *Saints Row*, Volition. On sait par contre juste qu'il devrait sortir avant avril 2009 sur PC, PS3 et Xbox 360, et qu'il inclura une "technologie de destruction plus amusante" que ses prédécesseurs. Pour mémoire, la particularité de ces FPS était d'inclure des environnements partiellement destructibles - chose plus ou moins inédite pour l'époque - et des niveaux complètement chiants - chose déjà très banale à l'époque.



This was really very interesting

Depuis la sortie de *The Suffering* en 2005 et le rachat de Surreal par Midway, rien n'était sorti des fourneaux de ce studio. On sait maintenant que l'on attend *This is Vegas* pour la fin de l'année, un jeu d'action dans un environnement ouvert, un *GTA-like* donc. L'histoire est simple, un riche veut transformer Las Vegas en paradis touristique familial et bon enfant (parce que ce n'était pas déjà le cas ?). Pour empêcher cela, vous allez donc devoir encourager et développer tout ce qu'il y a de décadent et immoral comme les paris, les fêtes, la surpopulation de femmes matérialistes pas trop couvertes, la conduite en ville ultra sportive et plein d'autres bonnes choses encore. Le slogan résume bien l'ensemble : "Put the Sin back in Sin City" (Faire revenir le péché dans la ville du péché). Le jeu est attendu pour cette année sur PC, PS3 et Xbox 360.



SANS DROGUE NI ALCOOL!



ETAIENT PRÉSENTS, NOTAMMENT ERIC CLAPTON, MICK JAGGER ET LES 163 280 AUTRES EX DE CARLA BRU **NEWS**

« DE LÀ À DEVENIR
CHEF DE CANARD,
IL N'Y AVAIT QU'UN
PAS À FRANCHIR!!!

MERCI THUNDERBIRDS!



TELEX

Electronic Arts nous annonce fièrement qu'à l'occasion du prochain championnat d'Europe de football, il nous sera possible de jouer à *UEFA Euro 2008*. Quelle surprise, mon cœur risque maintenant de lâcher à tout moment. Le jeu sortira sur la plupart des plateformes le 11 avril, un petit mois avant l'événement austro-suisse, et devrait nous permettre de mouiller les maillots d'une cinquantaine d'équipes. Eh bé, c'est gros ça comme compétition dites donc. J'espère qu'il y aura de la bière.



XIII Century Total War

XIII Century - Death or Glory fut présenté pour la première fois à l'E3 2005. Depuis ce temps, queud'. Jusqu'à ce que Micro Application nous envoie un communiqué de presse annonçant la commercialisation du jeu en avril prochain. Alors on en profite pour faire le tour des infos livrées : *XIII Century* est déjà un

STR "pur et dur" dans lequel on affronte ou incarne 60 personnages historiques. Les 40 campagnes sont réparties en cinq scénarios, dédiées respectivement aux Russes, Allemands, Français, Anglais et Mongols. Et paraît-il que l'on devra commander des milliers d'unités sur des champs de bataille historiques, toutes fidèlement reproduites au niveau de leur armement et de leur blason. Rien à ajouter pour le moment, si ce n'est que le jeu semble être plutôt mignon sur les screenshots en 800 x 563.



Une lueur d'espoir

Voilà quelques semaines qu'Internet bruisait de mille folles rumeurs. Pourtant, aucune confirmation n'était venue corroborer les différentes pistes relevées par les professionnels et les fans. Mais, ça y est, résonnez clairs, sonnez musettes, clappez myrthes et encens sur les chemins, c'est officiel : l'article 310 HM de l'annexe II au CGI concernant la SNCF, les entreprises qui donnent des wagons en location, et les entreprises d'armement maritime dont la majorité des véhicules n'a pas de lieu de stationnement habituel, a enfin été ratifié par le concordat interrégional de la Taxe Professionnelle. Désormais, les propriétaires de wagons n'ayant pas de lieu de garage habituel, comme les wagons-citernes appartenant aux sociétés de produits pétroliers, pourront enfin répartir leur valeur locative entre les communes disposant de dépôts dotés d'embranchements ferroviaires. C'est toujours ça que les boches n'auront pas !

Pan, dans la pomme !

Linus Torvalds, l'inventeur du pingouin, est décidément un homme très sympathique. Ou marrant, au moins. Lors de la linux.conf.au qui se déroulait à Melbourne il y a peu de temps, il s'est ainsi essayé à une comparaison objective de Vista et de Mac OS X : "Je ne pense pas qu'ils soient tous deux aussi imparfaits, je pense que Leopard est un bien meilleur système." Cela n'empêche pas le système d'exploitation d'Apple de prendre cher malgré tout : "D'une certaine façon, OS X est en fait pire que Windows pour programmer. Le système de fichier (le HFS+) est une merde complète et totale, c'est flippant." Les deux OS ne sont de toute façon qu'un moyen pour leurs propriétaires de "contrôler l'environnement dans sa totalité, de forcer les gens à mettre à jour leurs applications et leur matériel". Et ils ne font de toute façon qu'une "course pour la seconde place", puisque Linux les domine sans conteste. Avec ça, je peux maintenant vous assurer que Linus est du genre à regarder fièrement ses excréments avant de les évacuer.



Punish Yourself

Selon *Les Échos*, le nouveau plan antipiratage du gouvernement vient d'être présenté aux membres de la commission Olivennes. Censé être adopté "avant l'été" en croire notre ministre de la Culture, l'avant-projet de loi sera certainement modifié d'ici là. Mais d'après ce que l'on peut en voir pour l'instant, les mesures ne semblent pas extrêmes. Pour un premier flagrant délit, le contrevenant recevra un mail de l'Instance publique en charge de ces affaires. Après une deuxième infraction, les choses se compliquent : le fautif reçoit un deuxième mail, et ne peut plus dire qu'il ne l'a pas cherché. Quoi qu'en fait si puisqu'il pourra faire appel d'une décision mais bref, passons. En cas de nouvelle récidive dans les six mois suivant le dernier mail, le pirate verra cette fois son abonnement internet suspendu pendant un mois. Et si l'inconscient persiste à voler des œuvres protégées, il sera alors blacklisté et privé d'Internet pendant un an. Et de dessert aussi, tant qu'à faire.

!!! QUANT À TARACE ET FISHBONE ILS TIENNENT
UNE GUÉRITE DE CRÊPES BRETONNES RUE
DE LA GATTE.



BOSSA N' STONES

Récemment converti malgré moi à cette chia... à cette usine à gaz qu'est iTunes, j'ai récemment entamé quelques recherches pour y trouver des reprises sympas dans le style des compils *Paris Dernière* de Béatrice Ardisson. Parce que dans iTunes, quand on veut un truc précis, faut se motiver grave. Ce n'est pas de la recherche en fait, c'est de la spéléologie. Mais bon, avec un peu de bonne volonté, on finit toujours par dénicher quelques pépites noyées dans un bon gros paquet de daubes, à l'image de cette série *Bossa N' bidule*. Trois albums sont pour l'instant disponibles : *Bossa N' Stones*, *Bossa N' Roses* et *Bossa N' Marley*. Le principe est toujours le même : coller une voix sensuelle de midinette sur une adaptation des principaux tubes en Bossa, le tout présenté sur un visuel du plus mauvais goût. Dit comme ça, c'est loin d'être engageant et les fans des Stones, des Guns N' Roses et de Bobby crieront sûrement au scandale, mais ne vous y trompez pas. La plupart des reprises sont musicalement très bien faites et les amateurs d'ambient et de rythmes relax ne pourront qu'apprécier des titres aussi bien fichus que *Angie*, *Waiting in Vain* ou *Knockin' On Heaven's Door*. En tout cas, j'accroche grave. Vous trouverez ces albums dans la section iTunes Plus, sans DRM donc, au prix de 9,99 euros.

Lord Casque Noir

Des albums à télécharger sur iTunes, 9,99 euros.



Comme je n'assume pas du tout ma passion pour les plans des vaisseaux de *Star Wars*, je ne signerai pas ce Papier Culture. Pas envie de perdre toute ma crédibilité. Alors voilà, maintenant que je suis protégé par l'anonymat, je peux vous le dire : le tout dernier volume de la série *Vaisseaux et Engins : les plans secrets* sorti en français fin 2007 est une pure merveille.

STAR WARS :

VAISSEUX ET ENGINS DE LA SAGA & LES HAUTS-LIEUX DE L'ACTION

Pour 25 euros, vous avez le best-of des volumes précédents sur 150 pages, avec des machines issues des six films *Star Wars*. Ça va du yacht spatial Naboo à l'inévitable Star Destroyer en passant par le plan en coupe de l'Étoile Noire, le quadripode impérial, les Sphères de la fédération du commerce, etc. On peut littéralement passer des heures entières à regarder les détails, ici un carburateur ionique à triple-phase, là un panneau de déperdition de chaleur pour bouclier thermique... Autre must-have pour le fan honteux de *Star Wars : Les Hauts-Lieux de l'action* (175 pages, moins de 40 euros) qui reprend le même format appliqué cette fois-ci aux décors de la saga. On y trouve notamment le plan de coupe d'une tour de commandement d'un Exécuteur, la base rebelle de Hoth sur 4 pages dépliantes, le bureau de Palpatine, le Temple Jedi, les fabriques de clones de Kamino... C'est ma lecture de chiotte depuis trois mois, et je ne m'en suis toujours pas lassé.

Anonyme

Deux livres d'art (si si) édités par Nathan, disponibles notamment sur Amazon.fr et Alapapa.fr.



THE KINGDOM

The Kingdom commençait pourtant vachement bien. Un attentat terroriste affreux au cœur de l'Arabie Saoudite, une équipe du FBI envoyée sur place pour enquêter, des acteurs très corrects (Jamie Foxx et Chris Cooper impeccables comme d'habitude, Jennifer Garner pas trop honteuse), un scénario qui évite le manichéisme hollywoodien et se perd dans les méandres des relations américano-saoudiennes, des plans splendides sur Riyad qui profitent à fond du format HD-DVD... C'est simple, le début du film m'a presque fait penser à l'excellent *Syriana* avec Georges Clooney. Et puis, alors que le scénario se dirige lentement vers sa conclusion logique et que notre équipe d'agents du FBI roule vers l'aéroport pour rentrer à la maison, le film bascule dans le grand n'importe quoi. Attaque terroriste, poursuite en voiture et nos Ricains qui débarquent dans un quartier blindé de terroristes pour les défoncer façon Rambo pendant 20 minutes, en slalomant entre les roquettes comme dans un cartoon. Je vous raconte la fin (parce que de toute façon, vous n'achèterez jamais ce film) : ils trouvent totalement par hasard le grand chef djihadiste du coin et lui collent une balle dans le crâne, parce que merde, faut pas déconner avec les États-Unis. *The Kingdom*, c'est un peu comme si, à la fin de leur concert, les Rage Against The Machine se mettaient à chanter du Benjamin Biolay.

ackboo

Un film qui commence bien mais qui finit en grand n'importe quoi, réalisé par Peter Berg, déjà disponible en DVD et HD-DVD en import (Amazon et autres) pour moins de 20 dollars (environ 0,005 euro).



MICHEL FARINET

À la mode depuis bien 10 ans sur Internet, c'est dire s'il a eu le temps de tomber dans l'oubli, je voudrais rappeler à ceux qui n'ont pas encore la chance de connaître Michel Farinet qu'il n'est jamais trop tard, les musiques de cet auteur-compositeur étant intemporelles – voire bontemporelles, rapport à l'instrument préféré de notre homme. Michel, ce sont des mélodies kitschissimes pompopom-ringardes-musette aux titres aussi non-évoqueurs que *L'euro notre notre*, *Communicate generously* ou *Doudoucoincoin le canard bleu*, avec des paroles soit naïves, soit carrément intellectuelles, écrites avec des mots qui n'ont de toute évidence rien à faire dans la chanson (*sa stratégie est tout entière de réalisme*). Découvert avec le morceau en catatonique majeure *Une pro*, cet artiste prolifique est toutefois loin de faire rimer quantité avec qualité, mais plutôt *grand projet* avec *concret*. Avec Michel, je pensais que la première prise était toujours la bonne, avant de me voir contredire par un documentaire visible sur YouTube où on aperçoit Michel demander *"On la refait ?"* et surtout travailler avec des partitions quand il enregistre sa voix, ce qui peut expliquer ce systématisme à chanter "sur la musique" d'accompagnement. Résultat : un artiste à mourir de rire qui au pire redonne le moral, et au mieux regonfle l'ego de tout musicien amateur qui l'entend, sans parler des bilingues débutants. Enfin, Michel ne gagne pas à être connu, il l'est déjà.

Sonia

La meilleure vitrine de Bido-et-Musique.com, environ 70 ans.



Aller voir une pièce d'Édouard Baer, c'est un peu comme assister au spectacle de fin d'année de la classe maternelle de son gosse. C'est décousu, on n'est pas toujours certain que ça fonctionne comme prévu, mais on revient rapides au bon temps du papier crépon. Et, systématiquement, on finit noyé d'admiration, ramolli d'amour. Cette fois-ci, le brave homme, metteur en scène, part en quête d'un légendaire French Producer Hollywoodien

LOOKING FOR MISTER CASTANG

tenant du Père Noël, d'Orson Welles, du *Magicien d'Oz*. Il croisera en chemin un dresseur de chien rétif (le chien), son Belmondo intérieur, un médecin vaoudou, des guerilleros constitutionnalistes, un griot sentencieux ou un insupportable vendeur pakistanais maîtrisant à merveille l'anglo-diliguidong en seconde langue. Les gens sérieux reprocheront à l'œuvre l'omniprésence de Baer, le manque d'écriture et de structure de la pièce. Mais qu'ils aillent se faire voir. On ne crache pas sur un merveilleux bordel onirique, surtout lorsqu'il est servi par une revue de music-hall évitant avec soin l'écueil du Patrick Sébastien, au profit de poésie fourrée aux morceaux de Fernetel. On en oublierait presque les bobos...

Omar Boulon

Un spectacle par Édouard Baer et sa troupe, à la Cigala, pour une quarantaine d'euros.

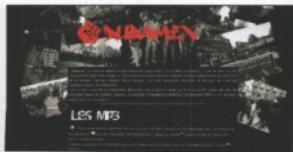


DUBAMIX

Dubamix, c'est du dub militant inspiré autant du reggae d'hier (Jacob Miller notamment...), que de l'electro dub d'aujourd'hui (High Tone, Kanka...). Vous pourrez entendre aussi des citations d'œuvres appartenant au répertoire de la musique classique (Haydn, Bach, Dvorák)..., le tout saupoudré d'extraits de discours de ceux qui s'autoproclament *"nos dirigeants"*. C'est ainsi qu'un artiste anonyme décrit sa production qui, il faut bien le reconnaître, est rudement sympathique. On découvre ou reconnaît ainsi avec plaisir de nombreux samples dans ces mixes, tirés de *Las Vegas Parano* ou *Public Enemy* en passant par le *"je suis un gentil poulet"* que Lord Casque Noir avait enregistré. Mais le talentueux libataire se sert principalement de la musique pour dénoncer la politique de droite, comme l'illustre à merveille l'excellent *Balkan-dub*. On retrouve dans ce dernier le Balkany piégé par les Yes men qui déclarait qu'*"il n'y a pas de misère en France"* entre autres conneries, avant d'embrayer sur un Brassens endiablé et particulièrement bien placé. Mieux encore que le WuMP, Dubamix mérite au moins un coup d'oreille pour peu que vous aimiez le genre ou les gauchistes, d'autant plus que les morceaux sont totalement gratuits et peuvent être écoutés en ligne. La classe.

El Gringo

Des mix à écouter ou télécharger sur dubamix.free.fr.



Nitro Stunt Racing – Stage 1

Quand l'arcade s'envoie en l'air



Genre : Course arcade

Développeur : Game Seed (France)

Éditeur : N.C.

Config. recommandée : CPU 2,5 GHz,

512 Mo de RAM, Carte 3D 256 Mo

Prix : 15 euros sur le site officiel du jeu

URL : www.nitrostuntracing.com

Geoff Crammond aura marqué les esprits à plus d'un titre, et notamment pour avoir pondu l'inoubliable *Stunt Car Racer*. Pour ceux qui, en 1989, faisaient autre chose de leur vie que de calculer des sauts au millimètre – comme se goinfrer de biberons et dégueuler des couches hors de prix en flux tendu –, mais qui espèrent tout de même s'instruire, sachez simplement que *Nitro Stunt Racing* s'en inspire dans les grandes lignes. Car Game Seed, studio lyonnais monté par quatre anciens

d'Infogrames, a certes cherché à capter l'esprit du maître, mais il n'en a pas réalisé un clone pour autant. Alors, de la course arcade avec une bonne dose de physique, de sauts et de loopings, ça vous tente Alberte ?

Des courses inspirées. *NSR - Stage 1* propose 16 véhicules au design futuriste, des F-Jets, répartis sur 4 châssis (3 à débloquer) possédant leurs propres caractéristiques : vitesse, accélération, comportement sous-



NSR, le jeu qui monte.



Les loopings, à prendre à fond.



vireur ou survivre, etc. Ces engins à micchemin entre le kart de Batman et le buggy de Fantômes ont une particularité : ils volent. Non, ils ne sont pas traders à la Société Générale, disons plutôt qu'ils planent dans les cieux, dès lors que vous attaquez une rampe suffisamment rapidement. Pour vous aider à grimper aux arbres, sachez que des réacteurs sont présents, activables pendant un certain laps de temps. Car si vous abusez de la nitro, le moteur chauffera, ce qui entraînera une perte de puissance, puis son explosion si vous êtes du genre borné. Puisque nous en sommes aux dégâts, ces derniers sont certes gérés (suspensions, roues, moteur), mais pas modélisés graphiquement. Game Seed prévoit les déformations et les parties détachables pour les prochains "Stages". Du côté des tracés, *Stage 1* en intègre trois, un par catégorie - Acrobatique, Saut, Super Cross - complétés par des versions inversées et retouchées, soit six au total. Chacun profite d'un style très marqué induisant un certain type de pilotage, comme le peaufinage des trajectoires, le dosage des sauts et le contrôle de la voiture en plein vol. Ainsi, pas de loopings dans le Super Cross, et pas de sauts avec les loopings, dommage, nous n'aurions pas craché sur plus de métissage.

Un gros pot dans le ciel. Sur le plan visuel, *NSR* réussit à combiner sobriété et plaisir de l'œil. OK, il ne s'agit pas du plus beau jeu du monde, mais la cohérence, la "clarté du trait" et le bon goût de l'ensemble (circuit et



voitures) transpirent le retrogaming assumé, et ça passe très bien. De fait, le moteur 3D ronronne, alliant fluidité et bon rendu de la vitesse (80 images/seconde en permanence sur un Core 2 Duo avec une 7900 GT). Terminons en constatant que non, définitivement non, *NSR* n'est pas *SCR* : les pistes sont larges et au ras du sol, les approximations permises et les voitures particulièrement endurantes aux chocs. Néanmoins, le plaisir de piloter "nitro à fond", de calculer les sauts et de gérer la physique durant les envolées est présent, même si à titre personnel, j'aurais apprécié une plus grande lourdeur/inertie des véhicules, que ce soit pour les drifts ou à la réception des sauts. Les 15 adversaires sont plutôt agressifs, et malgré une prise en main très rapide, finir le championnat en mode Pro ne sera pas donné à tous. Enfin, notez que les meilleurs temps de chacun sont affichés sur le Net, via un système de classement en ligne incorporé. Alors évidemment, il est difficile de parler de ce Nitro Stunt Racing sans évoquer *TrackMania*, et plus particulièrement l'excellent (et gratuit) *TrackMania Nations*. Perso, même si *NSR* est

plus beau et a le bon goût de la nouveauté, *TrackMania* reste à mon humble avis supérieur au niveau des sensations de conduite, plus fluides, plus fun, de la qualité des circuits et la technicité du pilotage. Mais il va être intéressant de suivre les évolutions de ce jeu de course : si ses développeurs savent le faire évoluer dans le bon sens, Nadeo risque d'avoir une sérieuse concurrence.

Fishbone

Stage 1, et après ?

Stage-1 sera prochainement complété par des mises à jour gratuites et deux autres stages payants, apportant du contenu. Globalement, nous citerons l'implémentation du multijoueur (gratuit), 6 nouveaux circuits, un éditeur de tracés, 8 nouvelles F-Jets plus puissantes, 32 peintures, la customisation des voitures, la modélisation des dégâts, un mode Replay, un mode Fantôme, un menu de réglages et enfin un mode de jeu "Special Events".

Notre avis : *NSR-Stage 1* est un jeu "à l'ancienne", simple, nerveux et bien foutu, surtout quand on réalise que seulement quatre personnes en sont à l'origine. C'est pourquoi, malgré ses flagrantes lacunes de jeunesse (manque de circuits, pas d'éditeur, pas de multi... mais ça arrive), on ne peut qu'encourager le travail fourni, d'où la note. Plus qu'un simple achat, considérez les 15 euros dépensés dans *Stage 1* comme un investissement malin, qui aidera Game Seed à aller au bout de sa démarche. Soyez sûr que tout le monde en sortira gagnant.

7/10



Armageddon Empires

La stratégie après l'apocalypse

Misère, une seule et unique page pour traiter du gigantesque *Armageddon Empires*. On est mal barré. Alors, on fait court avec les blagues et tout ça. Riez ! Riez encore. Riez. Voilà, on a atteint le quota pour un test d'une page. Donc, *Armageddon Empires* est un "petit" jeu de stratégie au tour par tour développé par un studio indépendant, Cryptic Comet. Pas de stratégie, le logiciel, minimaliste, tourne sous Macromedia Player, coincé en 1024 par 768. Graphiquement, le titre semble extrêmement dépouillé : vue du dessus, absence d'animation, design tournant principalement autour de tons ocres et de formes hexagonales. Mais, c'est sans doute l'une des expériences les plus intéressantes du moment. Vous voilà à la tête d'une des quatre factions désirant obtenir le contrôle d'une planète Terre totalement ravagée par l'holocauste nucléaire. Vous pouvez pointer chez les Supermutants de la Free Mutants League, chez les très "Warhammer 40,000" Empire of Man, chez les Xenopodes made in Alien ou le Machine Empire et ses jolis robots de combat. Tout cela paraît très classique, mais une fois le nez dans le guidon, entre les profondes différences de fonctionnement et les superbes artworks illustrant chaque troupe, on se rend vite compte que l'extrême dépouillement n'empêche pas l'immersion. Pourquoi ? Parce que pour une fois, des développeurs ont fait l'effort de mettre univers et mécanismes de jeu à l'unisson.

