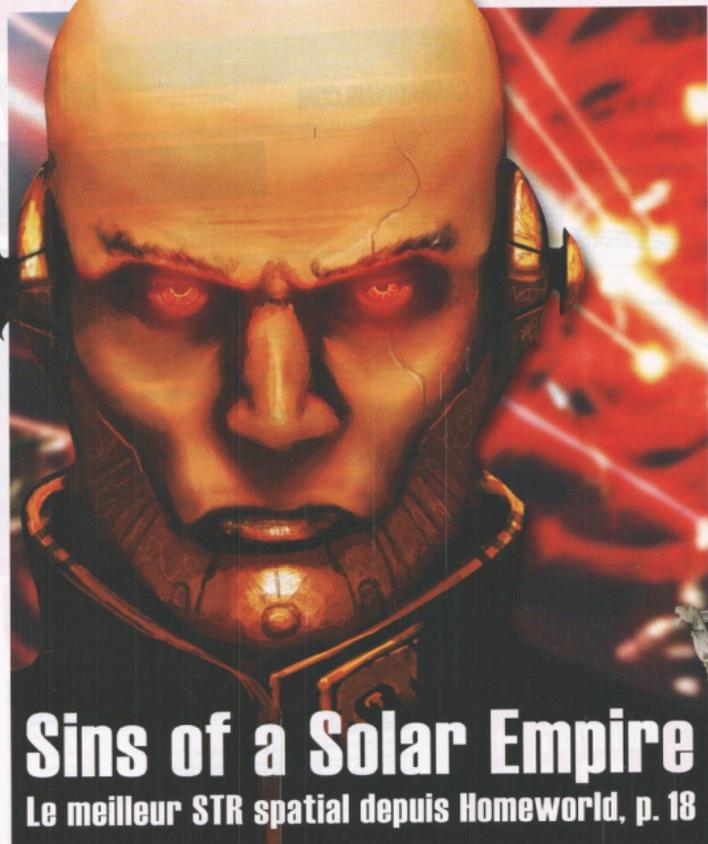


CANARD

www.canardplus.com

PC



Sins of a Solar Empire

Le meilleur STR spatial depuis Homeworld, p. 18



Audiosurf en test, p. 30
L'ovni ludique et musical de ce début d'année



Frontlines Fuel of War, p. 26
Il n'y a plus de pétrole, mais y a-t-il de bonnes idées ?



Benchmarks sans pitié, p. 54
La GeForce 9600 GT et la Radeon HD3870X2 testées

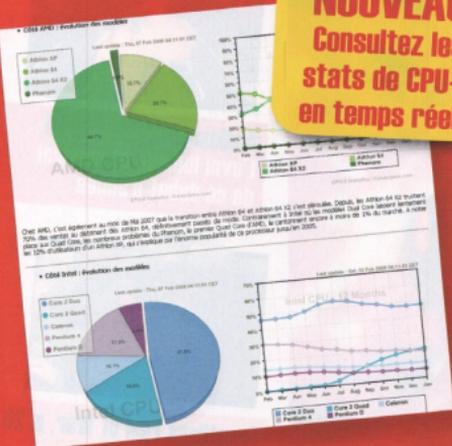
News.....3	Download.....40
Papier Culture...16	On y joue encore...42
Tests.....18	Dossier.....44
A Venir.....32	Actu Hard.....50
News Online.....38	Matos.....54
Jeux Online.....39	Configs.....61

$$\Lambda^2 = \sqrt{\text{Pixel Art}} \times (\text{Tank} + \text{LOL})$$

Moteur physique : Comment ça marche, p. 44

Canardplus.com : toute l'actu du jeu vidéo 24h/24 et un forum rempli d'allumés dans votre genre

NOUVEAU
Consultez les stats de CPU-Z en temps réel !



WAOOW!?

Hébergez vos photos sur tof.canardplus.com

Et toutes les semaines, un concours idiot

www.canardplus.com PAIEMENT SÉCURISÉ PAR CARTE BANCAIRE

Le moyen le plus simple pour s'abonner et commander des goodies



VEAU SONDAGE : 56% DES FRANÇAIS PENSENT QUE SARKOZY A ASSASSINÉ LA PRINCESSE DIANA **NEWS**

édito

Bon, j'avoue, j'ai un peu honte, mais je me suis acheté une Xbox 360. Parce que GTA IV arrive le 29 avril, alors vous comprenez... Mais par contre, je vous jure sur la tête de ma GeForce que jamais une PlayStation 3 n'entrera dans mon salon ! Jamais ! Enfin bref, une Xbox 360 donc, et comme les deux jeux fournis avec la console sont destinés à... un public de console, je décide de m'acheter Assassin's Creed. "Je l'ai plus en neuf, mais en occasion j'en ai un si vous voulez", me lance le barbu boutonneux du magasin de jeu vidéo. Je prends, je paye sans même regarder le montant, et je rentre chez moi. Arrivé à la maison, je jette ma copie d'Assassin's