Oh, un deck de cartes. Monde post-apo oblige, *Armageddon Empires* est marqué par le hasard et la pénurie. Tous les combats, actions,

ordres de jeu, distributions du nombre de points d'action ou fuite, dépendent de jets de dés effectués en direct sous votre nez. Seul moyen de forcer la fortune en combat : les caractéristiques des unités offrent plus ou moins de dés à lancer, augmentant le potentiel de réussite. Certains héros bénéficieraient aussi d'une chance de relancer les dés à condition de sacrifier leurs points de destin. Dans le même ordre d'idées, vous ne saurez jamais à quel moment vous pourrez mobiliser vos unités et bâtiments. En effet, *Armageddon Empires* pique à *Magic* le concept du deck de cartes préparé avant les combats et distribué au hasard. Vous pourrez ainsi, en début de partie, vous retrouver avec des machines de guerre surpuissantes impossibles à mobiliser à cause d'une absence de matières premières, sans qu'aucune infrastructure (récolte de ressources, labo de recherche, baraquements) n'apparaisse dans votre main. Dès lors, il faut faire avec les moyens du bord ou sacrifier pour toujours la possibilité de produire un giga-robot de combat au profit d'une nouvelle carte qui offrira peut-être une chance d'étendre votre pré carré.

Fallout Strategics. *Armageddon Empires* possède un charme particulier car il offre une incroyable palette de problématiques en vous confrontant à une denrée trop rare dans la stratégie classique : l'imprévu. Alors, je pourrais vous raconter mes longues heures d'exploration du Wasteland à la recherche d'une caravane à "recruter", d'un abri antiatomique renfermant une arme décisive ou d'une ville fantôme où

Genre : Stratégie au tour par tour post-apo
Développeur : Cryptic Comet Inc. (Haley ?)
Editteur : N.C.
Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 256 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo
Prix : Environ 22 euros
URL : crypticcomet.com



recupérer un peu de matériel. Je pourrais relater les mille prières lancées à chaque jet de dés lorsqu'un de mes héros en gougette affronte un gigantesque commando mutant ou le plaisir de tirer la bonne carte au bon moment. Mais la place manque. Alors, téléchargez la démo qui témoigne mieux qu'un test trop court. Évidemment, vous commencerez par être rebuté par la laideur de la chose, irrité par l'absence d'informations et de tutorial, poussé à bout par l'interface approximative poussant à jongler d'un clic gauche par-ci, d'un clic gauche par-là sans trop de logique. Mais après quelques heures de tâtonnements, on en rediscutera.

Omar Boulon



Notre avis : Pas joli de prime abord et assez difficile d'accès, *Armageddon Empires* renferme des trésors d'inventivité et d'originalité. Qui plus est, il réussit l'exploit de reproduire le petit titillement de la partie de Wargame en carton sur un coin de table de nos dimanches après-midi. Enfin des vôtres, hein, parce que moi j'ai une vie, d'ailleurs ma femme m'attend pour dîner, alors je crois que je vais me magnifier le train. Sinon, j'aurais bien aimé un mode multi, même si l'I.A. est très bien foutue. À 22 euros, le fan de stratégie ne peut pas passer à côté.



The Club

Vous n'en serez pas membre très longtemps



Au fond de mon cœur flétri par les mauvais jeux, et les régimes à répétition, subsiste une petite flamme. Une flammèche tremblotante et vacillante, comme un Gringo avant son premier verre d'alcool à 90° de la journée : l'espoir de jouer une fois dans ma vie à un vrai "Tony Hawk avec des flingues". Un truc chouette où l'on bouterait du méchant de la manière la plus classe possible entre figures imposées, acrobaties et autres combos dévastateurs. Un machin jousif qui demanderait des réflexes, de la finesse et une profonde ouverture vers l'autre. Ou des skills de ouf, ça pourrait être plus pratique. Malheureusement, mis à part l'excellent *Total Overdose* ayant fixé les règles du genre tout en constituant le meilleur représentant, c'était un peu le désert dans le quartier. Voire le magasin de brassicassés, car dans le genre, *Stranglehold* s'illustrait comme le navet par excellence. Vous l'aurez compris, pour moi, *The Club*, c'était beaucoup d'espoir et énormément d'angoisse. Heureusement, le doute a été de courte durée.

Mais d'un autre côté, que pouvait-on attendre de la part des développeurs de *Gotham Racing* ?

Pas grand-chose. En effet, plutôt que de se creuser la tête pour développer un genre à part entière, le studio anglais Bizarre Creations a décidé de transvaser les recettes et gimmicks de leur jeu de course bourrin au shoot à la troisième personne. *The Club* vous proposera donc des épreuves reposant principalement sur le contre-la-montre. Il s'agira d'atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible, en tuant un max de monde, de faire trois tours de "circuit" avant la fin du chrono en gagnant quelques secondes à chaque meurtre ou encore de contenir un assaut pendant une période donnée sans mourir. L'idée est rigolote, la prise en compte de certains gestes techniques (headshot, perforation de gilet pare-balles, ricochet, tir réflexe) et de combos multiplicateurs laissait augurer de bons moments. Malheureusement, à force de vouloir jouer les speedés, les développeurs ont pondu un jeu frénétique plutôt

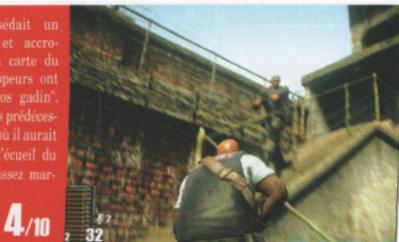
Genre : Shoot répétitif à la troisième personne
Développeur : Bizarre Creations (Royaume-Uni)
Éditeur : Sega
Config. recommandée : CPU 3 GHz,
 1 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
Prix : Environ 55 euros
URL : theclub.sega-europe.com

que dynamique. Pour faire court, il est bien plus gratifiant du point de vue du score de courir partout en tirant sans interruption plutôt que de viser ou de réaliser de "jolies" choses. On ajoutera à cela un kit de mouvements très limité (tirer, courir, roulé-boulé, grenade, coup de latte) interdisant toute manœuvre aérienne ou toute liberté prise avec les niveaux. Des niveaux qui, en plus d'être extrêmement laids, sont aussi linéaires qu'une piste de course : de bons gros couloirs, où l'on vous permettra parfois d'enjamber un parapet. Logiquement, au bout de deux ou trois heures de ce traitement, on finit terrassé par la terrible répétitivité du truc. Le multijoueur et ses modes un peu plus originaux vous occuperont peut-être, à condition de trouver des gens pour y jouer, si vous passez par le cauchemardesque Games For Windows Live de Microsoft obligatoire. Rajoutez à ça la voix geignarde du narrateur, le tutoiement du joueur et une ergonomie Xbox 360. Sinon, *Total Overdose*, c'est 10 euros.

Omar Boulon



Notre avis : *The Club* possédait un concept rigolo et accrocheur. Manque de bol, à vouloir jouer la carte du "Youhou on est des gneudins", les développeurs ont plutôt tiré celle du "Youhou, voilà le gros gadin". Terriblement répétitif, moins inventif que ses prédécesseurs et se montrant ridiculement directif là où il aurait fallu un minimum de liberté pour éviter l'écueil du shoot-them-up à la con, *The Club* n'est ni assez marquant, ni assez pointu pour séduire. Quoique, le truc devrait sans doute plaire à tous les ados privés de leur Riteline...



Après le HDR en 2007, le flou : cache-misère officiel 2008.

Les Campagnes de Napoléon Waterloo plus qu'Austerlitz

Genre : Wargame napoléonien

Développeur : Ageod (France)

Éditeur : Nobilis

Config. recommandées : CPU 2 GHz,

512 Mo de RAM, Carte graphique de pauvre

Prix : Moins de 40 euros

URL : www.ageod.com

C'est toujours agréable de débarquer dans un wargame napoléonien sans se faire taillader la rétine à coups de sabre rouillé par des graphismes hideux. Oui, un wargame, ça peut-être mignon, coloré, presque guilleret, et ces *Campagnes de Napoléon* le prouvent immédiatement. Regardez-moi cette jolie petite carte avec ses petites régions joliment dessinées, de belles forêts, de beaux icônes qui reprennent le style artistique de l'époque pour représenter les unités et les généraux. Non vraiment, ce jeu est engageant, on a envie de s'y plonger, et même si la masse d'informations présente à l'écran peut impressionner (les "tooltips" sont omniprésents et vous balancent des dizaines de stats à chaque fois que vous posez la souris quelque part), on veut faire l'effort de lire le manuel et de se taper les inévitables tutoriaux. Les tutoriaux justement, pour ceux qui n'ont jamais joué à un des titres précédents d'Ageod, permettent de découvrir une interface excellente qui permet de micro-manager son armée avec une précision toute administrative. À coups de drag-and-drop, on crée des corps, des divisions, on micro-manage les généraux, les unités et leur flopée de caractéristiques pour être sûr que tout ce beau monde ait assez de points de commandement, que les leaders les plus talentueux soient utilisés au bon endroit... La police de caractère



est un poil petite, mais on finit par s'y faire et je me suis pris plus d'une fois à rêver d'un tel système pour gérer les divisions allemandes dans *Hearts of Iron II*...

Pas de quoi retarder Grouchy.

Malheureusement, passée la découverte de l'interface et du joli graphisme, *Les Campagnes de Napoléon* n'ont plus grand-chose à offrir. D'abord, au niveau tactique, c'est le vide absolu : le jeu se joue au tour par tour (une semaine à chaque coup) et les batailles se résolvent automatiquement, sans aucune intervention du joueur. Après chaque baston, vous avez un beau tableau récapitulatif bardé de chiffres et d'icônes riquiqui qui tentent de vous donner une idée de ce qui s'est passé : qui a tué quoi, est-ce qu'il y a des tentatives de retraite, etc. On se contente donc d'envoyer d'énormes stacks d'unités sur d'autres gros stacks d'unités et, si les deux forces sont à peu près équivalentes, de prier pour avoir de la moule sur les jets de dés que le moteur de jeu effectuera

en coulisses. Oui voilà, comme dans les années 90, avant les *Hearts of Iron* et leur système de bataille en temps réel, avant aussi les *Total War* et leur mix stratégie/tactique... Ensuite, au niveau stratégique, bah il n'y a pas non plus grand-chose à faire. Vous débutez chaque scénario avec les forces historiques en présence, pas moyen de changer quoi que ce soit. Alors bon, on fait deux-trois parties, en gagnant parfois, en perdant souvent, sans trop comprendre pourquoi, en tombant sur des paquets d'unités ennemies énormes cachées dans le brouillard de guerre. Au niveau réalisme, il y a tout, c'est indéniable : chaque brigade a son petit nom et son effectif historique, chaque élément dispose d'une batterie de stats hallucinantes, vous reconnaitrez un paquet de noms de boulevards dans les maréchaux d'Empire, c'est presque pédagogique à ce niveau là mais... ça n'en fait pas pour autant un jeu vidéo dans lequel on s'amuse. Moi en tout cas, je n'ai pas réussi.

ackbo



Attention, bataille. Voilà, j'ai gagné.

Notre avis : Voilà un beau wargame napoléonien, avec une carte stratégique splendide, une interface très bien faite, un respect scrupuleux de la réalité historique et un gameplay parfaitement ennuyeux, basique (j'envoie cette armée là, ou là ?), sans offrir au joueur beaucoup d'autres possibilités que de tenter des micro-variations des erreurs ou des succès du petit caporal. Le spécialiste de l'époque qui s'est tapé les œuvres complètes de Dominique de Villepin y trouvera peut-être un intérêt, mais le joueur lambda, lui, préférera attendre *Empire Total War*.

4/10



Conflict Denied Ops

Butagaz présente...



Parfois, j'envie de mettre autant de soin à rédiger mes papiers que certains studios à développer leurs jeux. Et puis, j'oublie. En même temps, on n'est plus à un test pourri près. Allez, on y va. *"Malgré que j'aime bien les jeux qu'ils ont du shoot dedans, caisse en bois, le graphique de Denied Ops, bouteille de gaz, ils sont vachement pourris et puis le gameplay aussi. Tu tires tu tires et, caisse en bois, voilà. Dés fois, bouteille de gaz, t'as des armes rigolos, caisse en bois, mais sont pas bien implanté alors, bidon d'essence, tant pis. C'est trop nul, bouteille de gaz, alors acheté pas, bidon d'essence. Tu tires tu tires et, caisse en bois, voilà. Dés fois t'as des armes rigolos, bouteille de gaz, mais bon sont pas bien implanté, caisse en bois, alors bon tant pis. C'est trop nul alors acheté pas. Dés fois, bidon d'essence, t'as des armes rigolos, mais sont pas bien implanté alors, caisse en bois, tant pis. C'est trop nul alors acheté pas, bidon d'essence, caisse en bois, bouteille de gaz, caisse en bois, bidon d'essence, bouteille de gaz."* Enfin, je pense que je vais m'arrêter là, j'ai un reste de respect pour le lectorat. Non parce

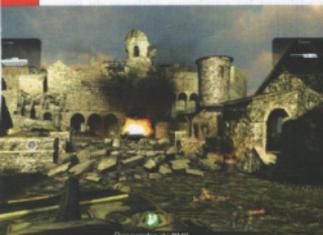
que bon, vous payez pour lire ce magazine, quand même. Par contre, faites-moi plaisir, ne payez pas pour *Conflict: Denied Ops*.

"Oh non, pas Ramirez !" À part ça, ce jeu de shoot est une œuvre majeure. Développée par les Anglais de Pivotal Games, cette merveille vous invite à suivre les aventures de deux militaires d'élite, Ramon et Gustavo, que tout oppose. La preuve, Ramon est blanc et vieux tandis que Gustavo est noir et jeune. Pourtant, niveau après niveau, combat après combat, les deux hommes vont apprendre à se connaître et nouer une relation profonde. Rapidement, au travers de dialogues aussi poignants que ce *"Ta gueule cauille molle sale con"* lâché en fin de première mission, on sent poindre entre eux plus que de la camaraderie virile ou une saine émulation. Et, avec une maestria rarement vue dans le jeu vidéo, la tension sexuelle grimpe, lentement, jusqu'à l'aveu déchirant de Gustavo : *"Voilà pourquoi Dieu a créé les Apaches."* Je doute que beaucoup de joueurs restent insensibles face à une si belle

Genre : FPS Moisi
Développeur : Pivotal Games (Grande-Bretagne)
Éditeur : Eidos Interactive
Config. recommandée : CPU 3 GHz,
 1 Mo de RAM, Carte graphique 256 Mo
Prix : Environ 50 euros
URL : eidosinteractive.co.uk/gss/conflictops

expression du désir contrarié par la société et les pourritures terroristes menées par le monstrueux Général Ramirez. Du côté du gameplay, autant dire qu'on en a un peu rien à foutre, on parle de sentiments les gars, alors c'est bien secondaire. Comme vous l'aurez sans doute compris dès le premier paragraphe, il sera beaucoup question de phases de jeu répétitives, de caisse en bois, de bidon d'essence et de bouteilles de gaz. D'ailleurs, savez-vous que ces dernières constituent le plus grand risque pour le soldat d'élite ? On oublie trop souvent de le rappeler. À la moindre balle perdue, les bonbonnes s'élèvent vers le ciel avant de vous foncer dessus comme des missiles à tête chercheuse et d'exploser pile contre votre crâne. Cette astucieuse méthode de gestion de la difficulté interviendra très souvent, en particulier lors de la destruction d'église, de châteaux ou autres monuments en carton censés constituer l'attraction principale du titre. Autant dire qu'il n'y a vraiment rien à garder.

Omar Boulon



Notre avis : Graphisme PlayStation 2, maniabilité haïssable, histoire neuve, IA irritante, dialogues affligeants, feeling des armes à côté de la plaque, prix ridiculement élevé, "moteur physique" largement inférieur à toutes les productions sorties ces deux dernières années, impossibilité de ramasser les armes des ennemis, mode multijoueur coop intéressant d'un point de vue conceptuel mais inutile vu la qualité générale du jeu, bugs sonores, reliquat de la version 360 lors des chargements. Grâce à ce kit "test de FPS pourri", rédige toi-même ton test de FPS pourri !

2/10



Attention, ce test semble inciter à ne pas acheter Conflict: Denied Ops. Mais si vous avez de l'argent à perdre, investissez et rigolez.

À venir >>>

Genre : Cocktail / God Game
 Développeur : Maxis (États-Unis)
 Éditeur : Electronic Arts
 Sortie prévue : Fin 2008



Spore

Will Wright will survive

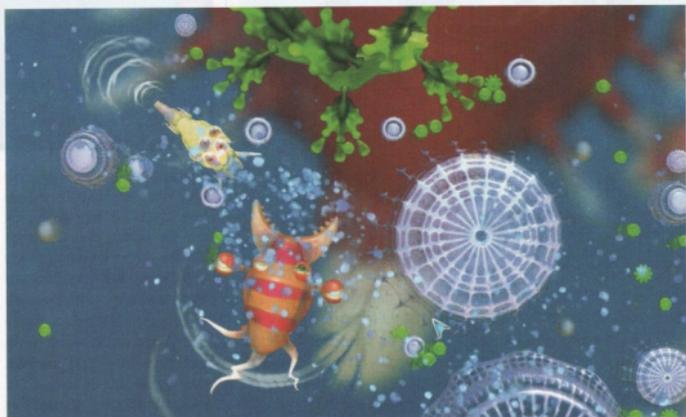


Je dois avouer que pour la récente présentation de *Spore* dans un hôtel parisien, je n'avais qu'une peur : que l'on reparte en guise de goodies avec des cellules de Will Wright en culture donnant naissance à de mini-Wills, prélude à une invasion planétaire par de petits développeurs à méche et grosses lunettes. On a les cauchemars que l'on mérite et je commence à regretter l'influence de mes études sur mes rêves, ma maîtrise de biologie ayant fait de moi le candidat désigné pour le nouveau projet ambitieux du développeur des Sims. Toujours en lice pour l'élection du développeur le plus mégaloman face à Peter Molyneux, Will Wright a voulu revenir à son amour d'enfance, le God Game, tout en le rendant accessible au grand public à la manière de ce qu'ont pu être les Sims aux jeux de pétanque et de gestion. Et quitte à faire un titre vraiment ambitieux, autant retracer le destin d'une civilisation depuis sa naissance sous forme d'être unicellulaire aquatique jusqu'à la conquête de l'espace. Une longue évolution découpée en phases distinctes proposant chacune un style de jeu et un gameplay différents. Un découpage qui constitue le cœur du titre et, n'étant

pas d'humeur déconstructiviste, je vais vous détailler ces cinq phases juste après en suivant l'ordre imposé dans le jeu. Avant cela, sachez que d'une étape à l'autre, vous conserverez les caractéristiques physiques de votre créature tout en commençant par une nouvelle phase de modifications afin de lui rajouter tout un tas de trucs essentiels comme des mâchoires à yeux, des queues articulées ou des masques africains. Vers la fin du jeu, ce sont des véhicules et des bâtiments que l'on vous demandera de créer en utilisant les nombreux éditeurs du jeu dont Maxis semble très fier. Mais si vous êtes du genre pressé ou que vous avez déjà fini le jeu, sachez qu'un écran de sélection permettra de passer directement à la phase de votre choix sans vous coltiner les précédentes.

1 - Stade Cellulaire

Avant l'œuf, il y eut la poule et avant elle encore l'unicellulaire rampant. Vos débuts dans *Spore* se feront sous la forme d'une sorte d'insecte aquatique à gros yeux dans une phase de jeu inspirée par



Pacman. Moi ça m'a beaucoup plus fait penser à Flow, le jeu en flash atypique, mais je ne sais pas qui a copié sur l'autre. Dans cet environnement en 2D relativement simple où les courants aquatiques sont bien représentés, votre bébé difforme aura juste à manger un maximum de boulettes vertes pour se développer en échappant à ses prédateurs. En grossissant, la bestiole changera de plan pour se rapprocher de la surface et de la lumière du jour. Dans cette phase où l'ADN représente la monnaie, vous récupérez des morceaux de corps à utiliser dans l'éditeur. Vous pourrez à tout moment y retourner pour jouer au savant fou et modifier l'apparence de votre créature contre des points d'ADN. Les changements n'y seront pas uniquement esthétiques - pas de

Un petit exemple des détails qu'autorise l'éditeur de créatures.



bras, pas de brocolis - même si les évolutions de caractéristiques auront surtout de l'importance dans la phase suivante. Si vous oubliez les jambes par exemple, vous débutez sur la terre ferme en rampant comme une vilaine limace. Le stade cellulaire volontairement simpliste se veut une mise en bouche initiant aux principes de l'éditeur. D'après ce que nous ont dit les développeurs, il faudra compter dix à trente minutes pour la compléter suivant votre implication dans la récupération des pièces détachées.

2 - Stade des Créatures

Une fois péniblement extrait de l'océan, votre petit protégé aura la lourde tâche de devenir le premier animal intelligent de la planète, en concurrence avec d'autres formes de vie plus ou moins amicales. Ici, c'est l'influence Diablo qui domine même si le combat ne constitue pas la seule forme d'interactions. Les compétences sont en effet réparties entre social et combat, représenté respectivement par les couleurs verte et rouge pour bien faire comprendre aux neuneus la différence entre violence et résolution pacifique. Les affrontements

m'ont l'air très simplistes et je ne crois pas que la barre de pouvoirs en contienne plus de quatre à la fois. Les fans des Sims s'engageront donc plutôt sur la voie de la socialisation, le répertoire d'emoies et d'animations ayant de quoi faire pâlir de jalousie les joueurs de MMO. Si vous rencontrez une autre espèce bien disposée, vous pourrez vous lancer dans un mini-jeu débouchant sur un chant à deux et plus si affinités. Je ne sais pas si les croisements inter-espèces sont possibles mais en cas de rencontre amoureuse, l'œuf résultant pourra vous servir à retourner à l'atelier pour

Le premier MSOG

Que Spore se joue seul devant sa machine n'empêche pas son créateur de lui coller l'étiquette marketo-branchouille de "Massively single-player online game" ou jeu en ligne massivement mono-joueur. Même s'il est prévu de pouvoir le lancer sans être connecté au Net, Maxis compte sur le partage automatique des créations des joueurs en cours de jeu pour enrichir les univers de chacun. Je ne sais pas exactement quels sont les mécanismes utilisés pour le choix des données transmises mais vous pourrez aussi vous 'abonner' aux comptes de vos pates afin de recevoir toutes leurs œuvres. Pas de panique quant au contenu aléatoire, en plus des filtres facultatifs, si vous tombez sur un pénis à roulettes - comme j'ai cru en apercevoir pendant la présentation - et que vous êtes farouchement opposé aux organes génitaux motorisés, la fonction de bannissement le remplacera par du contenu made in Maxis certifié 100% non explicite. C'est beau le progrès.



À venir >>>



Spore, un jeu de l'Internet 2.0

Montré en large et en travers à la moindre présentation de presse, l'éditeur de créatures semble faire la fierté de Will Wright. À tel point qu'il devrait être disponible un ou deux mois avant le jeu histoire de laisser le temps aux créacionnistes de s'exercer. Nous n'avons toujours pas pu y toucher mais c'est vrai qu'il semble particulièrement ergonomique et simple à utiliser. Il suffit de définir la forme du corps, d'y ajouter un certain nombre de pattes et d'appendices (je vous vois venir et je préfère vous prévenir tout de suite, les créatures sont asexuées), le programme se chargeant de calculer les animations. Les développeurs ont même prévu une encyclopédie SporePedia recensant toutes les créations persos et la possibilité pour chaque joueur de se créer une MySpacePage, l'équivalent de MySpace avec photos, news et commentaires sur vos créatures. Bien que vous ne puissiez prendre le contrôle de vos rejets chez les autres joueurs humains, vous pourrez vérifier leurs performances en terre étrangère sous forme de statistiques et peut-être même apprendre avec qui ils ont copulé dans votre dos.

modifier et améliorer votre progéniture. Orientation hack & slash oblige, cette phase vous refilera des quêtes à accomplir afin de gagner de nouveaux points d'ADN à investir. Encore plus qu'au stade cellulaire, la morphologie de votre créature influera sur ses possibilités et son comportement. Il vous faudra au minimum une bouche avec des dents si vous voulez vous lancer dans la voie des carnivores massacrés. Et surtout investir dans le cerveau afin d'accéder à l'intelligence et passer à l'étape suivante.

3 - Stade des Tribus

Introduite par une cinématique parodiant 2001, l'Odysée de

l'Espace de Kubrick, la phase de gestion de tribus commence par le choix du premier bâtiment de votre taudis, futur siège social de votre horde. À ce stade, l'aspect physique de vos créatures sera figé - l'éditeur est dédié aux bâtiments - mais les fanatiques de la poupée pourront toujours les habiller et vous en contrôlerez tout un groupe à la manière d'un 'strat' temps réel. Le but ici est de parvenir à 20 membres avant de prendre le contrôle total de la planète. Pour cela, vous aurez besoin de nourriture (la monnaie de cette période) et donc d'armes et d'outils fournis par les bâtiments que vous pourrez acheter pour occuper un des six



emplacements que compte le village. Équiper tout le monde d'une lance est une obligation pour partir à la chasse et vous défendre contre les envahisseurs qui pourront être des prédateurs créés par d'autres joueurs comme des membres issus d'une autre tribu. Votre espèce étant devenue l'espèce intelligente du coin, vous tomberez de temps en temps sur d'autres groupes des mêmes créatures mais dirigées par l'I.A. À nouveau, vous aurez le choix entre la jouer belliqueux et exterminer tout le monde ou suivre la voie pacifique des hippies, acheter des instruments de musique et rejouer un Woodstock préhistorique autour du feu en attendant que vos nouveaux amis imaginaires viennent vous apporter des cadeaux. Ce mini-Populous laissera ensuite la place au développement de votre civilisation.

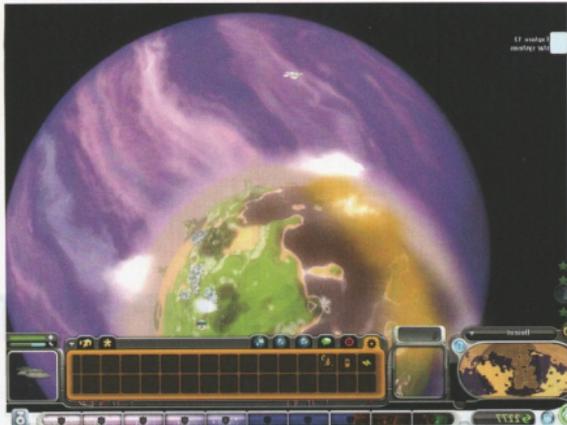


4 - Stade de la Civilisation

À ce niveau de mégalomanie galopante, on commence à passer aux choses sérieuses et à envisager la conquête totale du globe. Fort de votre tribu et de votre première ville, cette phase vous demandera d'assujettir toutes les villes de la planète en surfant légèrement sur les gameplays d'un *Sim City* et d'un *Civilization* - le designer en chef de *Civilization IV* a d'ailleurs rejoint Maxis pour le développement de *Spore*... Les bâtiments à placer à l'intérieur des villes seront complétés par les tourelles de défense et vous aurez maintenant accès à des véhicules (ai-je besoin de préciser que vous pourrez les modéliser vous-même ?). Plutôt que d'employer la manière forte et de frapper au corps, les pacifistes opéreront pour la religion afin de frapper les esprits. Il suffira pour cela d'envoyer une cohorte de vos papomobiles jusqu'au village visé, le succès de la conversion dépendant de leurs défenses et du bonheur de ses habitants. Si vous avez suffisamment répandu la bonne parole avant que vos missionnaires ne soient exterminés, la ville basculera dans votre escarcelle et vous aurez le choix de l'orienter dans le domaine militaire ou religieux. Pour le reste, on a affaire aux classiques du STR avec gestion de ressources, établissement de routes commerciales et cap de population à franchir. À la fin de cette phase, vous débloquentez l'éditeur de vaisseau spatial pour partir vers l'infini et au-delà.

5 - Stade de la Conquête Spatiale

Même s'il ne fait pas partie des influences citées, la dernière partie de *Spore* m'a vraiment fait penser à l'Arche du capitaine Blood, le vieux jeu français d'exploration spatiale sur Atari ST. Toute cette phase se joue à bord de votre vaisseau et vous avez maintenant l'espace entier à explorer. Au premier contact avec une autre civilisation, vous pourrez tenter de communiquer via un mini-jeu, faire péter le feu d'artifice pour les éblouir par votre supériorité technologique ou attaquer sans autre formalité. Si vous vous sentez d'humeur taquine, les planètes vides peuvent être peuplées par des créatures arrachées à leur monde natal et l'outil monolithique accélérera l'apparition de l'intelligence chez les sous-développés. L'épée récoltée servira à acheter de nouveaux outils pour votre soucoupe, agissant généralement à grande échelle sur les planètes pour sensibiliser gentiment les joueurs aux problèmes de l'écologie. Moi, j'attends surtout l'appareil Genesis qui devrait peupler les mondes de Phil Collins jusqu'à ce que tous les habitants se percent les tympans aux cure-dents. Vu le nombre ahurissant de planètes à visiter et la volonté de faire de ce monde un "bac à sable", vous n'avez plus d'objectif final à accomplir et pourrez jouer indéfiniment. Surtout que l'espace sera rempli par des races créées par les autres joueurs et rapatriées via Internet (mais dirigées par l'I.A.), assurant à



l'explorateur débrîdé de ne jamais tomber à court de peuples à évangéliser à coups de rayon laser.

Que va-t-on faire de tous ces stades ?

J'étais sorti extrêmement sceptique de la présentation de *Spore* à l'E3 2006 (il fallait voir les gens applaudir à tout rompre pour un pauvre feu d'artifice), mais les développeurs viennent quand même de me rassurer sur l'enchaînement logique des phases et la variété des gameplays proposés. Je pense qu'il sera tout à fait gratifiant d'emmener sa petite bestiole modélisée avec soin du stade cellulaire à la conquête spatiale, surtout en se confrontant aux créations issues des esprits les plus malsains du monde entier. Ce qui continue à m'inquiéter, ce sont les références permanentes aux Sims lors de la présentation et le design général, comme l'interface, qui semblent plus calibrés pour l'amateur du Solitaire que pour le hardcore gamer velu. J'espère que *Spore* offrira quand même une dose de complexité car je ne suis pas encore persuadé que le titre ira plus loin qu'une succession de mini-jeux volontairement simplistes dont on fera le tour au premier essai.

Threanor

Un terreau favorable

Vous vous en doutez, *Spore* ne sera pas le soft qui renvoie CrYSIS au placard et son ouverture vers le grand public implique des exigences matérielles plus que raisonnables. Malgré ses textures simples et son économie de moyens, le design recherché propre à chaque époque et les changements d'échelle successifs ont de quoi captiver. Pour ce qui est de l'allure générale, je suis plus circonspect. Évidemment, *Spore* joue à fond la carte de la franche déconne pour distraire les foules avec une ambiance à cheval entre le gentiment débile et le franchise-ment neuneu. Des bruits émis par les créatures aux animations de danse simiesques, certains passages prêtent à sourire mais la majeure partie du temps, je suis resté de marbre devant la mièvrerie de la chose, bien loin de la légèreté délirante d'un *Katamari Damacy*. Je pense que les choses changeront lorsque le contenu signé Maxis sera remplacé par des créations plus délirantes comme ces géantes lettres de l'alphabet carnivores que l'on nous a montrées.

À venir >>>

Men of War



Genre : STR

Développeur : Best Way (Ukraine)

Éditeur : 505 Games / 1C

Sortie prévue : Été 2008

Et pour changer un peu...

Soldiers : Heroes of WWII était un jeu ambitieux. **Faces of War** était aussi intéressant, mais pas plus réussi. **Men of War** est le troisième volet de la série et bien qu'il ne sorte que dans quelques mois, je peux déjà vous assurer qu'il est touché par la malédiction du titre ringard. C'est pas de chance, mais cela ne nous empêchera pas de nous réjouir si le jeu conserve les qualités de ses prédécesseurs sans répéter leurs grossières erreurs. Quoi qu'il en soit, *Men of War* est bien le digne successeur de ces STR tactiques sans gestion de ressources ni production d'unités. Dans le cadre traditionnel de la Seconde Guerre mondiale, trois campagnes reproduisent des batailles du côté des Alliés, de l'axe ou de l'Armée Rouge. C'est l'occasion d'aller se battre partout sur la planète, de l'Ukraine à l'Afrique du Nord en passant par le Pacifique, la Grèce, la Russie et l'Italie. Bon, ce n'est peut-être pas idéal comme trajet, mais à l'époque, ils n'avaient pas de GPS. On nous promet en tout cas un moteur dernier cri pour retranscrire à merveille les divers environnements ; c'est noté, mais j'attendrai

d'avoir le jeu sous les yeux avant de m'engager d'une quelconque façon. Eh oui, je ne crois que ce que je vois, je suis un vrai saint-bernard.

Top crédibilité ? Pour renforcer la crédibilité des missions, l'I.A. et l'environnement sonore devraient faire l'objet d'une attention particulière, et si encore une fois on ne sait pas encore ce que cela donnera, c'est en tout cas une très bonne nouvelle, ma bonne dame. Mais si, au-delà du réalisme annoncé pour les armes et équipements modélisés, on nous garantissait celui des affrontements, *Men of War* réussirait là où les autres jeux de Best Way avaient échoué. Reste que leur petit dernier ne s'apprête pas à révolutionner le genre – ni même la série – au niveau du gameplay. Hormis une interface customisable flamboyante neuve, il faudra semble-t-il se contenter d'unités au niveau des nouveautés. Pour le multi c'est différent, puisqu'il offre pour commencer une toute nouvelle faction : le Japon. Cela représente au total plus de 50 nouvelles unités, mais ce n'est pas tout puisque *Men of War* se dote également de deux nouveaux modes de jeu ("Capture the Flag" et "High-Value Cargo") et un lot de cartes inédites. On sent enfin que le multi est au centre de l'attention des développeurs grâce aux classements et statistiques qui traceront les exploits de tous les joueurs en ligne. *Men of War* devrait donc se contenter d'opérer une simple mise à jour de la série, et ce n'est pas particulièrement surprenant quand on sait que la première fois qu'il a été présenté, c'était sous la forme d'une extension.

El Gringo





Just Cause 2

Retour aux cool causes

Se battre pour une cause justa, donner un sens à son action, c'est important. Et on peut faire confiance à la CIA pour œuvrer dans ce sens. Après les brillants exemples de ses interventions en Amérique du Sud afin de préserver la démocratie, les développeurs d'Avalanche Studios ont eu la bonne idée d'utiliser la Centrale comme prétexte à leur premier jeu vous envoyant en tant qu'agent dans une île fictive renverser le régime dictatorial local.

Pour sa suite, ils ont préféré abandonner le background politique tendancieux au profit d'une classique histoire de boss mafieux s'établissant dans le Pacifique Sud avec de l'argent volé. Ils ont quand même gardé leur héros à chaîne en or sur chemise ouverte, Rico Rodriguez et son fabuleux grappin. Envoyé dans l'île de Panau, librement inspirée de l'Asie du Sud-Est et du Pacifique Sud, Rico devrait profiter d'une diversité bien plus grande pour se balader, les villes et la jungle luxuriante cédant par moments la place à des déserts arides et des régions montagneuses enneigées. Je ne sais pas si cela inclura aussi du surf sur tsunami géant, mais vu la région, il devrait y avoir de quoi s'amuser.

Ne pas tomber dans le Panau. Si vous y avez joué ou si vous vous souvenez du test, vous devriez m'accorder que le premier *Just Cause* faisait

vraiment l'effet d'une bimbo décréétée. On s'amuse bien avec les premières heures le temps de tester les acrobaties et un maximum de situations extrêmes mais à long terme, l'absence de profondeur (des missions) et la répétitivité des situations donnaient surtout envie de s'en débarrasser rapidement. Pour sa suite, les développeurs jurent avoir compris la leçon et promettent des missions plus nombreuses, plus complexes ainsi qu'une nette amélioration de l'Intelligence Artificielle des opposants. Dans le même ordre d'idées, la taille du "bac à sable" a été réduite au profit de sa consistance et de la variété des environnements. L'essentiel du gameplay - *GTA* avec un grappin : fusillades, cascades et plongeurs - nous reviendra enrichi de nouveaux véhicules et agrémenté d'un moteur physique tout neuf pour la simulation. Il y aura toujours des concessions évidentes sur le réalisme, Rico pouvant maintenant se balader librement sur une voiture après s'y être posé en parachute, à contresens sur l'autoroute, pour visiter le coffre et ranger les valises avant de prendre le volant. Avec une telle franchise, les Suédois ont de quoi transformer leur coup d'essai en chef-d'œuvre, il faudra juste pas oublier que ce coup-ci, *GTA IV* sort avant.

Threanor



Genre : GTA sous les tropiques
Développeur : Avalanche Studios (Suède)
Éditeur : Eidos
Sortie prévue : Fin 2008

À venir >>>

Imperium Romanum

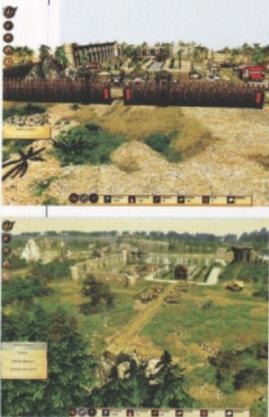
City builder antique numéro 872...

Je l'ai sur le bout de la langue. Ça a le goût d'un machin que je connais, ça a l'odeur d'un machin que je connais, ça ressemble à un machin que je connais. Avec un peu de bol, c'est un machin que je connais. Mais, non, ce n'est pas le nouveau *CivCity Rome*, trop réussi, non, ce n'est pas du *Caesar*, pas assez complexe. Par élimination, ça doit donc être la suite de *Glory of The Roman Empire*. Bingo ! Comme quoi, le journalisme hardcore, c'est davantage une question de pratique que de talent. Me voilà donc avec sur les bras le nouveau *City Builder* antique d'Haemimont Media. *Glory of The Roman Empire* n'était pas désagréable, bien au contraire. Juste un peu trop simpliste. Et après quelques heures sur son petit frère, je pense avoir le droit de formuler la même remarque à son encontre. *Imperium Romanum* propose de bâtir sa jolie petite ville antique, de l'administrer, de la faire prospérer et de l'admirer avec une caméra libre. Enfin, si vous êtes du genre iconoclaste tendance inculte faisant fi de l'histoire et de ses fondations. Pour les vieux barbons conservateurs exigeant de connaître la filiation du boulanger, du mitron et de la farine avant de bouffer un croissant, il est possible de piocher dans la frise

chronologique romaine pour s'attaquer à une période bien précise de la construction et de l'expansion de la ville. Évidemment, chaque mission aura sa problématique particulière, se concentrant dans un premier temps sur la survie et les besoins primaires avant de s'envoler vers les cimes de l'hygiène et du divertissement. En complément, une série de scénarios et un tutorial étofferont un peu l'offre proposée.

Tous les chemins... Côté gameplay, inutile de s'attendre à du *Sim City 4* au pays des sandales, on reste dans le très classique, tendance simplet : on pose des bâtiments construits immédiatement par un pool d'esclaves si vous disposez des ressources nécessaires, on satisfait les habitants qui prospèrent et qui deviennent évidemment de plus en plus exigeants. En parallèle, on gère gentiment les finances de sa cité à coups de Temple et d'autels vous reversant les dons des fidèles. Comme d'habitude, pour améliorer la vie de ses concitoyens, il s'agira d'enchaîner les constructions (lieu de récolte de matières premières, lieu de transformation, fabrication du produit fini) quand on vous en fait la demande. Pour épicer le tout, de temps en temps, des tribus voisines mais néanmoins barbares commencent à montrer quelques signes d'excitation vous contraignant à leur dépêcher une ou deux légions sur le coin de la tronche. Je signale au passage que le versant "strato-tactique-pan-dans-la-face" est un exemple d'inutilité et de mal-foutisme. On détaillera en temps voulu pour le test. Et en attendant, je me contenterai de pleurnicher, pointant de mon doigt encore un peu boudiné les mécanismes de jeu commençant à être lassants. Ne trouvez-vous pas anormal de pouvoir construire un élevage de porcs entre le Forum et le Temple purificateur de Diane sans récolter un minimum d'ennuis ? De laisser cohabiter patriciens et traîne-savates sans emmerdes ? Reste que les graphismes sont très mignons, tendance adorables, avec de jolis aplats de couleurs et une approche impressionniste rafraîchissante au pays de l'hyper-réalisme... Autant de petites choses qui pousseront peut-être, le moment venu, à l'indulgence.

Omar Boulon



Genre : City builder
Développeur : Haemimont Media (Bulgare)
Éditeur : Kalypso Media
Sortie prévue : Février 2008



Sins of Solar Empire

Sous le soleil exactement

Aah, stoppez les relatives ! À trois jours du bouclage, on vient de recevoir la version finale de *Sins of a Solar Empire*, le nouveau 4X spatial édité par les mecs qui ont fait *Galactic Civilizations II*, *Starlock*. Bon, honnêtement, impossible de vous faire un test sérieux du bestiau en si peu de temps, alors voilà, juste une page pour vous donner nos premières impressions sur la version finale de ce titre qu'on surveille depuis un paquet de temps (et qui sera sorti quand vous lirez ces lignes). Alors première question : est-ce que ça va nous faire oublier *Homeworld* ? Et première réponse : non. *Sins of a Solar Empire* doit plus se voir comme une sorte de *Galactic Civilizations II* en temps réel. Le déroulement d'une partie est assez classique pour un jeu de stratégie 4X. On commence avec une planète-mère, on construit des scouts, on les envoie aux quatre coins de la galaxie le long de "Phase Lane" (des couloirs d'Hyperespace, seule route possible entre les planètes) et dès qu'on trouve une nouvelle boule de terre à coloniser, on y envoie une petite flotte de frégates pour nettoyer la zone, un vaisseau de colonisation, et vogue la galère. Chaque nouveau système permet d'exploiter de nouveaux astéroïdes renfermant les deux ressources du jeu, le métal et le cristal. En parallèle, on ramasse les crédits (qui dépendent de la population et du niveau de développement des planètes conquises) et on développe toute une infrastructure destinée à étendre encore l'Empire : labos orbitaux civils et scientifiques pour grimper l'arbre technologique - qui n'est pas trop baobabesque, contrairement à ce que je craignais -, usines de vaisseaux, tourelles de défense, plate-forme de réparation... Ça a l'air classique comme ça, mais *Sins of a Solar Empire* ne manque pas d'originalité.

L'Empire des sons. D'abord, dans la présentation. C'est de la jolie 3D avec un niveau de zoom qui permet, à l'aide de la molette, de passer de la vue "Galactique" à un zoom rapproché sur votre croiseur flambant neuf. Ensuite, dans l'organisation géographique du terrain de jeu. D'habitude, les jeux dans l'espace n'offrent pas un terrain très stratégique, parce que l'espace, bah c'est... vide quoi. Là, les développeurs enferment le joueur dans une zone autour des planètes conquises, les "Gravity Wells". Avec les "Phase Lanes" dont on a



parlé plus haut, cela génère un environnement très stratégique où se créent des points chauds, des carrefours où tout le monde (faction adverse, pirates) aura tendance à se rencontrer pour se bastonner à coups de lasers. Après y avoir joué une petite demi-douzaine d'heures, je peux vous dire que le système fonctionne très bien : il se crée rapidement une véritable ligne de front sur un ou deux "Gravity Wells" très convoités, et on n'est pas obligé de se perdre dans le vide galactique à la recherche d'un pauvre vaisseau scout ennemi. Toute la partie gestion est classique mais efficace, les combats sont... basiques, on va dire (peu de micro-management) et il faut juste bien s'adapter à l'ennemi - est-ce qu'il a des chasseurs ou des bombardiers ? quels sont les types de frégates et de croiseurs qu'il aligne ?... - pour s'en sortir. J'aime aussi beaucoup le concept du "Capital Ship", des énormes vaisseaux disponibles en nombre très limité et qu'on mettra à la tête des flottes pour qu'ils aient un rôle de support ou de "tank" (leur utilisation, avec des capacités spéciales et un système de leveling, rappelle un peu les héros de *Warcraft III*). Par contre, j'avoue que je n'ai pas encore eu le temps de voir comment s'en sortait l'interface, qui semble partir dans tous les sens, dès lors qu'il s'agira de gérer un gros empire de plusieurs dizaines de planètes. Sur des petites cartes (contre un seul adversaire L.A. et avec 8-10 planètes), je m'en sors, mais j'ai un doute sur l'efficacité de l'Empire Tree - la grosse barre que vous voyez à gauche des screenshots - pour gérer la boutique sur une partie de plus de 20 heures dans une carte énorme. Je retourne me coller à l'écran pendant cinq ou six nuits d'affilée et je vous clarifie tout ça dans un bon gros test au prochain numéro.

ackboo



Genre : Stratégie / Gestion spatiale
Développeur : Ironclade (États-Unis)
Éditeur : Stardock
Sortie prévue : Disponible

MMOSMS

Paul Maglione possède un nom à bosser dans un cirque. D'ailleurs, c'est presque ce qu'il fait puisqu'il est Président de Vivendi Mobile Game, filiale fondée d'écran vulgares et jeux java pourris de l'éditeur de WoW. Et, puisqu'un pouvoir relativement modéré engendre des responsabilités assez succinctes, Paulo prend sur lui pour annoncer qu'à l'avenir "les jeux de rôles massivement multijoueurs rentreront de plain-pied dans le monde mobile". Chouette. J'ai toujours rêvé de voir un joueur de WoW écrasé sous un bus.

Bien français, Madame !

À l'heure où vous lirez ces lignes, *Exalight*, un MMO français et relativement atypique, devrait lancer son Open Beta. On évitera pour une fois la copie de WoW ou de *Eve Online*, avec un concept qui devrait vous parler si vous avez eu le cerveau complètement pourri par des années de



mangas débiles et de *Club Dorothée*. *Exalight*, édité par Neuf Cegetel, joue la carte du *F-Zero* ou du *WipEout* en réseau en vous balançant au milieu de courses automobiles au cours desquelles trois races s'affrontent. Entre les courses, votre avatar pourra déambuler dans des villes pour commercer et trouver de quoi customiser les "Sliders". Voilà voilà, on attend d'y jouer.

Jump ! Jump ! Tombe ?