Creed sur le bureau, révélant l'étiquette collée au dos de la boîte et... Quoi ?? 60 putains d'euros pour un jeu d'occase ?? Eh oui, 60 euros. Comme dans "trois billets de 20 euros" ou encore "deux fois le prix d'un bon jeu PC en budget". Le plus beau : toute la marge va au magasin, zéro pour le développeur, zéro pour l'éditeur. Je vais donc jouer à un jeu usagé, qui m'a coûté 60 euros, sans même pouvoir me dire que j'ai fait une bonne action en soutenant la création de jeu vidéo. Je ne sais pas pourquoi, mais quelque chose me dit que ce système n'est pas sain.

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*.

MARDI SOIR, C'ÉTAIT LA RÉUNION DES MODÉRATEURS, IL Y AVAIT JOHNNY RYALL...



Prince of Singapour ?

Les finances d'Ubisoft semblent plutôt bonnes, puisque l'entreprise ouvre un nouveau studio à Singapour. Ce pays a notamment été choisi en raison de l'excellente infrastructure technologique, la bonne santé de l'industrie du développement et la qualité de ses universités et institutions". Le soutien du gouvernement et la probabilité de dégouter de nombreux talents auraient également convaincu Ubisoft de s'installer là-bas, afin de développer des jeux pour les consoles portables et de salon en coopération avec d'autres studios dans un premier temps. Quand les dirigeants découvriront en plus que là-bas, la main-d'œuvre est malléable et pas chère, ça va vraiment être la fête.

Le jeu officiel de Géo Lympique

Dtp Entertainment AG, une boîte d'édition allemande, annonce avec fierté la venue de *Summer Athletics*, un jeu de sport prévu pour cet été n'ayant pas la licence des Jeux Olympiques. Développé par 49Games, un studio made in Hambourg, il offrira pas moins de 25 disciplines allant du lancer de javelot à la natation en passant par Maugebe avec l'A14. Présenté comme un jeu familial et produit par les créateurs de *Winter Sports 2008*, autant vous dire de suite qu'on ne s'attend pas vraiment à un chef-d'œuvre. D'ailleurs, je ne m'attends à rien puisque j'espère vite l'effacer de ma mémoire et ne plus jamais en entendre parler. D'ailleurs, qu'est-ce que je fais ici moi ? Et qui vous êtes monsieur ?



Le shock des idées

Si vous avez joué à *BioShock* avec votre cerveau en route, vous n'avez pas pu manquer les nombreuses références à l'objectivisme, un système philosophique développé initialement par Ayn Rand. Et quand je dis références, je devrais plutôt parler de dénonciations tant le jeu mettait en garde contre les



dérives extrêmes du système. Pourtant, figurez-vous que l'Ayn Rand Institute existe bel et bien et son président actuel Yaron Brook a découvert l'existence de *BioShock* par l'intermédiaire de son fils de 18 ans y jouant. Comme le ferait tout bon parent, a-t-il enfermé son rejeton à la cave en détruisant sa machine démoniaque ? Non et il s'en explique : "Mon fils doit trouver sa propre voie dans la vie. Il y a certains jeux que je lui interdis comme GTA, des jeux qui glorifient la criminalité. Mais un titre qui le pousse à réfléchir et remet en cause ses idées, ça me va. Heureusement pour moi, il n'est pas d'accord avec le jeu, il croit toujours en l'objectivisme." Je n'ai qu'une chose à dire : Yaron Brook, je veux être ton fils.

TELEX

Les petits cachottiers d'EA n'ont pas voulu nous le dire lors de la récente démonstration parisienne mais c'est maintenant confirmé : *Spore* sortira sur PC et Mac le 7 septembre. Toujours pas de versions PS3 ou Xbox 360 annoncées, seuls la DS et les téléphones auront droit à un ersatz simplifié centré sur les créatures à tripoter au stylet.

...NÉO 13...



Après THQ, THC ?

Brian Farrell, le président de THQ, s'est récemment exprimé sur divers sujets. Il a ainsi justifié l'abandon de *Juiced*, le jeu de caisse vulgares et pourri, par l'ampleur du projet, "bien trop ambitieux pour [le] studio" qui a dû l'adapter à six plateformes. Pour *Stuntman*, le problème est qu'il "ne s'adaptait pas bien à la next-gen", en raison des mécanismes de jeu trop scriptés, pas assez ouverts. L'abandon de *Frontlines* sur PS3 s'explique lui tout simplement par "le fait que l'*Unreal Engine* ne fonctionne pas comme nous l'attendions dans un monde ouvert" sur cette console. *Saints Row 2* et *Red Faction 3* ne seraient affectés par aucun de ces problèmes, car ils sont basés sur des technologies déjà existantes. Le MMO *Warhammer 40k*, quant à lui, n'en est encore qu'à ses débuts mais il a "agréablement surpris" le dirigeant, qui précise : "Nous allons prendre notre temps pour bien faire les choses." Dans l'ordre : développer, promouvoir, commercialiser, abandonner et s'excuser, comme 95% des MMORPG depuis *World of Warcraft*.

Mi-serious, mi-cadeau

Depuis deux petites semaines, un nouveau venu a fait son apparition dans le monde des MMO, et pas n'importe lequel : les enfants. L'ancien constructeur de PC vient en effet de lancer son propre MMO pour le grand public, mais pas n'importe quel grand public : IBM. Non, je n'ai pas fait de faute. Totalement gratuit, *PowerUp* semble avoir été produit dans un but précis : l'impression d'avoir en face de soi un MMO vide, moche et chiant, et qui durera donc pas longtemps. Le but est en effet de sauver une planète fictive, Helios, d'un désastre écologique inévitable. Ou presque, sinon on ne peut pas l'éviter... Le jeu rappelle un peu *Myst Online* pour son côté hors norme et sérieux, mais aussi pour d'autres raisons : éduquer la jeunesse et la sensibiliser à la cause écologique. Enfin, je dis ça mais je ne l'ai pas essayé, je peux donc facilement me tromper.



Ataristiques et périls

Atari rame et lutte pour se sortir de sa misère financière et malheureusement pour eux, ce n'est pas encore gagné. Ils ont même décidé de zapper la conférence selon traditionnellement l'annonce des résultats financiers du trimestre, le troisième de l'année fiscale 2008. Les revenus pour la période s'élevaient à 41,1 millions de dollars, ce qui fait quand même 13% de moins que l'année dernière. Par contre, les pertes nettes sont de 300 000 dollars, soit moitié moins que celles du troisième trimestre 2007. Des pertes qui s'expliquent principalement d'après l'éditeur par les frais de restructuration qui lui ont coûté la bagatelle de 3,7 millions de dollars, c'est sûr que ça handicape. Comme si ça ne suffisait pas, Atari n'a pas tenu ses engagements auprès d'un de ses créanciers BlueBay High Yield Investments, qui est aussi un des actionnaires principaux d'Infogrames, et doit trouver rapidement un arrangement. Oh je sens que ça va finir en tête de tatou coupée dans un lit tout ça.



À la pêche aux boules

On dira ce qu'on veut des Japonais, ils savent faire des jeux vidéo et des pas communs. Je passe sur les simulateurs de paparazzi pervers dans le métro ou les RPG guimauve aux combats interminables pour me réjouir de petites merveilles comme *Ico* ou *Katamari Damacy*. Et en plus, ils ont compris l'importance de la récompense tangible autrement plus gratifiante qu'un futile score virtuel. Prenons *Ippon Zuri*, un jeu de pêche sur téléphone portable développé par une petite boîte de Fukuoka en partenariat avec un grossiste local de fruits de mer. Le joueur envoie son bouchon dans la mer avec les touches directionnelles et si un poisson mord, un tirage au sort façon machine à sous détermine la prise. En cas de victoire, le grossiste est prévenu et livre le lot en question directement au domicile du joueur. L'idée est excellente mais chaque partie étant payante, elle se réduit surtout à un système semi-aléatoire de commandes par correspondance. Je veux juste la même chose avec *GTA*.



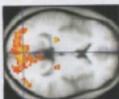
...ET CONCRETE DONKEY,
QUI N'A RIEN DIT DE LA SOIRÉE,
RIEN MANGÉ, RIEN BU ET
TOUTES SORTES DE CHOSSES
EN RIEN.