NetDevil, les cadors à l'origine du très mort *Auto Assault* et du très pas attendu *Warmonger*, un MMOFPS tournant autour du très moisi moteur PhysX d'AGEIA, semble reprendre du poil de la bête. Les courageux développeurs annoncent avoir passé un contrat avec Codemasters pour la distribution de *Jumpgate : Evolution*. Et on est super ravi pour eux. Pour ceux à qui cela tiendrait vraiment à cœur, ou qui voudraient juste rentabiliser la lecture de ce pitoyable encart par un semblant d'information, je rappelle que *Jumpgate : Evolution* est le remake de *Jumpgate : Tout Court*, MMORPG de combat et de commerce spatial, paru en 2001 et totalement éclipsé par un *EVE Online* sorti deux ans plus tard et n'ayant strictement rien à voir quand on y réfléchit bien. *Jumpgate : Evolution* reprendra les bases de son papounet



d'amour, avec des combats assez arcade au joystick, du minage, de la patrouille et autres commerces, tout en y adjoignant un nouveau moteur graphique, du PVP et un système d'I.A. censé émuler un monde plein de vie. On vous souhaite bonne chance.

Battlefield 2142 jours de ban

Il y a quelques jours, Electronic Arts confessait que son jeu de shoot en réseau *Battlefield 2142*, pénible resucée du chouette *Battlefield 2*, pouvait souffrir de quelques problèmes de sécurité. On apprécie véritablement l'euphémisme lorsque l'on tombe sur l'enquête réalisée par le site *BF-Game.net*. Selon les sympathiques teutons, une bande de cheaters aurait trouvé le moyen de transformer un serveur classique loué chez un hébergeur, agréé par Electronic Arts, en serveur Ranked permettant de gagner des points d'expérience, de débloquer des armes et de s'élever dans le Hall of Fame des joueurs. Manque de bol, plutôt que d'agir discrètement pour leur propre gloire, ces braves gens ont décidé d'attribuer à chaque kill ou à chaque action d'éclat quelques millions d'XP, plutôt que les deux points classiques. Un système en parallèle permettant de s'approprier l'identité d'un autre joueur leur a donné le moyen d'usurper n'importe quel compte, de le booster ridiculement et de le faire bannir en tant que cheater. C'est beau l'esprit sportif. À noter que l'arnaque s'appliquerait aussi à *Battlefield 2*.



WoW : 4.16 millions de joueurs par patch

Avant même sa sortie, le nouveau patch de *World of Warcraft* est joliment documenté. On apprend ainsi que les Démonistes pourront télétransporter au sein d'une instance des joueurs situés partout ailleurs dans le jeu, qu'une nouvelle quête de pêche fera son apparition près d'un lieu nommé Shattrah et que les tanks profiteront d'une revue à la hausse de leurs capacités. Plus intéressant, c'est le cœur du PVP qui semble avoir été revu. Auparavant, les points d'honneur gagnés contre un adversaire particulier diminuaient lorsqu'on le tuait à plusieurs reprises dans une période de 24 heures pour éviter les arrangements entre joueurs et la tricherie. Désormais, cette limite serait dérogée au profit d'une plus grande liberté reflétant le bordel sans nom des champs de bataille. La seule contrainte concernera les joueurs morts plus de cinquante fois, ainsi que les persos affligés par des malus de résurrection. Pour éviter d'abuser des n00bzors.

Avis de Tempête

La fête des merdeuses qui vous font du chantage affectif et sexuel pour avoir un cadeau vient d'avoir lieu et logiquement, tous les MMORPG (numéro deux au top des malédiction du joueur après les rombières) ont sauté sur l'occasion pour combler le vide terrible de leur gameplay, l'inanité de leur univers tout en arrosant les joueurs de machins roses et de guimauve pourrie. Notre conseil du jour, jouez Offline en attendant que l'orage passe. Voici une liste non exhaustive des jeux qui ont célébré la Saint-Valentin : *A Tale in the Desert*, *WoW*, *EverQuest 2*, *Ragnarok Online*, *Tabula Rasa*... Enfin tout le monde. Jouez solo, les gars.

Terra-boule

Je me dégage de toute responsabilité concernant cette news puisque la source vient de notre aimable, mais [insérer adjectif péjoratif] webmaster, Half. *ViwTerra* est un MMO français en gestation qui devrait... Ben, on ne sait pas vraiment. Le projet est très impressionnant, les démonstrations techniques sont hallucinantes, permettant de zoomer de l'espace jusqu'au plancher des vaches avec une qualité frappante, mais dur de définir ou même de soupçonner le gameplay qui fera tourner cette chose. Tout au plus sait-on que les bêta-testeurs sont invités "à choisir leurs terrains de prédilection sur les 20 millions de terrains disponibles sur toute la surface du Globe et à agrémenter ces terrains de diverses constructions et plantations issues de notre banque d'objets". À découvrir sur www.viworldpowered.com.

Les serveurs de jeux Canard PC

"ils sont géniaux!" Nicolas S.

"7ROP 13 PUR K1ff. D35 5k1115 d3 Ouf." Naruto666

Règles:

- 1) On soigne en priorité les membres de la rédaction
- 2) Les snipers et les Spy ont un coeur : merci de ne pas les insulter en permanence. Même s'ils le méritent.
- 3) Pas de spawnkill. C'est vilain le spawnkill. Bouh !
- 4) On s'achète un micro pour communiquer en vocal avec l'équipe. C'est mieux pour le Teamplay.
- 5) Pas d'ATK de 3 plombs, on reste devant l'écran.
- 6) Si Boulon est dans votre équipe, merci de ne pas vous déconnecter tout de suite.
- 7) On ne crie pas "Oh le mouleshot !" après chaque raquette critique.
- 8) On joue hardcore !



Rush Pyro sur Well



El Gringo en Medic



Souvenir de Dustbowl



Lotzor ! Owntg3 !

4 serveurs Team Fortress 2

Medic : 217.70.184.250:27015

Scout : 217.70.184.250:27016 (100% maps customs)

Pyro : 217.70.184.250:27017

Spy : 217.70.189.172:27015

Un serveur Spécial MODS

Major Boulon : 217.70.190.145:27016

(Actuellement Zombie Master)

Une communauté STEAM

Plus de 600 membres, des rencontres intercommunautaires, des événements, des gens qui s'insultent, etc.

steamcommunity.com/groups/coincoin



Venez jouer avec les n00bz0rs de la rédaction de Canard PC :

www.canardplus.com/servers.html



Découvrez aussi le nouvel outil d'hébergement d'images sur <http://tof.canardplus.com>



Frontlines : Fuel of War BattleField 2024

Genre : FPS

Développeur : Kaos Studios
(États-Unis)

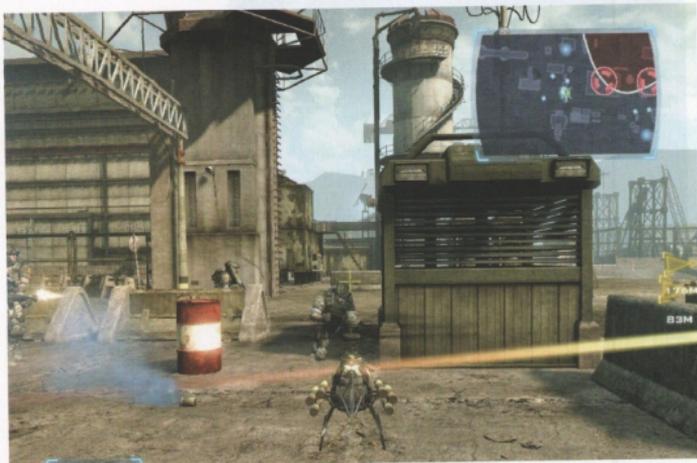
Editeur : THQ

Sortie prévue : 25 février 2008

On peut dire que Trauma Studios porte bien son nom. Enfin portait puisque justement. Ils en ont changé. Après avoir produit *Desert Combat*, un excellent mod pour *Battlefield 1942*, le studio a été acheté par les Suédois de DICE afin de les aider à développer *Battlefield 2* avant de se faire virer comme des malpropres. Heureusement pour eux, THQ passait par-là et leur a proposé de fonder Kaos pour développer leur propre projet, un FPS multijoueur aux forces relents de *Battlefield*, parce qu'on ne se refait pas. J'ai du mal à comprendre que les développeurs cherchent encore à pondre des scénarios pour enrober leurs tueries d'un background tangible ou d'une trame romanesque. OK, en réalité c'est faux, je suis le premier à pleurer sur l'absence totale de fantaisie et d'innovations dans le scénario des FPS d'aujourd'hui mais il faut faire avec. Alors pour *Frontlines*, voyons voir, en 2024, le pétrole se fait rare et les pays sont obligés de s'allier pour partager entre eux mais pas avec les vilains étrangers voleurs de ressources naturelles qu'il faut éliminer. On obtient donc d'un côté la Coalition Occidentale, en gros les Américains et les Européens (les gentils) et de l'autre l'Alliance de l'Étoile Rouge composée de Chinois et de Russes fans de *Star Wars* et du communisme (les méchants). Et les deux se mettent sur la gueule avec plein de véhicules qui consomment à mort histoire de s'approprier les dernières gouttes de carburant au lieu de trouver tous ensemble une solution pour faire marcher les voitures au lait de chèvre. Pas de doute, dans le futur, les humains seront toujours aussi cons.

Ouvert à tous. Dès les premières minutes sur la bêta multijoueur, l'habitué de *Battlefield* se sent comme chez lui au point de se dévêtir, d'allumer sa pipe et de jouer tout nu. Avec un développement en parallèle sur Xbox 360 et PC (la version PS3 a été annulée), l'interface respire la simplicité accessible au gamepad. L'écran de respawn propose de choisir une classe - conditionnant vos armes - et un rôle : soutien au sol, technicien drone, technicien IEM ou soutien aérien dont les pouvoirs se débloquent en cours de campagne avec l'expérience. Pas de trace d'organisation militaro-sectoraire en escouades ou de commandant, dans *Frontlines*, le principe même de la ligne de front (voir l'encadré) doit auto-organiser les troupes. Et la première fois que j'ai été touché, j'ai hurlé médic en me roulant par terre, pensant que ce rôle serait dévolu aux responsables du soutien au sol. Sous les raieries, j'ai compris que la barre de vie des joueurs avait été échangée contre un écran qui s'assombrit et de la régénération automatique. Pour l'instant, le principe ne me paraît pas scandaleux mais il va falloir approfondir la chose. Sinon, on retrouve des gens qui partent avec des véhicules à vide, des tricheurs et des mauvais joueurs et la pénible domination des avions et hélicoptères sur les cartes ouvertes comme dans une bonne partie des shoots en réseau aujourd'hui. Heureusement, il y a les drones qui sont une excellente addition. Je ne me lasse pas de partir à la chasse aux snipers avec un hélicoptère explosif télécommandé.





La quête de l'or noir.

Alors bon, si vous aussi avez joué à cette bêta multi ouverte à tous, je vous rassure, j'ai d'autres infos. Parce qu'à la rédac, on a reçu un code preview du versant solo du jeu. Alors le principe est exactement le même qu'en multi sauf que tous les autres "joueurs" sont des bots. En gros, vous commencez au bout d'une carte et les objectifs demandent juste de prendre les points de la ligne de front pour la repousser jusqu'aux suivants. Ça vous laisse le choix dans l'ordre des captures tout en vous initiant progressivement à tous les gadgets, véhicules et armes du jeu. Le tout enrobé dans un scénario justifiant les

promenades sur les différentes cartes qui font l'effort de ne pas reprendre telles quelles celles jouées en réseau. Je n'ai pas jusqu'à dire que Kaos Studios propose un tutoriel scénarisé en guise de campagne solo parce que je ne suis pas allé assez loin, mais si vous comptiez l'acheter uniquement pour ça, vous seriez bien avisé d'attendre un peu. D'autant qu'en mode normal, l'I.A. ne fait pas des miracles (pour rester poli) et les sauvegardes par checkpoints - avec le message "Veuillez ne pas éteindre votre console", merci - n'incitent pas à l'euphorie débridée.

Produit pour faire remonter le cours du baril.

Avec l'Unreal Engine 3 aux fourneaux, *Frontlines* parvient à maintenir une belle allure et une certaine crédibilité - pour autant que je puisse m'imaginer la guerre en 2024, disons un *Call of Duty 4* avec un équipement légèrement plus évolué. Plus que par ses jolies textures et ses effets de lumière/fou étourdissants, le moteur montre ce qu'il a dans le ventre à travers la richesse des décors et ses détails destructibles qui changent la façon de

concevoir un couvert. On ne pourra qu'apprécier la diversité des environnements qui savent affirmer leur personnalité façon crise d'adolescence avant la troisième guerre mondiale. J'ai par contre quelques craintes sur la gourmandise du moteur qui a parfois du mal à suivre la cadence (le jeu ne s'est pas montré monstrueusement fluide sur un dualcore 3 GHz, 2 Go de RAM, 7900 GTX avec les détails en Medium) et j'espère que l'optimisateur en chef travaille à plein temps. Préparez-vous à sortir la carte vidéo dernière génération pour y jouer dans de bonnes conditions. J'attends maintenant la version finale parce que pour l'instant, honnêtement, je ne suis pas encore convaincu que le titre sera un shoot incontournable. Autant la carte "Field Oil" avec son design banal et ses véhicules omniprésents ne me donne pas du tout envie de jouer, autant "Street", la version urbaine réservée à l'infanterie, peut donner lieu à de très bonnes parties. Reste qu'avec *Battlefield 2142* et *Quake Wars* juste en face, les développeurs ont intérêt à livrer une version finale absolument parfaite.

Threanor

Bats du front

Avec un titre pareil, Kaos Studios annonce d'emblée la couleur, la guerre du futur se fera autour d'une ligne de front. Délaissant le principe de la chasse tournante aux drapeaux, *Frontlines* adopte un système hybride entre la liberté outrancière d'un *Battlefield* et la linéaire rigueur d'un *Quake Wars*. La ligne de front est donc matérialisée sur la carte et chaque camp ne peut capturer que les objectifs alignés sur elle. Ce n'est que lorsque tous les points d'une ligne ont été capturés qu'elle se déplace vers la base adverse située à l'extrémité du terrain, le camp ayant repoussé le front bénéficiant alors de zones de respaun rapprochées. Un bon moyen de concentrer les combats dans une zone réduite de l'environnement tout en laissant aux équipes le choix des angles d'attaque et des chemins à emprunter. En contrepartie, le level design est contraint de suivre une progression géométrique régulière délaissant les formes originales au profit de la symétrie.



Oui, c'est bien une affiche de Ségolène Royal pour la présidentielle sur un mur du Kazakhstan en 2024.



Notre sélection

Lecteurs vidéo

- Media Player Classic 6.4.9.0b
- BSPlayer version 1.37.826
- VLC Media Player 0.8.6d
- Zoom Player 5.02

Lecteurs audio

- Foobar2000 0.9.5 Final
- Winamp 5.52
- iTunes 7.6

Clients Mail

- Thunderbird 2.0.0.9
- Outlook Express 6.0
- Pegasus Mail 4.41

News readers

- Grabit 1.7.1
- NewsReactor 20080205.20
- ◆ NewsLeecher 3.8

Messagerie instantanée

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

AntiIntruders

- SpamPal 1.73g
- Ad-Aware 2007 7.0.2.6
- Windous Defender

Navigateurs

- Avant Browser 11.5
- Firefox 2.0.0.11
- Opera 9.25

Browsers d'images

- FastStone Viewer 3.5
- XnView 1.92.1
- Picasa 2.7

Clients FTP

- FlashFXP 3.4
- FileZilla 3.0.6
- SmartFTP 2.5.1008.22

Drivers vidéo

- ATI Catalyst 8.1
- ForceWare 169.28

- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.



DÉMO Speedball 2 Tournement

Vous avez remarqué qu'on évite soigneusement de trop parler de *Speedball 2*. Tenez, quand une première démo est sortie, hop, je n'en ai pas parlé. Un peu par charité chrétienne. Mais là, il y a une deuxième démo qui vient de sortir, une démo "améliorée" ! Et des améliorations il y en a, une au moins mais de taille : les équipes ont été renommées, plus aucune ne porte donc le titre d'un magasin étranger n'ayant sans doute rien à se reprocher. C'est tout. Pour le reste, le gameplay est toujours aussi simpliste : les joueurs peuvent sprinter sur de courtes distances, faire des passes dans huit directions, tacler leur adversaire, sauter, et surtout leur défoncer la gueule à coups de lattes. Un peu comme sur Amiga/Atari (rayez la mention inutile et pourriez si vous avez plus de 30 ans) en quelque sorte. Mais ce qui surprend un peu, quand même, c'est l'absence presque absolue d'I.A. Alors je sais que c'est un jeu qui est surtout

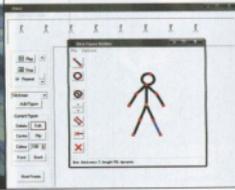
calibré pour le multi, mais j'ai rarement vu des adversaires aussi bêtes : il suffit de les contourner de loin et de longer le gardien en attendant qu'il plonge pour marquer sans se fatiguer. Et quand on fonce dans le tas, le jeu se transforme en immense foutoir puisque les joueurs se bousculent automatiquement – et donc en permanence. Si elle ne change absolument rien au gameplay, la 3D n'est certes pas trop honteuse. Mais cela devrait plus séduire les amateurs de licence gâchée que les nostalgiques... Sauf bien sûr si, durant les derniers jours de débogage, les développeurs parviennent à nous pondre une I.A. et un gameplay décents pour un jeu moderne. Réponse très vite, et très probablement dans un test qui, c'est mon petit doigt qui me le dit, ne s'étendra pas au-delà d'une demipage.

Développeur : Kylotonn (France)
Éditeur : Frogster Interactive / Nobilis
Taille : 224,7 Mo
URL : tinyurl.com/2dkbjb

UTILITAIRE Pivot Stickfigure Animator

Les stick figures (stick men) sont les bonshommes simplifiés dessinés d'un seul trait. Popularisés avec l'animation dans laquelle ils se battaient comme dans *Matrix* (xiao xiao), ils sont maintenant un peu partout, même dans les feux piétons. Pivot Stickfigure Animator (rien à voir avec Bernard) permet de faire sa propre animation en bougeant chaque membre des modèles pour capturer image après image. On peut également dessiner ses propres modèles ou décors, visionner le tout à volonté pour vérifier la fluidité et corriger n'importe quelle image mal capturée. Le logiciel est très intuitif, mais la réalisation est fastidieuse et il faut de la patience pour obtenir un résultat digne d'intérêt. Mais quoi de mieux pour présenter sa grande idée de blockbuster à Hollywood, quand on n'a aucun budget ?

Freeware
Développeur : Peter Bone
Taille : 484 Mo
URL : tinyurl.com/jjpwrt





DÉMO Winter Sports 2008

Comme son nom l'indique, *Winter Sports 2008* n'est pas une simulation de plongée sous-marine. C'est une compilation de sports d'hiver, avec deux disciplines jouables ici : la descente et le saut ASCII. Avant la première épreuve, des animations étranges apparaissent : un ours avec un grand sourire et une casquette défile innocemment, un homme en combinaison caresse un technico en doudoune... Avant de découvrir d'autres perversités, je décide de m'élaner : très arcade, la descente s'effectue facilement en dehors des pénibles commentateurs. Des gouttes d'eau réalistes glissent sur l'écran, un joli brouillard dissimule quelques portes mais on a le temps d'observer le paysage plutôt mignon. Ce n'est pas le cas du ski, très moche et crénelé. Le saut à ski est dans la même veine, avec juste quelques touches à presser pour garder l'équilibre jusqu'à l'atterrissage. Sauf que c'est encore pire pour le visuel, puisque les mains sur la croupe du sportif évoquent un goatse sans ambiguïté. Pas besoin d'être intelligent pour deviner que les autres épreuves doivent être du même acabit, légères et sans grand intérêt. Mais je me demande ce que vaut le jeu complet, 3, 4 ?

Développeur : 49Games (Allemagne)

Éditeur : KTL Sports

Taille : 224,7 Mo

URL : tinyurl.com/2vuy69



UTILITAIRE My Lockbox

Vous êtes plutôt timide, vous refusez obstinément que d'autres personnes lisent votre collection de newsletters du *Figaro*. My Lockbox crée un répertoire pour stocker ces précieux documents et le protège avec un mot de passe. Jusque-là, rien que de très classique. Mais en quittant le logiciel, le répertoire disparaît totalement, même en affichant les dossiers cachés ou en redémarrant en mode sans échec. Imparable, sauf parait-il pour les personnes équipées d'un dual boot.

Freeware

Version : 1.2

Développeur : FSPro Labs

Taille : 1,26 Ko

URL : www.fspro.net/folder-lock-box



SITE INTERNET Virus Total

Une fois t'est pas coutume, il n'y a rien à télécharger ici. Virus Total est un site, mais un site formidable : il scanne tous les fichiers que vous lui enverrez pour trouver un éventuel virus. Et ce n'est pas un simple antivirus qu'il utilise, mais 32 simples antivirus dont les bases de données sont mises à jour en temps réel pour affiner la validité du dépistage. Alors ce n'est pas bien rapide, c'est le moins que l'on puisse dire puisque l'analyse d'une simple image est tout bonnement interminable... Mais au moins c'est efficace, et il n'y a pas besoin d'attendre les résultats complets : ils s'affichent au fur et à mesure, et une dizaine de tests négatifs suffisent normalement à se faire une petite idée...

Auteur : Hispaco Sistemas

URL : www.virustotal.com/fr

UTILITAIRE Magic Boss Key

Extrêmement simple et efficace, ce logiciel est tout simplement indispensable pour les petits malins qui lisent les dépêches du *Monde* en cachette au bureau. Après l'avoir installé, et dès que vous entendrez le pas lourd de votre patron, il fera disparaître de votre écran toutes les fenêtres ouvertes en cliquant sur les deux boutons de la souris simultanément. Ou sur F12. En soi, cela n'a rien d'exceptionnel, mais cela fait également disparaître toutes les fenêtres de la barre de tâches pour éviter qu'un œil inquisiteur ne remarque une fenêtre réduite à l'intitulé révélateur. Par contre, si vous n'avez pas le temps de lancer d'autres programmes avant, l'œil inquisiteur croira que vous ne glandez rien, du coup...

Freeware

Développeur : Efreeksy Software

Version : 3.4

Taille : 811 Ko

URL : tinyurl.com/2bby6q

UTILITAIRE Stylefolder

Grâce à Stylefolder, vous pouvez facilement changer l'icône d'un dossier, son background ou la couleur de la police utilisée. Windows XP remplit déjà quelques-unes de ces fonctions, mais c'est tout de même plus facile avec Stylefolder. Ce dernier sauvegarde en plus les changements de manière invisible dans le fichier, ce qui l'alourdit donc un peu mais permet de l'exporter tel quel sans rien avoir à faire. Je n'ai donc qu'une chose à dire : à la santé du colonel tout particulièrement !

Freeware

Développeur : Xavior Software

Version : 1.0.1

Taille : 1,36 Mo

URL : www.geocities.com/xaviorsoft



À voir aussi

PATCH Call of Duty 4

Ce patch pour le multijoueur rend le jeu incompatible avec les serveurs restés en 1.4, et c'est son seul intérêt.

Version : 1.5

Taille : 10,65 Mo

URL : tinyurl.com/ywllfh

PATCH Heligate : London

Premier gros patch majeur pour *Heligate* avec un menu salade de thon, tomates farcies, et tarte au poireau à la Balutin.