VOUS NE ME CROYEZ PAS, DEMANDEZ À TOM CRUISE ET RAËL, ILS ÉTAIENT LÀ PENDANT L'INTERVIEW ! **news**

Paradis artificiels

La prochaine fois que votre copine/femme/mère (tout ça c'est un peu pareil) vous reprochera d'avoir passé la soirée devant le PC, vous aurez un argument scientifique imparable à lui opposer. Le cerveau des hommes semble en effet prédisposé pour l'addiction aux jeux vidéo. C'est en tout cas ce qu'affirment des scientifiques de l'université de médecine de Stanford après une expérience d'imagerie cérébrale. Les chercheurs ont demandé à un groupe de 22 jeunes adultes (11 femmes et 11 hommes) de jouer à un jeu simple impliquant de la conquête de territoires, pendant qu'ils regardaient les zones d'activation de leur cerveau. Première constatation, les hommes ont été beaucoup plus agressifs dans la



conquête. Deuxièmement, les cerveaux mâles ont montré une activité bien plus grande dans les zones de récompense (responsables en grande partie de la dépendance) augmentant avec le nombre de territoires capturés. Il ne reste plus qu'à trouver le résultat inverse sur *Cooking Mama* et on est sauvé.

Plan grand froid sur Paris en juin

Après Séoul en mai dernier, Blizzard a annoncé qu'il tiendrait la quatrième édition du Worldwide Invitational à Paris, dans le Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Ce salon sera l'occasion d'assister les 28 et 29 juin prochain à des "démonstrations interactives de World of Warcraft : Wrath of the Lich King et StarCraft II", des "représentations musicales", participer à une "vente à enchères secrètes", se faire dédicacer par des membres du

studio les produits dérivés vendus sur place, ou encore débattre avec les développeurs sur des sujets capitaux tels que "l'influence de Bertrand Delanoë sur le design des elfes de la nuit". Le salon sera ouvert à tous les idiots de plus de

16 ans, voire aux plus jeunes s'ils sont accompagnés d'un parent ou tuteur responsable et capable de claquer 70 euros comme ça, juste pour se faire entuber. Je vous le fais pour 20 euros moi si vous voulez.

« JUSTE À CÔTÉ, HALF.



L'AURORA EST DE RETOUR !



**68 € 99
seulement !**



ENERMAX AURORA PREMIUM - NOIR

Le clavier Aurora d'Enermex revient en version Premium ! Toujours habillé d'un superbe aluminium brossé noir, il est aussi équipé d'un chipset audio AC97 et de 2 ports USB 2.0. Ses touches ultra-réactives héritées de la technologie Scissors Keys apportent confort et polyvalence à ce clavier parfait pour tout type d'utilisateur !



WWW.MATERIEL.NET

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



Monde de merde

L'AIAS (Academy of Interactive Arts & Sciences) décerne chaque année à l'occasion du D.I.C.E. Summit de Las Vegas ses Interactive Achievements Awards, récompenses dédiées aux jeux vidéo. Sans surprise, les plus gros jeux squattent la plupart des



podiums, avec quatre récompenses chacun pour *BioShock*, *The Orange Box* et *Call of Duty 4 : Modern Warfare*, et trois pour *Rock Band*. Le choix des récompenses est lui aussi prévisible : *CoD 4*, meilleur jeu de console, est également nommé jeu de l'année, toutes plateformes confondues, et c'est bien normal, tant les valeurs que ce jeu véhicule sont saines et universelles (casser du Russe, c'est fun, casser du barbu, c'est encore plus fun, et vivent les États-Unis). Tout aussi normal, *Crysis* ne remporte qu'une seule décoration (pour son graphisme), alors que celle du meilleur jeu d'action est encore décernée à *CoD 4*. Parfaitement légitimement encore une fois, le sympathique mode multi de ce dernier arrache la coupe du jeu online 2007 des mains de *Team Fortress 2*. Et c'est vrai que *Call of Duty 4* est très populaire, mais le fait que ce soit un

des très rares jeux dont les versions piratées peuvent être utilisées en multijoueur n'y est certainement pour rien. Terminons avec une dernière farce : le titre du jeu de stratégie/simulation de l'année est revenu à *Command & Conquer 3 : Tiberium Wars*.