Version : 1.0

Taille : 389,62 Mo

URL : tinyurl.com/2btepq

PATCH Falcon 4.0: Allied Force

Ce patch résout quelques problèmes avec Vista, et met surtout à jour de précieux paramètres comme les moteurs des missiles AGM119 Penguin.

Version : 1.0.13

Taille : 1,12 Mo

URL : tinyurl.com/285qmc

EXTENSION Red Orchestra

Red Orchestra hérite d'une extension non officielle recommandée par les développeurs avec de nouveaux modes de jeu, cartes, véhicules, et comme toujours avec les nazis, de nouvelles skins aussi.

Taille : 54,71 et 42,54 Mo

URL : www.redorchestragame.com

JED America's Army

Un mode de jeu ajouté, des bugs en moins, un espace disque optimisé, mais toujours autant de propagande nauséabonde pour ce shoot.

Développeur : US Army

Version : 2.8.3

Taille : 1,99 Go

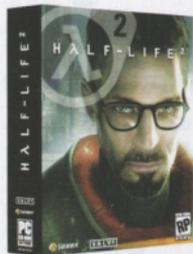
URL : www.americasarmy.com

El Gringo



Outils de développement

Steamworks : le pari de Valve



Half-Life 2 a fait partie des premiers jeux distribués par Steam. Et contrairement à 80 % des titres qui sortent actuellement, on ne l'a pas trouvé sur les réseaux P2P 15 jours avant sa sortie...

Fin janvier, Valve a dévoilé Steamworks. Non, ce n'est pas une nouvelle map pour Team Fortress 2 (dommage). Il s'agit d'une série d'outils mis gratuitement à la disposition de tous les développeurs pour que leur jeu bénéficie de toute la palette des services habituellement réservés aux jeux distribués via Steam : browser de serveurs, messagerie instantanée in-game, avatar pour les joueurs... Alors d'abord, clarifions tout de suite les choses : Steamworks peut marcher avec tous les jeux, qu'ils soient distribués en ligne, en magasin, qu'ils soient publiés par Electronic Arts ou Tartempion Software, qu'ils soient multijoueurs ou solo, qu'ils soient développés ou non avec le moteur Source de Valve. Le prochain *The Sims* par exemple pourra être compatible Steamworks. Et comme c'est gratuit et que le service fourni par les créateurs de *Half-Life* semble ultra intéressant, on se dit que ce Steamworks pourrait bien devenir le grand unificateur du jeu sur PC, une sorte de Xbox Live! made in Valve, l'évolution ultime de l'excellent Steam qui est déjà utilisé par 13 millions de personnes.

Quels avantages pour les studios de développement ?

Alors imaginons l'espace de ce paragraphe que je sois un développeur. Imaginons seulement hein, parce que j'ai jamais été foutu de programmer autre chose qu'un mortpan pourraver en Visual Basic. Bref. Quels sont les avantages de Steamworks pour mon projet ?

D'abord, comme je suis un développeur, je n'arrête pas de dire que le piratage m'empêche de nourrir mes enfants, alors je suis absolument ravi de voir qu'avec Steamworks, le piratage "0-day" de mon jeu va devenir impossible. Le "0-day", c'est la sortie d'une version piratée d'un titre avant même qu'il n'apparaisse en rayon, généralement parce qu'un rigolo à l'usine de duplication des CD s'est amusé à revendre l'image ISO du jeu à un groupe de Warez. Que le jeu Steamworks soit distribué en ligne ou sur un DVD-Rom classique, il ne sera

pas fonctionnel avant d'avoir reçu, via Internet, le jour de la sortie officielle du produit, les données permettant de decrypter les contenus déjà distribués - que ce soit à ceux qui ont fait un "pre-loading" en ligne comme on le fait déjà via Steam, ou ceux qui, pour une raison ou pour une autre, se retrouvent en possession d'une copie du DVD-Rom avant qu'il n'arrive en magasin.

Deuxième raison, comme je suis un développeur, je suis une feignasse qui aime passer ses journées à jouer au baby-foot, et je suis alors ravi de voir que Steamworks me permet de disposer d'un browser de serveurs pour la partie réseau de mon jeu (le browser de Steam) et d'intégrer un service de messagerie instantanée (le "Friends" de Steam) pour que les joueurs puissent papoter entre eux lorsqu'ils jouent à différents jeux Steamworks. Ça fait toujours un programmeur de moins à embaucher pour coder tout ça.

Comme tous les développeurs, je suis aussi un accro maladif à l'argent, et je n'ai fait mon métier que pour m'en mettre plein les poches (et pas du tout par passion, parce que la passion, ça ne paye pas les traites de la Kangoo). Et là, Steamworks, c'est le bonheur, puisqu'il va me permettre d'optimiser à mort mes ventes de jeu grâce à une batterie de stats en temps réel. Doug Lombardi, un des boss de Valve, a donné cet exemple lors d'une interview au site *RockPaperShotgun.com* : "Imaginons par exemple que je sois en train de sortir *Left 4 Dead* (NDR : un vrai jeu Valve prévu pour l'été prochain) et que j'aie un gros budget marketing à dépenser juste après la sortie du jeu. Si mon jeu intègre Steamworks, je pourrai voir en temps réel les ventes par pays, et si mon jeu cartonne en Angleterre mais ne se vend pas aux États-Unis, je saurai alors où faire de la pub pour mon produit. Actuellement, les gens du marketing doivent attendre une à deux semaines pour avoir des chiffres de ventes fiables, et ce genre de délai, ça peut être fatal."

Un Xbox Live! gratos et dédié au PC : c'est ce que pourrait devenir Steam si Steamworks séduit les studios de développement.



Steamworks me permettra aussi, en tant que développeur, de savoir si les gens ont fini le jeu, sur quels niveaux ils ont passé le plus de temps, ou même quelles sont les performances obtenues avec tel ou tel hardware. Des renseignements qui valent de l'or.

Et le plus beau, c'est que si je ne veux pas que mon jeu soit estampillé "Steam" de partout (et fasse ainsi de la pub à Valve, des concurrents potentiels quand je sortirai mon super shoot 3D intitulé *Full-Life 2*), je pourrai tout camoufler (browser de serveurs, messagerie, message de mise à jour...) sous d'épaisses skins. La seule chose qui rappellera au joueur que le jeu utilise Steamworks, c'est qu'il devra utiliser son compte Steam pour être en ligne. Au passage, ça lui permettra de conserver son bel avatar.

Pour nous les joueurs.

Allez, maintenant, hop, je perds 30 kilos, je me rase, je me lave les cheveux et je remplace ma chemise hawaïenne par un t-shirt crados : je redeviens un joueur normal. La question devient alors : qu'est-ce que Steamworks peut m'apporter, en tant que hardcore gamer à la vie sociale détruite ?

Première joie : Steamworks signe l'arrêt de mort de cette grosse chiasse (et je suis poli) de Gamespy, sous-technologie du début du siècle encore utilisée aujourd'hui par quelques jeux pour intégrer un browser de serveurs. On citera notamment *Unreal Tournament 3* et *Crysis*, dont les serveurs de jeu ont été rapidement désertés (tiens, une coïncidence ?). Un jeu Steamworks, ce sera l'assurance d'avoir un vrai browser de serveurs fonctionnel qui marche.

L'adoption massive de Steamworks devrait aussi permettre d'unifier la messagerie instantanée in-game et permettra d'avoir un seul avatar (votre avatar Steam) pour conserver toutes nos stats persistantes et permettre au monde entier de voir les "Achievements" qu'on a atteints en suant sang et eau. On sait que ce genre de fonctionnalité est très, très populaire avec le Xbox Live!, et c'est exactement ce que Valve tente de généraliser dans le monde PC.

Enfin, Steamworks, pour les joueurs overbookés que nous sommes (partie de *Counter-Strike* à 19 h, finir la campagne solo de *Medieval 2 Total War* à 21 h, essayer la démo du nouveau *Sam & Max* à 23 h...), c'est du



Si Steamworks se généralise, l'excellente interface communautaire de Steam pourrait devenir un vrai standard : messagerie instantanée in-game, gestion des groupes d'amis, avatars, stats persistantes... Tiens, c'est XFire qui va faire la gueule...

temps de gagné. D'une part, on n'aura plus besoin d'aller faire la chasse aux patchs puisque, comme avec tous les jeux Steam actuels, les jeux Steamworks se mettront à jour automatiquement. D'autre part, Steamworks devrait fortement inciter les développeurs à pratiquer la distribution en ligne, ce qui, en plus de permettre de se mettre plus d'argent dans les poches, nous épargnera les queues du samedi après-midi au Game ou à la Fnac du coin, au milieu des marmots qui viennent s'acheter *Poney Academy* sur Game Boy.

C'est une valvotte ? Non Sir, c'est un revaluation !

Voilà, ça fait donc deux pages qu'on vous explique pourquoi Steamworks a le potentiel pour faciliter la vie des studios de développement comme celle des joueurs. Et pour être franc, nous ne trouvons pas la moindre chose à redire à l'initiative de Valve. En capitalisant sur leur succès et l'expérience acquise avec Steam, ils ont vraiment les moyens de faire pour le PC ce que Microsoft a réussi avec le Xbox Live! Sauf que là où Microsoft rackette le gars qui veut jouer en ligne avec sa console, Valve propose ses services gratuitement, aussi bien pour les joueurs que pour les développeurs. Évidemment, en coulisses, on sent bien que Steamworks sera un formidable outil de propagande pour généraliser l'usage de Steam et pousser les développeurs à vendre leur titre via cette plateforme de distribution. À part les magasins spécialisés qui ont déjà relégué leur rayon PC au fin fond de la boutique, tout le monde - joueurs, petits studios de développement ou gros éditeurs - va y gagner.

ackboo

Et pour les testeurs...

Petit raffinement, Steamworks permettra aussi aux développeurs de gérer la distribution de leur version bêta confidentielle aux joueurs élus et aux journalistes. Le système, qu'on commence à utiliser de plus en plus, marche très bien : il suffit d'un code pour que le jeu se télécharge et se mette à jour automatiquement au fur et à mesure de l'évolution du code. Pas de dongles USB, pas de système à la StarForce, pas de NDA à renvoyer par fax au fin fond de l'Arkansas. Il y a un seul truc que je n'aime pas : les développeurs peuvent nous flirter et voir que non, on n'a pas vraiment joué 30 heures à la bêta de leur pauvre jeu comme on avait promis de le faire...

Le browser de serveurs de Steam pourra être utilisé gratis par tous les développeurs qui choisiront d'utiliser Steamworks. Et Gamespy ne sera alors plus qu'un mauvais souvenir...

Servers					
Internet	Favorites	History	Spectate	Lan	Friends
Servers (4)					
Game	Players	Map	Latency		
[FR] www.canardplus.com - Spy - Canard PC by gandi.net	Team Fortress	24 / 24	ctf_well	3	
[FR] www.canardplus.com - Medic - Canard PC by gandi.net	Team Fortress	24 / 24	cp_g_savelpt	3	
[FR] www.canardplus.com - Pyro - Canard PC by gandi.net	Team Fortress	24 / 24	ctf_2fort	7	
[FR] www.canardplus.com - Scout - Canard PC by gandi.net	Team Fortress	24 / 24	cp_jailbreak_b3	11	

Les 12 jeux qui feront 2008

(si les développeurs ne se plantent pas)

C'est le marronnier classique du premier trimestre : vous faire une compil' de titres qui devraient, si tout se passe bien, illuminer l'année 2008 par leur qualité et leur originalité. OK, désolé de parler d'originalité en préambule d'un article où Starcraft 2 sera mentionné... Mais cette fois-ci, plutôt que de vous livrer uniquement une série de louanges sur des titres auxquels, pour la plupart, nous n'avons pas encore eu l'occasion de jouer, on a voulu aussi vous expliquer les doutes, parfois sérieux, que nous avons sur ces blockbusters annoncés, pour éviter ces accès de rage, ces sentiments de haine, ces coups de couteau que nous recevons dans notre petit cœur de joueur lorsqu'on découvre que finalement, Fists of Fury 8 n'est pas le chef-d'œuvre attendu.

Left 4 Dead

Genre : Shoot de Zombie
Développeur : Turtle Rock Studios (États-Unis)
Éditeur : Valve
Sortie prévue : Été 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Parce qu'un jeu avec des centaines de zombies qui pourchassent des joueurs humains pour leur sucer la cervelle, c'est toujours excitant. Surtout après *Dead Rising*, l'excellent jeu Xbox 360, qui a montré avec quelle maestria ce genre de scénario débile pouvait être utilisé. *Left 4 Dead* sera en plus un jeu 100 % coopératif : quatre joueurs humains devront affronter ensemble quatre "boss" zombies dirigés par l'I.A. ou par d'autres humains qui leur enverront des vagues de morts-vivants pour les empêcher de sortir de la carte. Et le jeu en coopératif, quand c'est bien fait, bah c'est génial.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Oui, il est évidemment possible que *Left 4 Dead* ne soit pas à la hauteur de nos espérances. D'abord parce que l'équipe qui en est responsable (anciennement Turtle Rock Studios, bouffée par Valve en début d'année) n'a pas encore fait ses preuves : son seul fait d'arme est le très moyen *Counter-Strike : Condition Zero*, repompe foirée et payante du célèbre *mod Half-Life 2*. Ensuite parce que Valve vient de repousser le jeu de six bons mois, ce qui chez eux veut dire : "Le jeu n'est pas encore assez fun, alors on reprend tout depuis le début." Notez que c'est la technique qu'ils ont déjà utilisée sur le premier *Half-Life* et *Team Fortress 2*...



Duke Nukem Forever

Genre : Shoot aux stéroïdes
Développeur : 3D Realms (États-Unis)
Éditeur : 2K Games
Sortie prévue : Oui, elle est prévue

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

À vrai dire, plus personne ne sait vraiment pourquoi. Ah si, peut-être parce que c'est la suite du meilleur shoot 3D des années 90. Mais à part ça, vous dire ce qui fera de *Duke Nukem Forever* un jeu d'exception par rapport aux milliers d'autres *First Person Shooter* qui sont sortis depuis, j'en serais bien incapable. Les très rares images et autres bouts de vidéo du jeu ne laissent rien présager de transcendant, mais bon, c'est *Duke Nukem*, c'est tellement attendu que c'en est devenu une sorte de grande blague mondiale, alors évidemment, on est quand même curieux de voir ce que ça va donner.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Ce n'est pas qu'ils peuvent se planter, c'est qu'ils sont presque condamnés à se planter. Après avoir fait monter la mayonnaise sur le jeu pendant 10 ans, il leur faudra un miracle pour ne pas se recevoir un "tout ça pour ça ?" en pleine tronche. Depuis la sortie du premier *Duke Nukem*, on a eu les *Half-Life*, les *Call of Duty*, *Far Cry*, *BioShock*... Et rien ne nous dit que 3D Realms a l'équipe et les talents (surtout après les désertions massives qui ont touché le studio) pour produire, comme ils l'ont fait il y a 10 ans, le meilleur shoot 3D de la galaxie. *Duke Nukem Forever* restera donc un grand point d'interrogation jusqu'à sa sortie.





Fallout 3

Genre : Jeu de rôles
Développeur : Bethesda (Etats-Unis)
Editteur : Bethesda
Sortie prévue : 2008, et on n'en sait pas plus

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Bah c'est *Fallout*, bordel ! Même si ce troisième épisode a été développé par un obscur studio estonien dirigé par un repris de justice, on serait quand même à camper devant comme des fous pour avoir la moindre info. Là, c'est Bethesda, les créateurs de *Daggerfall*, *Morrowind*, *Oblivion*, et on a hâte de voir ce qu'ils peuvent faire dans un univers post-apocalyptique. Nous n'avons pas beaucoup d'infos sur la bête (on sait que le jeu se jouera à la première personne façon *Oblivion*, qu'il y aura douze fins différentes...), mais qu'importe, *Fallout 3* est peut-être le jeu le plus attendu de l'année...

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

... et c'est justement pour ça que le potentiel de déception est énorme. Déjà, à l'annonce de la reprise de la franchise par Bethesda, une bonne partie des fans hardcore qui jouent toujours à *Fallout* (si si, il y en a, ils sont même pleins) a commencé à hurler à la mort en craignant une "oblivionisation" de *Fallout* : comprenez un gameplay plus action, avec l'abandon du fameux système GURPS qui régnait les mécanismes des deux premiers épisodes. C'est vrai que si *Fallout* se transformait en un First Person Shooter saupoudré d'un peu de jeu de rôles, ça serait criminel. En touchant à cette licence sacro-sainte du monde PC sur laquelle des millions de joueurs ont tripé, Bethesda est de toute façon condamné à la critique.



The Crossing

Genre : Shoot 3D
Développeur : Arkane Studios (France)
Editteur : Valve
Sortie prévue : Courant 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

D'abord, parce que ce sont les Français d'Arkane Studios qui sont aux manettes, et qu'ils n'ont pas une seule casserole derrière eux : leurs deux titres précédents, *Arx Fatalis* et *Dark Messiah of Might & Magic*, étaient chacun des réussites totales dans leur genre. Ensuite, parce qu'ils ont l'aide technique de Valve derrière eux – paraît que ce sont eux aussi des gros fans d'*Arx Fatalis*. Enfin, parce que *The Crossing* proposera une vraie originalité, celle de gommer les frontières entre le jeu solo et le jeu multi : un joueur pourra commencer un niveau en solo, contre des adversaires I.A., puis se retrouver confronté à une bande d'adversaires incarnés par de vrais humains. Oui, ça a l'air bizarre, nous non plus on ne pige pas encore trop bien comment ça va fonctionner, mais il faut avouer que c'est excitant.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Jusqu'à présent, Arkane a fait un sans-faute, alors on serait tenté de dire que non. Mais ils ont vraiment l'air de tenter quelque chose d'ambitieux avec *The Crossing*, et ça sera forcément plus risqué que de sortir un *Arx Fatalis 2*. Il ne faudrait pas que le gros attrait du jeu – brouiller les frontières entre le solo et le multi – se révèle être une fausse bonne idée, ou un simple gimmick rajouté à la va-vite sur un énième shoot 3D. Avouons aussi que jusqu'à présent, le multijoueur n'est pas le domaine d'expertise de cette équipe : la partie réseau de *Dark Messiah* (malgré toutes ses qualités) n'a pas vraiment déplacé les foules.





Empire Total War

Genre : Stratégie / Tactique temps réel
Développeur : The Creative Assembly (Grande-Bretagne)
Éditeur : Sega
Sortie prévue : Fin. fin. toute fin 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Parce que depuis *Shogun Total War*, le gameplay inventé par The Creative Assembly, mélange parfait de stratégie à la *Civilization* et de combat tactique temps réel, n'a jamais déçu. Tous ceux qui ont joué aux deux derniers épisodes, *Rome Total War* et *Medieval 2 Total War*, savent que ce sont deux des meilleurs jeux jamais développés sur PC. Et avec les ajouts promis sur ce nouvel épisode - de vraies batailles navales en 3D, une interface qui soulagera le joueur de certaines tâches répétitives, de nouvelles stratégies avec l'apparition de la poudre à canon -, la série devrait atteindre de nouveaux sommets.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Les Anglais sont des traitres, l'Histoire l'a très souvent montré, mais il paraît impensable que les gars de Creative Assembly se vautrent avec ce nouvel épisode. À la limite, on pourra peut-être reprocher à *Empire Total War* de n'être qu'une évolution de *Medieval 2 TW* (qui n'était lui-même qu'une évolution de *Rome TW*...), parce qu'on sait que le moteur graphique n'a pas été spectaculairement modifié - ils se réservent ce petit plaisir pour le prochain épisode. Mais à moins qu'ils se fassent racheter par Electronic Arts au dernier moment et qu'ils soient contraints de renommer leur jeu en *The Sims : Total War Fun Party*, il n'y a aucun souci à se faire.



Spore

Genre : Stratégie / Simulateur de truc / Bidule / Machin ludique
Développeur : Electronic Arts (États-Unis)
Éditeur : Electronic Arts
Sortie prévue : Peut-être pour l'été 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Parce que c'est ce gros artiste mal rasé de Will Wright qui est aux commandes, et que *Spore* nous vient donc du même cerveau que le mythique *Sim City*. Le jeu a l'ambition de simuler l'évolution des formes de vie en commençant par les bactéries pour finir par les guerres interplanétaires. Autant dire que ça peut-être fantastique, comme ça peut donner un grand port-nawak vidéo-ludique. Reste qu'on a déjà vu tourner des morceaux du jeu, notamment l'éditeur de créatures ou les phases de combat en ovni, qui laissent pantois. Paradoxalement, le fait que le jeu mette beaucoup de temps à sortir est plutôt rassurant : Will Wright peut se permettre des caprices de divas face à son éditeur (c'est qui leur a fait vendre des paquebots entiers de *The Sims*, alors bon...) et peaufiner son produit jusqu'à la perfection.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Oh que oui. Pour l'instant, Will Wright ne dévoile que des bouts de gameplay par-ci par-là, sans vraiment expliquer comme tout ça va s'articuler. *Spore* pourrait être un pot-pourri entre plusieurs genres : gestion, strat' temps réel, mini-jeux divers... et on sait que ce genre de projet est très casse-gueule. N'oublions pas non plus que, depuis *Sim City* (c'était il y a 20 ans), Will Wright n'a pas sorti grand-chose d'intéressant pour les hardcore gamers. *The Sims*, c'est sympa, ça a cartonné, mais c'est plus destiné aux lecteurs de *Télé 7 Jours* qu'à ceux de *Canard PC*.





Starcraft 2

Genre : Stratégie / Tactique temps réel
Développeur : Blizzard (États-Unis)
Éditeur : Activision Blizzard
Sortie prévue : fin 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Parce que ça fait des années qu'on dit que *Starcraft* reste la référence en matière de jeu de stratégie "compétitif", et que toute la Corée rêve d'une version modernisée avec 3D et tout le tintouin. C'est simple, si vous demandez à un Coréen les deux événements qu'il aimerait voir se réaliser dans sa vie, il vous citera "*Starcraft 2*" avant "*La réunification des deux Corées*". Et la nostalgie aidant, on a oublié les défauts du premier épisode pour ne se souvenir que des rushes de zergs contre le pote de lycée... Même si ce *Starcraft 2* n'a rien de franchement innovant sur le papier (voir le paragraphe suivant), on compte toujours sur la patte de Blizzard pour en faire un STR d'exception.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Commercialement, il y a peu de chances que Blizzard rate son coup. Maintenant, l'histoire montre qu'il est toujours risqué de sortir un "2" quand le premier épisode a eu un succès et une durée de vie monstrueux. Souvenons-nous d'*EverQuest 2*, par exemple. Et il faut avouer que ce *Starcraft 2* n'a rien de follement excité pour un vétéran du STR : c'est une version reliftée du jeu original, avec une 3D peu exploitée, un niveau de zoom très faible, et toujours ces petites unités au design un peu ringard à envoyer en meute sur le camp adverse.



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

Genre : Shoot 3D
Développeur : GSC GameWorld (Ukraine)
Éditeur : KOCH Media
Sortie prévue : Premier semestre 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Parce que l'univers de *S.T.A.L.K.E.R.* est une réussite totale, et qu'après les 15-20 heures de jeu de la première campagne solo, on a encore faim. *Clear Sky* ne sera pas la suite, mais la "prequel", comme disent les Anglais, de l'aventure originale – en clair, on devrait découvrir pourquoi le héros s'est retrouvé entassé au milieu des cadavres dans un camion partant de Tchernobyl. Les Ukrainiens nous promettent un moteur graphique un poil plus performant au niveau de la gestion de la lumière et quelques améliorations par rapport au gameplay original (notamment dans "l'écosystème" gérant les ennemis).

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Le premier *S.T.A.L.K.E.R.* avait (un peu) déçu par sa faible durée de vie – certains bourrins ont pu finir le jeu en 8-10 heures, c'est vrai que c'est court pour ce type de jeu lorgnant du côté des RPG –, alors on espère que les développeurs ne vont pas nous pondre une extension (qui d'ailleurs pourra fonctionner en stand-alone) se bouclant en 5 heures pour 30 ou 35 euros. Alors attendez, ils ont mis six ans à nous faire un jeu qui peut se finir en 10 heures, donc là, avec une extension qu'ils vont faire en 18 mois, ça nous donne... Bon, bah j'espère qu'ils ont embauché du monde.





Le nouveau Team Fortress 2

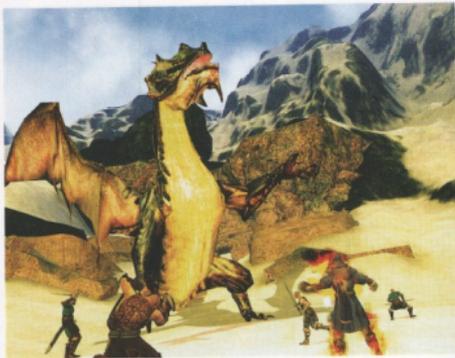
Genre : Shoot multi
Développeur : Valve (États-Unis)
Editeur : Valve
Sortie prévue : Dans les deux mois

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Team Fortress 2 est peut-être le meilleur titre multijoueur jamais développé (allez, à égalité avec *Counter-Strike*, dans un autre genre). Et on sait qu'il va progressivement se transformer dans les mois qui suivent, avec l'apparition d'armes que les joueurs devront débloquer en accomplissant de nouveaux objectifs (les fameux "Achievements", genre réaliser 10 headshots dans un même round). Le Medic sera la première classe à bénéficier de tout ça. Un nouveau mode de jeu consistant à escorter un petit chariot plein d'or (inspiré du célèbre mode "Hunted" du *Team Fortress* original) fera son apparition.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Toucher le jeu en ligne le plus marquant de 2007, ça va forcément faire des mécontents. Entre les intégristes qui considèrent que l'équilibre parfait du gameplay a déjà été atteint, ceux qui exigent que les grenades fassent leur retour et les monomaniaques qui n'acceptent que de jouer à 2Fort (en *Pyro*, c'est plus facile), vous pouvez être certain que chaque micro-changement du jeu générera des pages entières de plaintes sur les forums officiels. Valve peut-il faire crever son jeu en le faisant évoluer ? On n'y croit pas, car ils écoutent quand même très attentivement leur communauté. Mais souvenons-nous aussi de ce qui est arrivé à *Star War Galaxies* quand les développeurs ont voulu faire "évoluer" le gameplay...



Age of Conan

Genre : MMORPG heroic-fantasy
Développeur : Funcom (Norvège)
Editeur : Funcom / SCI
Sortie prévue : Mai 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Parce que *World of Warcraft* mériterait d'avoir un peu de concurrence. *Age of Conan* est le nouveau projet des Norvégiens qui ont fait l'excellent *Anarchy Online*, et on espère sincèrement qu'il pourra piquer quelques parts de marché au MMORPG de Blizzard. *Age of Conan* dispose de deux gros atouts pour s'attaquer à *WoW* : un graphisme nettement meilleur (mais on a vu que ça ne suffisait pas, *EverQuest 2* peut en témoigner) et un système de combat qui a l'air beaucoup moins soporifique que ce que proposent d'habitude les jeux de rôles online. Rajoutez à ça du vrai PvP, des raids à 24 joueurs, des environnements gigantesques, une version Xbox 360 et oui, vous avez ce qui pourrait être le MMORPG le plus hype de 2008.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Avec une extension pour *World of Warcraft* qui pourrait sortir à peu près à la même époque, le pari est risqué pour *Age of Conan*. On ne se fait pas trop de souci sur la qualité finale du produit (les développeurs ont déjà montré qu'ils savaient de quoi ils causaient avec *Anarchy Online*), mais il y a toujours le risque que, dans un marché saturé et archi-dominé par *WoW*, *Age of Conan* passe inaperçu. Et jouer à un MMORPG sur des serveurs vides, ça n'amuse pas longtemps, comme en témoignent les pauvres bougres qui s'étaient payé un abonnement à *Asheron's Call 2*. Dans ce contexte, le moindre problème au démarrage (des bugs, des serveurs qui rament...) pourrait être fatal au jeu.





Far Cry 2

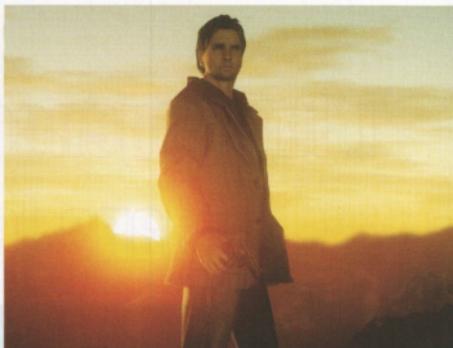
Genre : Shoot 3D
Développeur : Ubisoft (Canada)
Editeur : Ubisoft
Sortie prévue : Fin 2008

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

Qui n'a pas envie d'un deuxième *Far Cry* ? C'est peut-être l'un des meilleurs shoots de ces cinq dernières années, avec une liberté d'action totale et des décors incroyables. Ce second épisode abandonne le trip tropical pour la savane africaine, avec à peu près le même gameplay : du shoot assez réaliste, des véhicules pour rouler sur les ennemis et deux améliorations majeures, la gestion de la propagation du feu (pour faire des feux de brousse, ne m'en demandez pas plus) et une I.A. moins basique que celle du premier épisode. Même si *Crysis* et son moteur 3D de malade est arrivé entre-temps, ce *Far Cry 2* a l'air d'être toujours aussi impressionnant au niveau technique.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Joker. Les Allemands de Crytek, créateurs de la franchise, ayant claqué la porte, Ubisoft a dû refiler ce second épisode à une de ses équipes canadiennes. Alors très honnêtement, on ne sait pas encore vraiment ce que ça va donner. La gestion du feu ? Hmm... L'I.A. retravaillée ? On nous a déjà promis ça 3 000 fois... Les Canadiens peuvent très bien transcender l'original, par exemple en évitant de tomber dans le gros shoot linéaire pour la deuxième moitié de l'aventure, ou juste se contenter de faire un shoot moyen, qui se vendra de toute façon parce qu'il y a marqué "*Far Cry*" dessus.



Alan Wake

Genre : Aventure dépressive
Développeur : Remedy Entertainment (Finlande)
Editeur : Microsoft
Sortie prévue : Fin 2008, voire début 2009, voire fin 2009

Pourquoi est-ce qu'on l'attend ?

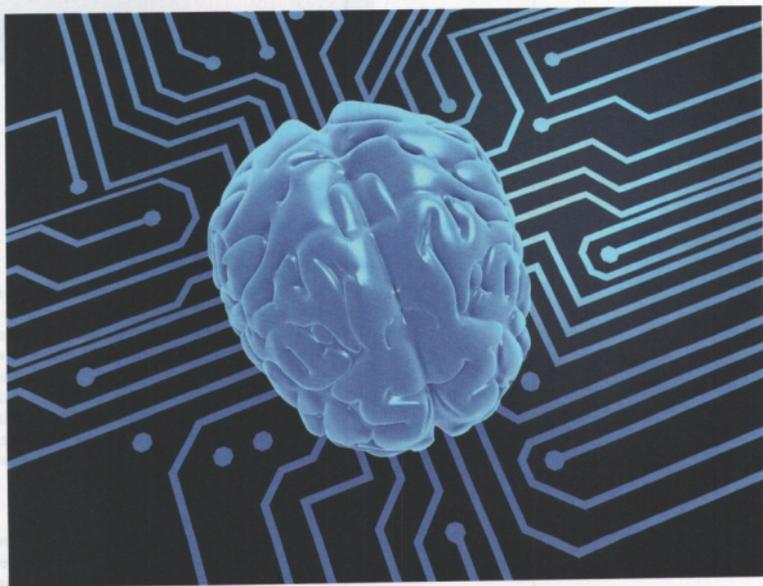
On attend *Alan Wake* parce que la première présentation du titre à laquelle nous avons assisté il y a maintenant plus d'un an était à tomber sur le cul, avec notamment une modélisation de la lumière assez incroyable à l'époque, l'ombre de chaque arbre, chaque relief du terrain de jeu bougeant selon les mouvements du soleil. Non je vous jure, il y a deux ans, c'était de la folie de voir ça. Le scénario est chelou (un gars dépressif tendance HP qui doit retrouver sa copine au milieu d'hallucinations apparaissant uniquement la nuit), mais l'ambiance, celle d'une petite bourgade côtière américaine, a l'air épaisse comme une bonne soupe aux croutons.

Les développeurs peuvent-ils se planter ?

Les gars de Remedy sont surtout connus pour deux choses : le beau moteur 3D qu'ils ont fait pour le premier *Max Payne*, et l'idée du "Bullet Time" qui a fait le succès du titre. C'est déjà bien, mais pour faire l'espèce de thriller psychologique que semble être *Alan Wake*, il leur faudra d'autres talents. Avouons aussi qu'ils restent pour l'instant très nébuleux sur le gameplay : il y aura un peu de shoot, on pourra prendre des véhicules, la lumière jouera un rôle important et... voilà, mettez-vous ça sous le bras et espérez que ça donne quelque chose de grandiose. Non parce que le coup des beaux screenshots, ça marche un temps, mais maintenant il va falloir nous donner du concret.



L'Intelligence Artificielle dans les jeux



C'est indéniable, le jeu vidéo occupe une place de plus en plus importante dans notre vie et notre société. Nous ne parlerons pas ici de nudité, de violence, de protection des enfants, d'épilepsie ou d'autres effets néfastes du jeu vidéo sur notre santé. Ni même de Jack Thompson, cet avocat modéré dont on vous conte régulièrement les exploits. Bien au contraire, au fil des prochains numéros, nous vous proposons de mieux comprendre les rouages et les contraintes des jeux vidéo : du moteur graphique aux simples bruits, en passant par le moteur physique. Nous débuterons aujourd'hui par l'Intelligence Artificielle...

Quand on y réfléchit, I.A., c'est comme la machine à laver, c'est vraiment merveilleux ! Fini les jeux où les ennemis viennent bêtement se jeter dans votre ligne de mire en espérant se faire exterminer avec classe (qui a dit *MoH Airborne* ?). Aujourd'hui, ils sont enfin plus intelligents. Ils savent viser, se cacher comme des fourbes, avancer à couvert, vous contourner, vous jeter des pierres ou des bouteilles lorsqu'ils sont à court de munitions, paniquent comme des lopettes lorsque vous lancez une contre-offensive punitive, se vexent lorsque vous les taquez un peu. Ils sont en plus capables d'élaborer des stratégies type embuscade ou préparer un bon feu pour chanter des chansons paillardes.

Dans les jeux récents, même vos coéquipiers ont reçu leur portion d'intelligence puisqu'ils obéissent enfin à vos ordres, savent se mettre à couvert, vous couvrir et même vous secourir en cas de besoin. Mais, plus important, ils ne se perdent plus en chemin pour aller boire une bière et draguer la serveuse du coin.

Non, franchement, toute aigreur mise à part, la qualité de l'I.A. dans certains jeux actuels est impressionnante à plus d'un titre, au point que l'on se demande si, à terme, il existera encore un intérêt à se mesurer à des joueurs en réseau dont le Q.I. frôle celui d'une huître avariée. Car si certains ont ce gêne bien ancré en eux, d'autres cumulent de nombreuses heures d'entraînement à leur crétinerie latente. Reste à savoir comment une I.A. fonctionne et quelles sont les technologies utilisées par les développeurs pour réaliser de telles "prouesses". Voilà qui tombe bien, j'avais justement quelques heures devant moi...

Le pathfinding



Figure 1

Base du comportement des Personnages Non Joueurs (PNJ), le pathfinding caractérise une des fonctions de bas niveau de l'I.A., à savoir la capacité de se déplacer d'un point A à un point B, en recherchant le plus rapidement possible le chemin idéal à emprunter. Car, qui n'a jamais rencontré dans un RTS, une ou plusieurs unités butant sur un obstacle (un mur, une rivière, un fossé, etc.), ou faisant un détour incroyablement pour rejoindre son objectif ?

La première étape du pathfinding est de simplifier la zone d'action, ou la map si vous préférez, en deux



Une étape supplémentaire de l'I.A. pourrait être l'implémentation des émotions dans l'attitude des PNJ. Parce que bon, les vilains militaires n'ont pas l'air plus surpris que ça de me voir débarquer par le toit alors que, avouez-le, c'est comme dire "Yep", c'est pas banal.

dimensions. Il suffit pour cela de superposer une grille de waypoints (points de passage) illustrés dans notre exemple par des cases. Un peu à la manière d'un échiquier. Définissons maintenant un point de départ A, un point d'arrivée B et entre les deux, un bon gros mur de plusieurs cases. Chaque case représente ensuite deux types d'obstacles. Les obstacles infranchissables comme un mur, et les obstacles franchissables avec des pénalités de déplacement au type de relief par exemple (marécage, montagne, rivière, forêt dense, prairie, etc.). Comme représenté sur la figure 1.

Afin de permettre à l'I.A. de définir le chemin le plus court, les développeurs ont le plus souvent recours à l'algorithme A* permettant d'élaborer un système de recherche s'appuyant sur deux listes distinctes. La première liste, dite "ouverte", permet d'identifier de manière heuristique les points de passage ou nœuds susceptibles de faire partie du déplacement optimal (en gros, l'algorithme ne retient que le groupe de cases, ou nœuds, parmi les plus probables). La liste "fermée" indique quant à elle les nœuds qu'il n'est plus nécessaire de vérifier. Le reste est schématiquement assez simple, puisqu'on commence par inclure le nœud de



C'est un bon gros bordel, mais c'est aussi une excellente illustration de l'implémentation du pathfinding avec le contournement d'obstacles et la gestion des collisions avec les autres unités.

Une histoire de nœuds

Si la carbonisation précoce de vos neurones ne vous effraie point, et que vous souhaitez parcourir des articles et des documents plus techniques, ou bien encore les forums de discussion spécialisés en I.A., vous remarquerez qu'on y fait référence aux "nœuds" (nodes). Pour schématiser, ces nœuds représentent tout simplement chaque case comme nous l'avons illustré dans notre exemple.

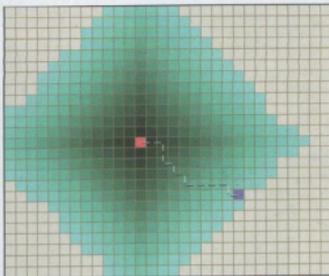
Mais pour faire plus compliqué, ces nœuds caractérisent également un ou plusieurs points sur des segments, des polygones, des rectangles, des sommets, etc., ce qui permet de mieux découper et détailler les maps dans un premier temps. Et ainsi de complexifier les déplacements pour plus de réalisme, en ajoutant diverses variables liées à l'état du terrain, les moyens de déplacement à disposition, les conditions atmosphériques, l'occupation du terrain par des PNJ, etc. Et dans ce cas, le chemin le plus court n'est pas toujours le plus rapide.



Les algorithmes Dijkstra et Best First Search (BFS)

Si l'algorithme A* est considéré comme la meilleure technique de pathfinding, il existe un autre algorithme pouvant être utilisé : l'algorithme de Dijkstra.

Ce dernier est en réalité très proche de l'algorithme A* puisqu'il repose sur le même mécanisme. À l'exception de la partie heuristique permettant de calculer le coût estimé pour relier deux points, qui est ici absente. Ce qui permet en pratique à l'algorithme de Dijkstra d'explorer tous les nœuds autour du point de départ A jusqu'à trouver le point d'arrivée B, pour enfin déterminer quel sera le chemin optimal. Cette méthode est par conséquent plus longue que l'algorithme A* mais s'adapte particulièrement aux cas où on ne connaît justement pas le point d'arrivée à rejoindre. Pour mieux comprendre, prenons l'exemple des unités de Command & Conquer contrôlées par l'ordinateur. >>>



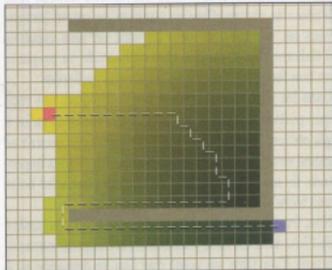
Si l'algorithme Best First Search repose sur le même mécanisme que son homologue Dijkstra, il est en revanche moins performant en cas d'obstacles, comme vous pouvez le voir sur cette illustration.

départ dans la liste ouverte avant de rajouter les nœuds adjacents franchissables dans cette même liste. Pour découvrir ensuite quels nœuds permettraient de rejoindre le point B le plus rapidement possible, on applique une formule mathématique très simple permettant d'additionner le "coût" pour se rendre sur ce nœud et le "coût estimé" pour atteindre le nœud d'arrivée. La valeur la plus faible déterminera la meilleure solution. On place alors le nœud dans la liste "fermée" en l'identifiant comme "parent" (système de lien) du nœud de départ pour pouvoir retracer le chemin optimal final. Et on continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'on puisse ajouter le nœud du point d'arrivée B dans la liste fermée et définir le trajet final et idéal. Mais j'y pense, pourquoi ne pas simplement tester toutes les possibilités reliant le point A au point B pour ne retenir que le chemin le plus court (le nombre de cases le moins important) ? Parce que ce serait impossible. Si l'on reprend l'exemple de la figure 1 (un terrain découpé en 81 cases, une petite aire de jeu donc), l'ordinateur devrait tester les 8 possibilités correspondant aux cases adjacentes à la case de départ, auxquelles s'ajoutent encore les 7 cases entourant chacune d'entre elles et ainsi de suite... ce qui donne dans notre cas trente sept mille milliards de possibilités. Bref, c'est beaucoup trop. Dès lors, le recours à des "astuces" mathématiques est nécessaire.

Le pathfinding, c'est trop facile

Volontairement schématisé de notre part, le pathfinding se révèle être bien plus complexe dans la réalité, vous vous en doutez, à commencer par les moyens mis en œuvre pour définir le coût estimé permettant d'atteindre le point B. Puisqu'on ne connaît finalement ni la distance séparant les deux points, ni les éventuels obstacles qu'on pourrait rencontrer en chemin. Nous

Contrairement à l'algorithme A*, l'algorithme de Dijkstra explore tous les alentours du point de départ jusqu'à trouver le point d'arrivée. Oh le con !

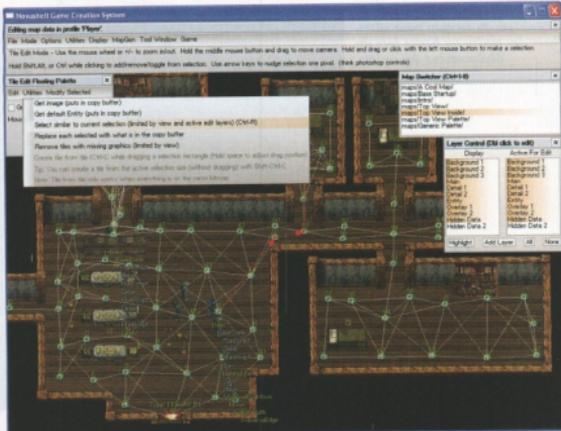


pouvons par exemple citer la méthode Manhattan qui permet de calculer le chemin le plus direct du point A au point B en n'utilisant que les nœuds horizontaux et verticaux. Les déplacements en diagonale et les obstacles étant totalement ignorés, cette méthode reste exclusivement utilisée pour expliquer les mécanismes de base du pathfinding. Dans les jeux, on utilise au contraire des algorithmes heuristiques assez complexes sachant prendre en compte de nombreuses autres variables, comme le type de terrain, les caractéristiques du PNJ en termes de déplacement (se déplace-t-il à pied, en véhicule, handicap lié à son état de santé, etc.), la présence d'obstacles naturels, ou d'ennemis dans l'aire de jeu. Et de la pertinence des résultats dépend la qualité du pathfinding. Puisque plus l'estimation sera proche de la réalité (il ne faut ni surestimer ni sous-estimer la distance permettant de relier les deux points), meilleur sera le chemin choisi. Cependant, malgré la puissance de nos machines qui n'est pas illimitée ni réservée au seul usage de pathfinding (il doit aussi gérer d'autres aspects liés à l'IA, comme la génération des comportements), les développeurs doivent faire certaines concessions, la méthode brute étant irréalisable comme nous l'avons vu avant. Il s'agit notamment pour eux de privilégier souvent la rapidité de calcul au détriment de la pertinence des résultats, ce qui explique en partie le comportement quelquefois irrationnel du pathfinding. Ou bien ils privilégient la justesse des résultats, ce qui occasionne une dégradation des performances. L'idéal étant de trouver le bon compromis entre les deux pour offrir un pathfinding plus que correct sans nuire aux performances de la machine. Espérons toutefois qu'avec la démocratisation des processeurs multi-core, les développeurs puissent optimiser tout ça en réservant l'utilisation d'un core à la seule gestion de l'IA.

Générer les comportements des PNJ

Si nous avons pu découvrir les mécanismes basiques du Pathfinding, l'I.A. ne se limite pas à ce seul facteur. Encore faut-il déterminer le moment propice pour se déplacer, les raisons d'un tel déplacement, et les conséquences qui peuvent apparaître lors d'une rencontre inopinée par exemple. C'est pourquoi il est vital de créer les comportements des PNJ en s'appuyant sur le schéma de base Perception > Décision > Action. Ce schéma étant lui-même divisé en deux parties. La première partie consiste à créer les actions de base : récupérer des informations, se déplacer d'un point à un autre (pathfinding), et générer des comportements simples comme marcher, courir, toucher, etc. La deuxième partie consiste à rendre cohérent l'ensemble de ces actions. C'est ce qu'on appelle le système décisionnel, qui doit être compréhensible et modifiable. Plusieurs techniques, basées sur de puissants algorithmes, peuvent être utilisées. À commencer par la règle ancienne, le système de règles (scripts), également appelé "Machines à états finis". La difficulté pour l'équipe chargée de concevoir l'I.A. réside alors dans le fait d'analyser et de prévoir toutes les situations plausibles auxquelles le joueur pourra être confronté. En fonction desquelles le ou les PNJ devront prendre des décisions qui entraîneront des actions bien précises. Autant dire qu'en cas d'oubli, volontaire ou non, il en résulterait des aberrations comportementales qui feraient hurler les adeptes de la série *Esprits Criminels*.