Y raque

Eric Hall est un Américain pas très chanceux : envoyé en Irak, il fut victime d'une bombe artisanale qui lui déchiqueta une jambe et décapita son meilleur ami sous ses yeux. Le côté positif de la chose, c'est qu'il fut renvoyé chez lui pour se faire soigner la jambe et un peu la tête, aussi. Malheureusement, Eric craignait d'être reconnu malade mental comme tous les militaires atteints du syndrome de stress post-traumatique, et n'était donc pas très chaud pour être traité. Alors que son état se détériorait, il disparaît soudain de chez lui et reste encore introuvable, près de deux semaines plus tard. On pourrait se demander ce qui lui arriva, si on ne le savait pas déjà : sa famille nous apprend en effet que pour se changer les idées, le malheureux jouait à *Call of Duty*. Malin. Au moins maintenant, je sais pourquoi ackboo ne joue jamais Heavy à *Team Fortress 2*.



Perry Rhodan Myth of the Illochim

Genre : Aventura - Développeur : BrainGame (Allemagne)
Éditeur : Deep Silver - Sortie prévue : Avril 2008

Perry Rhodan est une série de bouquins de science-fiction allemande très ancienne et fournie. Pas étonnant donc que le Point & Click futuriste s'en inspirant soit développé par d'authentiques Teutons. Jouer avec une version germanophone, c'est par contre déroulant, même avec les sous-titres français. Peut-être est-ce parce que j'ai du mal à imaginer un futur pour ce valeureux peuple. Quoi qu'il en soit, cela renforce l'ambiance space-opera bien loin de la hard S.F. ou du cyber-punk. L'action se déroule en 4934, et débute avec l'attaque du QG du pouvoir terrien. Suite à une mystérieuse explosion, l'immense bâtiment est bouclé et Perry mis à pied. Mais il en faut beaucoup plus pour décourager notre héros à l'esprit de contradiction très prononcé, qui n'attend que cette interdiction de bouger pour se mettre à fouiner. Si, au niveau de l'interface et du scénario, *Perry Rhodan* ne devrait pas sortir du lot, le jeu parvient tout de même à se distinguer, pas forcément au niveau des énigmes, mais plutôt en termes de décors. Il se dégage une ambiance vraiment étrange de cet univers kitsch et un peu vide. Les personnages semblent surtout très bien animés et modélisés, ce qui ne m'a pas frappé immédiatement avec des caméras lointaines, mais plus tard dans un plan rapproché. J'espère qu'il en sera de même pour le jeu, peu impressionnant au premier regard mais convaincant par la suite... Oui voilà, je laisse sa chance au produit.

El Gringo



«EN FACE DE CHUCK NORRIS, SE TROUVAIT MISS TINK, BOULON ET THREANOR QUI FAISAIENT UN DUEL DE FPS CL DE COCA CONTRE 120 GRAMMES DE NOUVELLES CHINOISES... ET PUIS DCC TERABOULE! ANNAI, GRINGO AUSSI.



JLA vs Supergoek

Il était une fois Tom Cruise vantant les mérites de la Scientologie : «Un membre passant devant un accident de voiture sait qu'il est le seul à pouvoir vraiment aider», «Les scientologues peuvent réinsérer les criminels dans la société». Tout cela peut s'écouter dans une vidéo circulant sur Internet, mais plus sur YouTube puisqu'elle y a été supprimée à la demande de la secte. C'est justement ce qui a mis en rogne un petit paquet d'internautes, qui se mirent aussitôt à pourrir la vie de l'association de super-héros. Ils créèrent donc aussitôt une Google Bomb en associant les mots «dangerous cult» au site officiel de la scientologie, avant de passer aux choses sérieuses en organisant de véritables manifestations «TRL», comme ils disent. Le 10 février, des centaines de geeks se réunirent donc devant les églises scientologues de New York, Toronto, Berlin ou Paris, avec un comportement plutôt étonnant comme en témoinne un participant anglais : entre deux répliques de 300, les Londoniens portant des masques de Y pour Vendetta s'époumonaient à coups de «The cake is a lie», entre autres.



World Wide Wow

Tous ces mois d'abonnement payés, ce divorce, ces amis perdus et la perte totale de votre hygiène et votre dignité n'auront pas été vains. Vous allez pouvoir prendre votre revanche sur Blizzard et son WoW briseur de vies. Suivant la mode des jeux qui veulent acquérir une respectabilité supplémentaire en basculant dans le domaine de l'e-sport, le développeur californien lance un grand tournoi mondial pour son MMO en avril. Si vous n'avez pas eu l'occasion d'acquiescer dans les instances de Burning Crusade à tenter de décrocher un casque rare, vous avez presque une chance de gagner. Le tournoi se déroulera en effet en arènes sur des serveurs particuliers avec des personnages niveau 70 créés pour l'occasion ayant accès à de l'équipement épique. Les matchs s'effectueront en trois contre trois et je vous épargne le détail de l'organisation mondiale parce que de toute façon, vous allez perdre rapidement. Il en coûtera tout de même 15 euros pour s'inscrire, l'équipe gagnante repartant avec 75 000 dollars. De quoi se repayer un abonnement pour 138 ans, ça c'est motivant.