F.E.A.R. avait à l'époque révolutionné l'I.A. avec des soldats Replica capables d'interagir ensemble.



Novashell, un logiciel Open Source (<http://www.rtoft.com/novashell>) permettant de créer un jeu en 2D, sans oublier l'aspect I.A. et pathfinding.

Pour bien comprendre, imaginons les trois situations suivantes, à commencer par l'absence de contact entre le joueur et le PNJ. Deux soldats discutent en montant la garde devant un bâtiment quelconque, ils ne voient rien et n'entendent rien. Ils n'ont donc aucune raison de mettre fin à leur bavardage nocturne. Ce qui semble plutôt normal. Deuxième possibilité, la présomption. Nos deux soldats de choc parviennent finalement à distinguer une ombre, ou à entendre votre imitation pourrie d'une chouette insomniaque ayant la diarrhée pour dissimuler votre présence (en même temps faut pas être bien malin pour faire un truc pareil, hein ?). Un minimum de réalisme impose une fin prématurée de

>>> Celles-ci doivent aller récolter suffisamment de minerai pour autoriser la construction de nouveaux bâtiments et de nouvelles unités. Mais elles ne savent pas où se trouve le gisement de minerai le plus proche. En utilisant l'algorithme A*, nous serions contraints de calculer la distance menant à chaque gisement sur la map avant de pouvoir déterminer celui qui est le plus proche. Dans ces conditions, il n'est pas rare d'avoir recours à plusieurs algorithmes de pathfinding pour faire face à plus de situations. Reposant sur le même principe, l'algorithme BFS analyse au contraire le terrain en partant du point d'arrivée vers le point de départ. En utilisant en prime des algorithmes heuristiques qui permettront de limiter la zone d'exploration. Toutefois, l'algorithme BFS se montre plus performant que l'algorithme de Dijkstra uniquement en cas d'absence d'obstacles.

DOSSIER >>>

Le pathfinding tient compte de l'analyse du terrain pour attribuer des malus ou bonus lors du déplacement des unités.



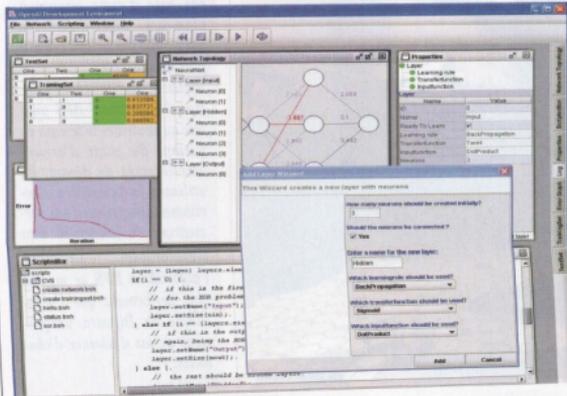
Logiciel Open Source, Open AI (<http://openai.sourceforge.net>) vous permettra de créer simplement un réseau de neurones associé à un système d'auto-apprentissage.

leur discussion, suivie d'une décision (fuite, renforcement momentané de la surveillance, patrouille, etc.) et d'une série d'actions correspondantes. Un des gardes reste en faction et l'autre part patrouiller pour s'assurer que tout va bien, ils se mettent à couvert et tirent sur tout ce qui bouge, ils rameutent les collègues, etc. La dernière situation caractérise quant à elle la prise de contact entre les PNJ et le joueur. Là encore, une décision est prise découlant sur une ou plusieurs actions. Bref, la tâche permettant de prédire toutes les situations et les actions plausibles tient de l'exploit en plus d'influer directement sur la qualité et le réalisme du gameplay. D'autant plus si l'on souhaite rendre le jeu davantage réaliste, en ajoutant de nouvelles variables : obstacles, émotions, conditions d'éclairage, faim, fatigue, état de santé, émotions, moyens à disposition, classe du PNJ, évolution des caractéristiques du PNJ, coopération et communication entre PNJ, système décisionnel à plusieurs PNJ, organisation des PNJ, météo, etc.

Les techniques d'auto-apprentissage

Pour contourner ce système scripté, le game designer ne pouvant pas penser à tout et écrire toutes les règles comportementales, on utilise le système décisionnel adaptatif, qui s'appuie sur un système d'auto-apprentissage. Parmi les techniques les plus couramment utilisées, nous pouvons citer les algorithmes génétiques (AG), et les systèmes de classeurs (SC). Ce dernier cas représentant schématiquement l'arbre décisionnel SI conditionnel ALORS décisionnel (SI tu me gonfles, ALORS je te mets ma main sur la tronche).

L'algorithme génétique est une technique de programmation s'inspirant fortement des principes de l'évolution de Darwin. La théorie de Darwin explique comment les espèces ont su s'adapter à leur environnement et voir leurs caractéristiques évoluer. Il suffit par exemple de prendre un groupe d'individus aléatoires et de les placer dans un environnement hostile ou inconnu. L'égalité entre chaque individu n'existant pas (si vous n'êtes pas convaincu, placez côte à côte Arnold Schwarzenegger et Garcimore, qui, comme son nom l'indique, n'est pas vivant), chacun bénéficie d'aptitudes différentes pour s'adapter à ce milieu. Arnold utilisant ses muscles et Garcimore sa baguette magique. Évidemment, d'autres ont la chance, comme moi ou comme Boulon, de pouvoir faire face à n'importe quel environnement dangereux ou pas. Hum. Les individus disposant des meilleures caractéristiques (sélection naturelle) auront par conséquent de plus grandes chances de survie et de reproduction. Et en se reproduisant, ces individus transmettront à leurs progénitures les caractéristiques qui leur ont permis de survivre et de s'adapter à l'environnement (crossing over ou recombinaison). On se retrouve alors avec des individus mieux préparés à l'environnement, qui continueront d'évoluer en fonction de celui-ci, etc. Dans les jeux, l'algorithme génétique suit le même modèle. On crée un ensemble aléatoire d'éléments représentant les premières solutions envisageables à un problème donné.





Avec S.T.A.L.K.E.R., on bénéficie d'un véritable écosystème, dont chaque PNJ interagit librement avec les autres, sauf sexuellement.

On applique ensuite une série d'opérateurs génétiques (reproduction, croisement, mutation) pour faire évoluer ses éléments vers d'autres solutions. Lors de chaque processus, chaque élément est noté grâce à une fonction d'évaluation permettant de sélectionner les meilleures solutions avant de transmettre leur patrimoine génétique. Vous ne comprenez rien ? Bon, en bons samaritains que nous sommes à *Canard PC*, illustrons un exemple d'algorithme génétique en plaçant une trentaine de PNJ sur une map, et plus précisément autour d'un parcours en définissant un point d'arrivée pour chaque PNJ. Définissons maintenant une durée de vie de 2 minutes pour chaque génération de PNJ. Au bout de ces deux minutes, chaque PNJ est noté (distance parcourue, nombre de fois où le PNJ s'est pris

un mur, etc.). On prend alors les PNJ les mieux notés pour les croiser (reproduction) avec la deuxième génération, et ainsi de suite jusqu'à obtenir, plusieurs milliers ou millions d'itérations plus tard, des PNJ capables de se déplacer rapidement et de franchir des obstacles (traverser un pont, franchir une porte, etc.). Et d'éviter de se cogner aux obstacles infranchissables (arbre, mur, etc.). Nous avons ici simplifié, mais cette méthode s'applique également à la prise de décision et d'action (observer, écouter, tirer sur l'ennemi le plus proche, poursuivre l'ennemi le plus proche, fuir, se mettre à couvert, etc.).

Deux types d'auto-apprentissage sont possibles : off-line et on-line. La méthode off-line signifie qu'on utilise les algorithmes génétiques pour créer un ensemble de

Gears of War aurait pu tout déchirer s'il ne souffrait pas d'une I.A. limitée. Les PNJ sont ainsi suffisamment intelligents pour se mettre à couvert, mais pas suffisamment pour changer d'endroit avant de relever la tête et se prendre une balle.





Ce deuxième opus de GRAW intègre désormais une I.A. moins catastrophique. Vos coéquipiers se mettent à couvert du bon côté maintenant.

règles de comportement comme nous venons de le voir, mais qui seront ensuite figées dans le jeu. Le mode online permet au contraire de générer des règles de comportement en temps réel. Les comportements du PNJ se modifiant en cours de jeu. Ce qui n'est pas sans risque puisqu'il est alors courant de se retrouver face à des comportements illogiques.

Pour épicer un peu cet ensemble, on utilise également le système d'apprentissage non supervisé et supervisé. En mode supervisé, les PNJ sont capables de s'adapter à leur environnement de manière totalement autonome, en tenant compte de leurs propres expériences. Cette technique d'auto-apprentissage se base sur un système de récompense de l'environnement (le PNJ recueille les expériences réussies et les combine pour obtenir un comportement optimal), ainsi que sur la perception du PNJ. L'apprentissage supervisé se base quant à lui sur des règles préétablies du comportement par le game designer pour apprendre à évoluer.

Le Système Multi-Agent

S'appuyant sur le travail des insectes en société (fourmis, abeilles, etc.), le système multi-agent (SMA) caractérise un ensemble d'agents ou PNJ partiellement autonomes se trouvant dans un environnement et interagissant avec celui-ci. Les PNJ partagent le même environnement, les mêmes ressources, et communiquent entre eux. Ils sont ainsi dotés de systèmes de décisions et de planification à plusieurs : quels sont les mécanismes de perception, de décision et d'action de chaque agent ? Quelle est la relation entre les agents, comment sont-ils coordonnés (tâches communes ? tâches complémentaires et coordonnées ? intérêts communs ou conflictuels ?) ? Et comment communiquent-ils ?

L'intérêt d'un SMA est de réduire la complexité de résolution d'un ou plusieurs problèmes, en divisant les ressources nécessaires pour y parvenir en sous-ensembles auxquels on associe un ou plusieurs agents indépendants. Ce qui permet de "faciliter" la coordination de l'activité de ces agents. C'est ce qu'on appelle l'Intelligence Artificielle distribuée.

On peut représenter un système multi-agents par la surveillance d'une zone délimitée (une base, un campement). Cette méthode permet tout simplement de coordonner les ressources et les PNJ pour gagner en efficacité. Plusieurs gardes pouvant couvrir davantage d'espace de surveillance. Ou bien dans un RTS en définissant des unités chargées de récupérer du minerai, pendant que d'autres les récupèrent pour les traiter, et que d'autres se chargent de surveiller et de protéger les collecteurs de minerai. Le Système multi-agents permet ainsi d'apporter une certaine cohésion au sein d'un groupe de PNJ. On peut ensuite complexifier l'ensemble en intégrant d'autres variables qui influeront sur les mécanismes de perception (environnement, communication, etc.), desquels découleront un système de décisions et d'actions tenant compte des caractéristiques, de l'état, des moyens mis à disposition et des objectifs des PNJ.



Les RTS illustrent parfaitement le système multi-agents, un ensemble de PNJ capables d'interagir entre eux et d'évoluer de manière autonome.

LE PC PREND L'AIR

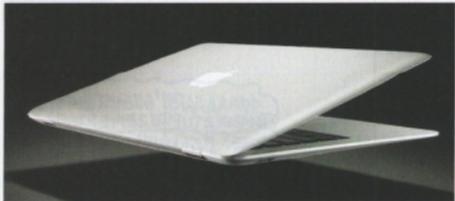
Attention Léon, ceci n'est que grumeur et slupurlutation, mais le truc s'avère suffisamment crédible pour que nous vous en glissions un mot Jeannot. D'après certaines sources proches d'Intel (Evian ? Contrex ?), le fondeur aurait l'Intelention (oui... bon...) d'utiliser le processeur du MacBook Air dans des PC portables. Il faut dire que le bousin est du genre nain, pas loin de deux fois plus petit qu'un Core 2 Duo classique, son enveloppe physique réduite de 60 % sans transpirer. Outre sa taille, ce Core 2 Duo gravé en 65 nm présente l'avantage de consommer peu, 20 watts au lieu des 35 watts habituels. En contrepartie d'une telle retenue, ne vous attendez pas à des performances de haut vol, les fréquences de 1,6 à 1,8 GHz situant ce Core 2 Duo au niveau du Merom. À noter que le Penryn devrait également profiter d'une nano-déclinaison vers la fin 2008. Ce dernier équipera probablement les prochains MacBook Air, entre autres machines puisque ces processeurs ne sont manifestement pas réservés à la Pomme.

FINI LE DVI

Ainsi va la vie Jean-Louis, les standards naissent et meurent, et ce n'est pas le DVI qui va changer les putains de grandes lois de l'univers marketing et technologique. La Digital Visual Interface – mais l'avons-nous jamais appelée de son petit nom, ingrats que nous



sommes ? – va disparaître, dès cette année si l'on en croit les prévisions macabres du cabinet In-Stat. Enfin, disons plutôt que le DVI va "commencer à disparaître", hein, pas la peine de paniquer non plus. Et comme la nature déteste le vide, ce sont logiquement les ports HDMI et DisplayPort qui sont appelés à remplacer le vieillissant connecteur graphique. Toujours selon les concierges d'In-Stat, si le DVI a équipé 112 millions de machines en 2007, ce chiffre sera réduit à 3 millions en 2011, dans trois ans quoi. Alors si vous êtes du genre sentimental, commencez à vous préparer psychologiquement, l'heure du deuil approche.



TOUJOURS PLUS DE NFORCE

Si nous vous disons nForce 780i Jean-Guy, vous pensez chipset NVIDIA et vous avez bien raison, on ne trompe pas un expert lapin aussi facilement. Mais en fait, le 780i, c'est déjà méga has been, ouh la puce toute moche, car NVIDIA passe actuellement la dernière couche de peinture sur le nForce 790i. Dans le détail, le nouveau beau gosse repose sur un C73 pour le northbridge et un MCP55 pour le southbridge, tandis que le FSB autorisé sera porté à 1 600 MHz. Et pour ne pas s'arrêter en si bon chemin, il est également question du support du triple SLI et de l'Hybrid SLI – dont nous vous parlons quelque part dans ces pages –, alors que la très coûteuse DDR3



sera gérée parce qu'elle le vaut bien. La puce sortira en deux versions : le nForce 790 SLI pour les pauvres, et le 790i Ultra SLI pour les accros de l'overclocking, cette dernière supportant la mémoire DDR3 2000 et embarquant des options dédiées à la noble activité. L'arrivée du chipset est prévue pour le second trimestre 2008, dans pas longtemps quoi.

La fin du Merom

Intel a signé l'arrêt de mort de sept processeurs destinés aux PC portables, à savoir les Core 2 Duo 65 nm T7200, T7600, T5500, T5600 et LV L7200. Je sais, la larme vous coule. Ces modèles seront prestement remplacés par des versions gravées en 45 nm, vous pensez.

Diode à Sony

Jubilant de la percée Blu-rayesque dans la guerre des formats HD, Sony en profite pour présenter une nouvelle diode laser de dimension réduite, 3 mm. Elle permettra la mise au point de lecteurs/graveurs épais de 9,5 mm, mazette. De plus, elle optimisera la lecture de disques gravés et double couche, tout en réduisant les coûts de production des appareils, c'est magnifique. Pour sûr qu'elle sera rapidement installée dans la PS3.

Celeron, rond, rond

Deux nouveaux Celeron dual-core vont débarquer prochainement : le E1200 à 1,6 GHz, FSB 800 MHz, 512 Ko de cache (ce mois), et l'E1400 à 2 GHz, tout pareil pour le reste (second trimestre 2008). Les gars seront gravés en 65 nm, et exposeront sans complexe leurs 65 watts de TDP. À l'image des performances, le prix devrait rester raisonnable, dans les 50 euros environ, voire moins.

Intel s'ouvre

La semaine dernière, Intel a décidé d'ouvrir la cage aux oiseaux en livrant le code source de ses pilotes pour solution graphique intégrée (i965, G35). Un manuel de référence concocté par la division graphique et l'Open Source Technology et l'Open Source Center d'Intel est également fourni, composé de 1 600 pages. Ce geste pour permettre aux linuxiens de créer leurs propres pilotes, de quoi occuper utilement leurs vacances.

PROBLÈME DE MÉMOIRE



On le sait Dédé, la mémoire DDR3 n'est pas massivement adoptée par les configurations haut de gamme, malgré tout l'entrain d'Intel à en vanter les innombrables mérites. Il faut dire que la bête s'avère

onéreuse sans pour autant émuovoir au niveau des performances. Alors bon, faudrait pas prendre mémé pour un jambon. Remarquez, c'était déjà la même histoire à l'époque du lancement de la DDR2, mais la baisse de prix jouant, les utilisateurs ont fini par franchir le pas. C'est donc dans la même direction qu'Intel avance aujourd'hui, en collaborant étroitement avec les fabricants de barrettes - c'est-à-dire en leur posant un Colt sur la tempe -, afin

de réduire significativement les tarifs de la DDR3. Pour obtenir un écart raisonnable de 10 % entre le prix d'une barrette DDR2 et DDR3 d'ici le second semestre 2008, le gros fondeur souhaite que les volumes de production soient fortement augmentés. Ce qui, selon les dernières projections, permettrait d'atteindre les 30 % de PC vendus équipés en DDR3 au quatrième trimestre 2008. L'avènement de cette mémoire sera donc pour 2009-2010, à n'en point douter.

BLU-RAY : LA BATAILLE FINALE

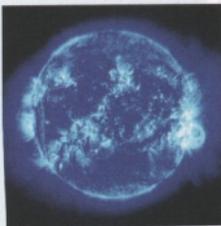
Les prévisions clamant la victoire du Blu-Ray se succèdent depuis quelques semaines Germaine, déclenchées par l'annonce de Warner d'abandonner le HD-DVD pour se consacrer exclusivement au bleu format. Aujourd'hui, Gartner en remet un couche par l'intermédiaire de Hiroyuki Shimizu, analyste maison : *"Gartner estime que la baisse de prix de Toshiba prolongera quelque temps la durée de vie du HD-DVD, mais la quantité limitée de titres disponibles portera un coup fatal à ce format."* On ne peut être plus clair, et sans être un grand expert, il apparaît de plus en plus évident que Toshiba essaye plus de

sauver les meubles que de gagner la bataille. Malgré cela, il se montre toujours aussi combatif, sûr de la supériorité technique de son rejeton et de la fidélité de quelques studios, dont Paramount et Universal. Ajouté à la baisse du prix des lecteurs HD-DVD, les ramenant à ceux de certains lecteurs DVD, ainsi qu'à la grosse

campagne de pub américaine lancée durant le SuperBowl, c'est sûr, il y a vraiment de quoi être optimiste pour Toshiba. Non, je déconne hein.



AMD A COMMENCÉ SA FUSION



Non, AMD ne s'acquine avec personne Jason - enfin pas encore -, il s'agit juste d'évoquer le projet

Fusion, qui, comme vous l'aurez deviné, consiste à réunir CPU et GPU en une même enveloppe. Aujourd'hui, nous en apprenons plus avec la découverte de 'Swift', la première puce issue du projet, basée sur l'architecture du Phenom. Dans la foulée, certaines optimisations ont été apportées pour répondre aux exigences des PC portables, portant sur la réduction de la consommation électrique et sur une augmentation des performances générales et

graphiques. À ce sujet, le GPU serait constitué de "multiples" minicores dédiés à la 3D, eux-mêmes inspirés d'une nouvelle puce graphique qu'AMD proposera d'ici quelque temps. Swift sera en premier lieu un dualcore gravé en 45 nm, attendu pour le second semestre 2009. Une version quadcore suivra très probablement, alors que des versions pour PC de bureau pourraient également voir le jour. À moins qu'AMD ne fissionne d'ici là, bien sûr.

NON-SURPRISE

Ce n'est pas un scoop Bidou, Intel continue de piétiner son concurrent de toujours, comme en témoigne cette étude d'IDC portant sur le quatrième trimestre 2007. Ainsi, Intel phagocyte 76,7 % du marché des processeurs, AMD devant se contenter d'un quart environ du bestiau, avec 23,1 %. Restons néanmoins positifs, remarquons que l'écart ne s'est pratiquement pas creusé durant les fêtes de fin d'année, AMD ne cédant que 0,4 % par rapport au troisième trimestre 2007. De quoi apporter un peu de baume au core du challenger, toujours en pleine tourmente financière. Dans le détail, Intel détient 72,1 % du marché des PC de bureau et 81,9 % de celui des PC portables, contre 27,7 % et 17,8 % pour AMD, respectivement. Cette stabilité dans les écarts profite autant à Intel qu'à AMD, puisque de son côté, le marché a augmenté de 8,5 % en volume, au quatrième trimestre (+9,6 % en valeur). Sur l'année, le marché a globalement progressé de 12,6 % par rapport à 2006, pesant désormais la coquette somme de 30,55 milliards de dollars.

ET INTEL FLASHA POUR MICRON

Copains comme cochons Gaston, Intel et Micron ont annoncé pogne dans pogne la mise au point d'une nouvelle technologie de mémoire Flash. "Une de plus", nous direz-vous, et "Oui tu m'étonnes John", rétorquerons-nous alors, avant d'entonner la chanson du *Roi Lion*. Bref, tout ça pour dire que cette trouvaillie va fournir au BON peuple des puces mémoire NAND Flash turbinant à 200 Mo/sec en lecture et 100 Mo/sec en écriture. Obtenue grâce à l'utilisation de la récente ONFI 2.0 - Open NAND

Flash Interface pour les intimes -, la nouvelle architecture autorise tout simplement des fréquences de



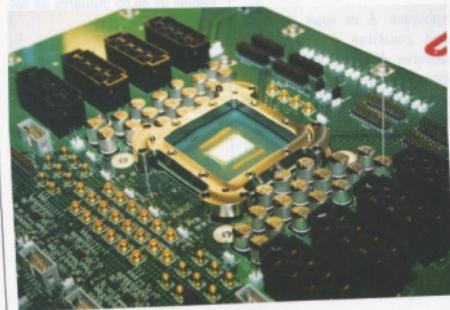
fonctionnement plus véloce, rien de magique dans l'histoire. Si nous glosions de ce sujet à première vue particulièrement ennuyeux,

c'est qu'il nous amène à celui des SSD, les disques Flash qui - équipés de ces nouvelles puces - promettent d'être méchamment plus rapides et plus chères que les collègues magnétiques. Micron prévoit l'arrivée de ces premières puces pour le second semestre 2008, alors que l'ONFI devant succéder à la 2.0 promet des débits de 400 Mo/sec, peut-être en 2009. Et les temps de chargement de 45 secondes entre deux niveaux ne seront alors qu'un vieux souvenir.

TERASCALE AU RAPPORT

À l'occasion de l'International Solid State Circuits Conference (je n'ai pas pu y aller parce que j'avais une compét' de poney), Intel s'est livré à quelques confidences sur ses projets en cours, allant de la mémoire à changement de phase au Silverthorne (processeur x86 pour appareil mobile consommant 1 à 2 watts), en passant par les solutions radio "tout en un" via un amplificateur de puissance numérique, le Tukwila (Itanium quadcore de 65 nm, 2 GHz et 30 Mo de mémoire cache) ou encore le projet

TeraScale. Attardons-nous sur ce dernier, qui pour mémoire concerne la réalisation de processeurs embarquant jusqu'à une centaine de cores. Ces cores sont certes moins complexes que ceux utilisés actuellement, mais nécessitent toutefois une grosse bande passante pour être constamment alimentés en données. Intel a donc imaginé l'intégration d'une mémoire au cœur même des puces, sous la forme d'une cellule de 2 Mbits, tournant à 2 GHz, gravée en 65 nm et affichant un débit théorique de 128 Go/sec et 2 ns de temps d'accès. En attendant que ce monstre sorte un jour de sa tanière, vous ne regarderez plus jamais vos barrettes du même œil.



L'HYBRID AU COU

Ce calamiteux jeu de mots pour revenir sur la technologie Hybrid Graphics, concoctée par AMD Amédé. À l'image de l'Hybrid SLI de NVIDIA, l'idée repose sur la cohabitation d'une solution graphique intégrée et d'une carte externe : dans le cadre d'un PC portable, en utilisation courante, seul le chipset interne se voit mis à contribution, la carte externe ne s'activant qu'en cas de sollicitation plus intense de



l'affichage, au niveau de la 3D avec les jeux par exemple. La solution d'AMD/ATI est basée sur le RS780, un chipset destiné aux sockets AM2+ intégrant une puce graphique DirectX 10. Attention, toutes les cartes externes ne seront pas compatibles avec l'Hybrid Graphics, puisqu'elles devront adopter la même architecture, à l'image des Radeon HD2400 et HD3400 pour les PC de bureau. Une précision qui va de soi pour terminer : cette solution ne s'adresse qu'aux configurations d'entrée de gamme ; joueurs, passez votre chemin.

Acer se sort

Le fabricant Acer - troisième vendeur mondial de PC à la fin 2007 - vient de se payer au débotté 75 % de Packard Bell, pour la somme raisonnable de 45,8 millions de dollars. L'autre prétendant au croquet était le chinois Lenovo, qui s'est donc fait voler le biteck sous le nez. Pour mémoire, Acer s'est récemment payé Gateway, c'Acer d'avoir de la thune.

WD sur un plateau

Western Digital annonce fièrement l'arrivée de disques durs de la famille Caviar offrant 320 Go de stockage par plateau. Ce qui est présenté comme un record par la firme n'en est pas un, puisque Samsung offre déjà 334 Go par plateau, via sa gamme Spinpoint F1. Dommage Eliane.

Oh le malade

Un propriétaire de clavier OLED Optimus Maximus a mis en vente son périphérique de saisie sur eBay, ce pour payer les frais d'université de sa fille. Eh bien, ça n'a pas loupé, figurez-vous que le clavier a trouvé preneur pour la somme de 2 750 dollars, attendez je vais m'évanouir. Pour ce prix, l'enchérisseur s'est vu offrir un grille-pain au passage. Bravo pigeon !

Pas de 7 en 2008

Non, non, le prochain OS de Microsoft, Windows 7, ne viendra pas squatter nos disques durs en 2009, comme un email envoyé par l'éditeur à ses partenaires courant janvier le laissait penser. Et histoire de calmer tout le monde, l'éditeur prévient que le prochain Windows sortira en 2011-2012, alors même que Billou nous promettait un nouvel OS tous les deux ans. De quoi donner de l'air à Vista ?

VIA BOUGE UN CIL

Ça fait bizarre Bernard, hein, de parler de VIA... Ouais, un peu comme lorsqu'on ressort des noms du passé qu'on a bien aimés mais presque oubliés, genre Tang ou Dany Brillant. Ainsi, pour contredire ceux qui les pensent morts, VIA annonce l'arrivée de processeurs pour le premier semestre 2008. Évidemment, conditionnés que nous sommes par le mélodrame AMD-Intel, on se demande ce

que peut bien espérer le fondeur avec ses nouveaux coeurs "Isaiah", annoncés depuis... 2004. Eh bien tout simplement manger les miettes laissées sur le trottoir par la concurrence, à savoir le marché des appareils ne consommant que le strict minimum énergétique. Car sur ce plan, les coeurs VIA n'afichent que 3,5 watts au compteur électrique, avouez qu'on a vu plus goinfre. Côté performances,



l'Isaiah promet d'être deux à quatre fois plus rapide que l'actuel C7 à fréquence égale (2 GHz max pour le moment), tout en restant compatible avec les cartes mères de ce dernier. Un exemple que pourraient suivre des concurrents plus fortunés.

MARCHÉ DU GPU : LA TEUF

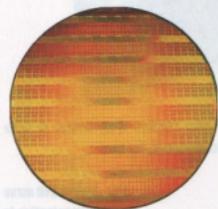


L'institut John Peddie Research nous sort sa dernière analyse trimestrielle concernant le marché des GPU, les processeurs graphiques pour ceux qui ne suivent rien Germain. Tout d'abord, apprenez que les ventes globales ont progressé de 17% pour le dernier trimestre 2007, 27% si l'on se réfère au quatrième trimestre 2006. Comme toujours, Intel domine les débats, possédant 41,1% du marché, contre 31,8% pour NVIDIA et 22,8% pour AMD/ATI. Plus précisément, Intel occupe 37,7% du marché des ordinateurs de bureau, NVIDIA 37,1% et AMD/ATI 19%. Même son de cloche - ou presque - du côté des ordinateurs portables, avec 47% pour Intel, 29% pour AMD/ATI et 22,8% pour NVIDIA. Les parts des autres fabricants que sont VIA (2,3%), SiS (2,05%) et Matrox (0,11%) font l'anecdote, chutant même de 55 et 45% pour les deux premiers par rapport à 2006. Eh bah, c'te tôle.

LE 45 NM CHEZ AMD

processeurs gravés en 45 nm, dont la mise au point apparaît fastidieuse. Le fondeur aurait toutefois prévenu ses partenaires que le miracle d'une sortie aurait lieu durant le second semestre 2008. Basés sur l'architecture K10, les engins bénéficieront d'une mémoire cache L3 de 6 Mo, soit 4 Mo de plus que les processeurs actuels. Le socket AM2+ sera utilisé, alors qu'on trouvera un contrôleur mémoire

intégré supportant la DDR2 1066. La DDR3 1333 sera gérée dans un second temps, à compter du premier trimestre 2009. Enfin, pour faire bonne figure, AMD parle d'une consommation électrique moindre (pour sauver les bébés phoques), allié à des fréquences de fonctionnement revues à la hausse. C'est tout le mal qu'on lui souhaite, nous serions fort aise de retrouver un AMD au meilleur de sa forme.



Courageusement, entre deux communiqués de presse annonçant des catastrophes financières, AMD continue de bosser sur ses

NEHALEM FRAÎCHE

Les gars d'Xiremsystems se sont procurés une capture d'écran présentant le Nehalem Hélène, le processeur exploitant la prochaine architecture d'Intel. Il semble que des exemplaires de l'engin circulent depuis quelques jours, légitimant l'image. Ainsi, son examen permet de relever diverses valeurs distillées par le gestionnaire des tâches et CPU-Z, pour autant qu'elles ne soient pas erronées ou trafiquées, cela va de soi. On apprend ainsi l'existence d'un cache L2 partagé entre le L1 et le L3, du support du SSE4.2 ajoutant sept fonctions au processeur, ou encore du Simultaneous Multi-Threading (SMT) gérant huit coeurs logiques pour quatre physiques. Oui, c'est

le grand retour de l'Hyper Threading, associé à l'architecture Netburst des défunts Pentium 4. En gros, le Nehalem change toute l'architecture actuelle, allant du contrôleur mémoire intégré au bus processeur, sans oublier l'abandon du socket LGA775. Eh ouais les gars, faudra changer de carte mère. Sortie prévue entre fin 2008 et début 2009.



Intel's Nehalem processor is a significant architectural shift, featuring a 45nm process and Hyper-Threading technology. It includes a shared L2 cache and SSE4.2 support, marking a new era for Intel's desktop processors. The processor is designed for high performance and energy efficiency, with a focus on multi-threaded applications. The Nehalem architecture is expected to be a major competitor to AMD's K10 series in the mid-2008 market.

LEADTEK PX8800 GT ZL

Il devient de plus en plus difficile pour les "constructeurs" de cartes graphiques de se différencier tant les offres se ressemblent. Le dernier modèle de 8800 GT de Leadtek sort un peu des sentiers battus grâce à la présence d'un ventilateur Zalman en lieu et place du système de refroidissement NVIDIA adopté par la majorité des fabricants. Rappellons d'ailleurs que les marques se contentent généralement d'ajouter une étiquette sur des cartes provenant directement des usines NVIDIA sans y apporter la moindre modification. Leadtek a donc profité pour augmenter la fréquence du CPU de 50 MHz (650 MHz au lieu de 600, les 512 Mo de mémoire GDDR3 restant à 1 800 MHz) et booster les perfs de 5 % environ, ce qui ne justifie pas pour autant un nouveau test de 8800 GT paru dans le numéro 160 de *Canard PC*. Il est d'ailleurs dommage que seul le CPU ait été overclocké, Gigabyte proposant un modèle similaire à 700 MHz pour le CPU et 1 900 MHz pour la mémoire (en rupture de stock permanent cela dit).



La PX 8800GT ZL est vendue avec un câble composite, un adaptateur VGA/DVI et le jeu *Neverwinter Nights 2*, ce qui fait un peu léger pour 260 euros. Mais pour ceux qui apprécient le silence allié à la performance, cette Leadtek saura

vous combler sans l'ombre d'un doute, et sans doute dans l'ombre aussi, faut voir.

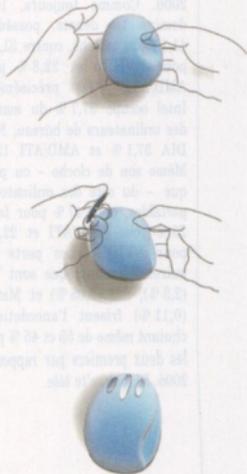
Prix : Environ 260 euros
Site : www.leadtek.fr

LITE-ON REDDOT DESIGN AWARD

Le produit n'existe pas mais pourrait bien devenir réalité dans les deux ans à venir. Le concours red dot design récompense chaque année les designs les plus novateurs dans une multitude de domaines, dont celui de la productivité au bureau. Et c'est Lite-On qui a remporté le prix 2007 avec un projet de souris modélisable. Constituée d'un plastique déformable, elle permettrait d'adapter la souris à la forme exacte de sa main, mais aussi de la transformer en manette ou en objet de plaisir (informatique, cela va de soi). Les boutons et la molette, remplacée ici par une surface sensitive, se "collent" sur la coque et restent totalement indépendants grâce à une technologie RFID, la même que celle utilisée sur les étiquettes de sécurité apposées sur les vêtements en magasin ou sur les badges d'identification. Le lecteur logé au

centre de la souris interroge alors les boutons sur leur position en leur fournissant l'énergie nécessaire à distance. Le socle reste quant à lui indéformable puisqu'il comporte de pomme, désolé mais j'ai faim, le capteur laser et l'interface USB. Lite-On présente également son invention comme totalement bio, une qualité désormais incontournable, et intégralement recyclable, comme la piste. La piste recyclable. Je précise parce que c'est tellement mauvais que je ne suis pas certain de pouvoir faire moi-même le rapprochement en me relisant. Bref, on espère que cette belle invention verra le jour car l'idée nous paraît somme toute fort intéressante.

Prix : N.C.
Site : www.red-dot.sg/concept/par/fallo/06/13pw/ROB4MM.htm



HERCULES DJ CONSOLE RMX

Face à la demande sans cesse grandissante du monde de la nuit pour des tables de mixage numériques toujours plus sophistiquées, Hercules, l'un des pionniers en la matière, sort une version pro de sa DJ Console : la RMX. En premier lieu, la conception entièrement métal s'avère plus robuste et la disposition des différents boutons et potentiomètres mieux adaptée à une utilisation intensive. Ses dimensions de 35 x 25 cm restent malgré tout des plus raisonnables et le rendent facile à transporter pour les DJ mobiles. Techniquement, elle reste assez similaire aux consoles précédentes et il suffit de la connecter à la prise USB d'un PC pour la rendre immédiatement fonctionnelle, ou presque. L'installation du soft et des drivers est évidemment primordiale, Hercules

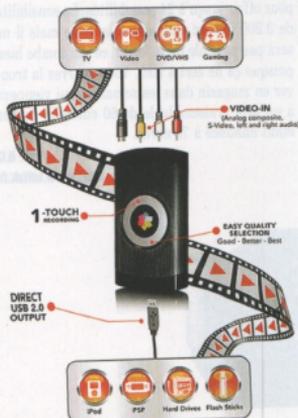
insistant sur la grande stabilité de ceux-ci pour éviter le fiasco d'un reboot en plein milieu d'un morceau de TCK (Tecktonik). Déjà qu'ils ont grave l'air con avec cette danse, alors sans la musique... Côté fonctionnalités, on retrouve les deux jog wheels principaux permettant d'ajuster la vitesse de chaque source et même de scratcher pour se la péter un peu, 12 sélecteurs rotatifs, 46 boutons poussoirs, 6 faders (égaliseurs, pitch, transition, volume sélectif) et le fader de volume général. LA grosse nouveauté, c'est l'ajout d'une interface 4 entrées/sorties en jack ¼ pour mélanger numérique et analogique dont des commutateurs phono/ligne sur chaque entrée pour connecter des platines vinyles, genre SL-1200, la référence depuis 28 ans ! Hercules faisant



bien les choses, les prises micro et casque sont accessibles de l'arrière ou de l'avant, ce qui s'avère bien pratique. Il va sans dire, mais je le dis quand même, qu'il est possible de préécouter chaque source au casque avant de balancer la purée, ce qui est le B.A.-ba du mixage. Fonctionnant aussi bien sur PC que sur Mac, le logiciel Virtual 5

DJC Edition sait gérer les formats MP3, AIFF, WAV, OGG, CD et iTunes pour le grand bonheur des utilisateurs iPod. Disponible dès le mois de mars, la RMX sera vendue dans les 349 euros, prix conseillé.

Prix : Environ 350 euros
Site : www.hercules.fr



PINNACLE VIDEO TRANSFER

Le dernier produit de Pinnacle, société spécialisée dans les périphériques vidéo s'il en est, risque bien d'intéresser tous les péquins comme moi montrant une flemme symptomatique lorsqu'il s'agit d'encoder une vidéo vers la PSP ou l'iPod. Le Pinnacle Video Transfer transforme n'importe quelle source vidéo au format MPEG-4 lisible sur ces deux "baladeurs" en un clin d'œil, ou plutôt en un clic. On lui raccorde un signal composite ou S-Vidéo d'un côté, en plus des deux RCA pour l'audio, et l'iPod Video, Nano (de 3^e génération), Classique ou la PSP de l'autre côté en USB et hop, on appuie sur un gros bouton et l'encodage se fait en temps réel comme par enchantement. En fait, vous verrez, c'est électronique. Le boîtier permet trois niveaux de qualité, allant de bas à supérieur, jouant à la fois sur

le taux de compression et la résolution, jusqu'à 720 x 576 en qualité supérieure. On ne s'occupe de rien, tout est entièrement automatique. Nul besoin de PC ou de connaissance divine. Bref, c'est super pratique, ça fonctionne bien, mais c'est encore un peu cher : dans les 120 euros. On aurait également aimé choisir la résolution indépendamment de la qualité de compression mais pour les amateurs de vidéo sur PSP ou iPod, c'est le pied. Les possesseurs d'iPhone devront quant à eux passer par iTunes pour synchroniser les fichiers. Ah oui, j'oubliais, le PVT peut également écrire sur tout autre support de stockage tel qu'un disque dur USB.

Prix : 120 euros (conseillé)
Site : www.pinnacleusa.com/PublicSite/fr/Home

QM ENTERTAINMENT MÜ-BOT

Bah, ce n'est pas grand-chose hein, juste un casque pour baladeur. Mais il est bon parfois de parler de choses simples. Ce petit bonhomme vendu sous plusieurs marques, dont QM Entertainment et Sega qui, je le rappelle, est plus fort que toi, se nomme le Mü-Bot. Il s'agit en fait d'un enrouleur de câble à épingle sur vos fringues grâce à la petite pince placée derrière sa tête et qui vous évitera de vous prendre les mains dans le fil des écouteurs. Parce que s'il y a bien un truc chiant, c'est le fil du casque qui s'emmêle toujours de ce qui ne le regarde pas. Au final, le faux contact sévit. Là, vous lui tirez sur les mimines qui sont en fait les écouteurs et vous lui pluguez le câble (fourni) de votre baladeur à son cul. C'est super. Lorsque le morceau se termine, parce que bon, vous n'avez pas de temps à perdre, vous appuyez sur la tête et hop, les câbles se rétractent comme par enchantement. Mais vous verrez en fait que c'est un ressort. Ça coute dans les 17 euros et comme le dit ce premier avis d'acheteur sur

le site materiel.net : "Il est trop Kawai et super Fashion je n'en ai encore jamais vu dans la rue et je l'aurais bientôt!!!!" OK, c'est noté.



Prix : Environ 18 euros
Site : www.materiel.net



Saitek lance une nouvelle gamme de produits tellement cyber que l'on a demandé à les tester. En attendant de recevoir les produits, on ne résiste pas à l'envie de vous montrer le look surpuissant de ce nouveau clavier et de cette souris uber branchouille. Tout comme l'Eclipse, les touches du Cyborg Keyboard sont rétroéclairées mais selon trois couleurs de votre choix, rouge, vert ou ambre, et il est même possible de n'en éclairer que certaines comme le pavé numérique, le groupe ZQSD et les touches du curseur. Ces dernières sont d'ailleurs en métal pour résister à une utilisation intensive. Dans le genre tableau de bord *Star Trek*, la partie supérieure affiche des indicateurs flashy tels que le

SAITEK CYBORG RANGE

niveau du volume et l'on trouve sur les côtés 12 touches programmables venant compléter les touches de fonction. Il est orientable au degré près et possède un relais USB ainsi que des prises casque et micro. La souris est tout aussi voyante avec un éclairage rouge et un look pour le moins original. Mécaniquement parlant, elle propose un système unique d'ajustement de la taille à la paume de la main grâce à un petit moteur qui écarte l'avant de l'arrière. Une option que l'on attendait depuis longtemps.

Le pas de la molette est ajustable et tous les boutons sont programmables selon trois modes pour offrir jusqu'à 24 possibilités. La sensibilité de 3 200 dpi est ajustable à la volée mais il ne sera pas possible de le lester, ce qui tombe bien puisque ça ne sert à rien. Vous pourrez la trouver en magasin dans les semaines qui viennent à un prix vraisemblable de 60 euros, le clavier étant annoncé à 75 euros.

Prix : N.C.
Site : www.saitek.fr



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

Configuration "Qualité / prix"

Environ 075 €

Le PC performant sans perferer le porte-monnaie.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8200	Environ 180 €	Carte son	Intégrée à la carte mère	
Ventilateur	d'origine		Disque dur	Western Digital Caviar SE SATA 250 Go	Environ 56 €
Carte mère	MSI P35 NEO Combo-F	Environ 85 €	Graveur DVD	Samsung SH-S203D (OEM)	Environ 25 €
RAM	Crucial Ballistix Tracer 2Go PC6400	Environ 75 €	Moniteur	Samsung SyncMaster 931BW	Environ 230 €
Carte graphique	XFx GeForce 8800GS 384 Mo	Environ 165 €	Enceintes	Hercules XPS 2.1 20	Environ 25 €
			Alimentation	Intégrée au boîtier	
			Boîtier	Antec Sonata III	Environ 105 €
			Clavier, souris...	Logitech EX 110	Environ 30 €

Configuration "Valeur sûre"

Environ 1345 €

L'ordinateur idéal pour jouer dans des conditions agréables.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8400	Environ 200 €	Carte son	Intégrée à la carte mère	
Ventilateur	d'origine		Disque dur	Samsung Spinpoint T166 SATA 320 Go	Environ 70 €
Carte mère	Gigabyte GA-P35C DS3R rev2.0	Environ 105 €	Graveur DVD	Samsung SH-S203D (OEM)	Environ 25 €
RAM	Crucial Ballistix Tracer 2 Go PC6400	Environ 75 €	Moniteur	Viewsonic VX2240W	Environ 320 €
Carte graphique	XFx GeForce 8800 GT	Environ 245 €	Enceintes	Logitech X-540	Environ 75 €
			Alimentation	Corsair HX 520W	Environ 100 €
			Boîtier	Antec Solo	Environ 80 €
			Clavier, souris...	Logitech Ultra Flat Keyboard + Razer Kraut	Environ 50 €

Configuration "Performance"

Environ 2 045 €

Les grands enfants aussi rêvent.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8500 ou Core 2 Quad Q6600 pour overclocker	Environ 270 €	Carte son	SoundBlaster X-Fi Platinum Fatal1ty	Environ 160 €
Ventilateur	Noctua NH-U12P	Environ 60 €	Disque dur	2 x Samsung Spinpoint T166 SATA 320 Go (en RAID 0) + Samsung Spinpoint T166 (en backup)	Environ 215 €
Carte mère	Gigabyte GA-X38T-DQ6	Environ 230 €	Graveur DVD	LG GGC-H20L	Environ 200 €
RAM	2x Crucial Ballistix 1 Go PC12800	Environ 350 €	Moniteur	Belinea o.display 4.1 24"	Environ 495 €
Carte graphique	Twintech GeForce 8800 GTS 512 Mo	Environ 315 €	Enceintes	Logitech Z-5500 Digital THX	Environ 280 €
			Alimentation	Corsair HX 620W	Environ 130 €
			Boîtier	Antec P182	Environ 125 €
			Clavier, souris...	Enermax Aurora + Razer Copperhead	Environ 115 €

N.B. : Pour installer le Noctua NH-U12P sur la configuration haut de gamme, il faut retirer la plaque au dos de la carte mère comme indiqué dans le chapitre 1-3-3 du manuel de celle-ci.

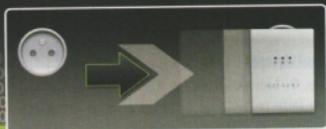
NETGEAR

Pack de deux KE104

79 € 90



CPL COURANT PORTEUR EN LIGNE
85 Mbp/s



Transformez vos prises électriques en réseau domestique haut débit !
Branchez le KE104 sur une prise électrique standard pour bénéficier d'une connexion haut débit dans toute votre maison ! Avec son commutateur 4 ports Ethernet 10/100, reliez tous vos périphériques équipés d'un port Ethernet !



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques susceptibles sans préavis, par TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Plaque non contractuelle.

Quel soldat êtes-vous réellement ?

SUDDEN 3 STRIKE Arms for Victory



SUDDEN STRIKE 3

SUDDEN STRIKE 3
Ed. Collector



SUDDEN STRIKE 1 L'intégrale
SUDDEN STRIKE 2 L'intégrale

Le jeu de stratégie vendu à plus de deux millions d'exemplaires*



www.pegi.info

WWW.JEUXDEGUERRE.COM - 14,2/20 - « Un excellent jeu immersif et un digne successeur de la série Sudden Strike »
WWW.EUROGAMER.FR - 7/10 - « La guerre à tous les niveaux »

www.anuman.fr