Le retour de l'épouvanteur

A-t-on sous-évalué *The Witcher* ? Je n'y ai pas assez joué alors je ne rentrerai pas dans le débat. Nous ne sommes en tout cas pas les seuls à ne pas avoir été satisfaits de l'état du titre à sa sortie. Les développeurs polonais de CD Projekt ont annoncé que leur titre allait ressortir en version améliorée aux alentours du 16 mai. Au programme, un nombre impressionnant de changements qui touchent autant le moteur que le contenu. Les temps de chargement devraient être réduits de 80 % et la stabilité améliorée. La traduction anglaise sera entièrement révisée et des voix supplémentaires enregistrées dans plusieurs langues avec 50 nouveaux PNJ, plus une centaine d'animations corporelles supplémentaires, et le lip-sync refait pour enrichir les phases de dialogue. Le titre sera livré avec son éditeur et au moins 8 quêtes supplémentaires couvrant deux nouveaux arcs scénaristiques. Le tout rendu disponible sous forme d'un patch pour les acheteurs de l'original. S'ils le font vraiment, promis, je ne dis plus jamais de mal des jeux de l'Est et je mange un Roumain.



«ET PUIS ÉTIENNE (AVEC QUI J'AVAIS FAIT LA PREMIÈRE MONTURE GRAPHIQUE DE DCC) ET ÉMI LE ZOULOU!... VOIÇA C'EST TOUT... LES AUTRES MODÉRATEURS AVAIENT LA GRIPPE (ENFIN, JE PENSE).



Festival de cames

Ça devait arriver : le premier festival du film de portable de Tokyo va bientôt ouvrir ses portes. Cette convention présente pour de vrai des œuvres cinématographiques tournées sur des téléphones portables et que leurs auteurs jugent dignes d'intérêt à un niveau culturel. Le Pocket Film Festival offrira deux catégories : les films visibles sur écrans de téléphone, et ceux pouvant être projetés sur un télé standard. Le grand prix est à l'échelle de la taille de l'image puisqu'il atteint 4 500 dollars et le récompensera le film le plus inventif. Les sélections officielles qui ont déjà été faites, seront présentées à un jury de trois spécialistes sur un écran géant de 15 pous. Contrairement aux vrais festivals, il n'y a aucune division des films par genres, donc même si c'est assez tentant, inutile de balancer une chaise sur la queue d'un prof en plein cours pour pouvoir entrer dans la catégorie «Drame Social».



« C'ÉTAIT UNE SOIRÉE BIZARRE... »



Police, prison

On estime que le vol de polices de caractères est la plus basse forme de piratage. Dans les quartiers de haute sécurité où sont enfermés les plus dangereux cybers criminels, un sort particulièrement atroce (impliquant la présence de lubrifiant aqueux et de raquettes de tennis) est d'ailleurs réservé à ces "délinquants de l'extrême" par leurs codétenus. C'est donc avec stupéfaction que nous



avons appris qu'une entreprise chinoise de design de fontes accusait Blizzard d'avoir piraté l'une de leurs productions pour sortir leur version localisée de WoW. Selon eux, depuis 2005, leur police de caractères aurait été utilisée sans vergogne et leur aurait causé un manque à gagner de 3,5 milliards de yuans (environ sept euros). Bons princes, ils réclament juste un dixième de cette somme à Blizzard, ainsi que les animaux familiaux comestibles des responsables de World of Warcraft.

Duke no more

3DRealms, plutôt que de sortir des jeux, a décidé de se reconverter dans l'aventure judiciaire à la John Grisham. La preuve, leur jeu *Earth No more* qui est en pré-production fait l'objet d'un procès initié par deux gus, qui prétendent avoir inventé ce titre si exceptionnel, ainsi que le concept général. Ils demandent donc 150 000 dollars de dommages et intérêts plus le remboursement des frais de justice et de quatre timbres à vingt cents. Selon eux, leur idée d'une planète terra-formée à coups de spores, qui deviennent folles et qui parviennent jusqu'à la Terre, est similaire au jeu du développeur. Si je peux y mettre aussi mon grain de sel, ça ressemble également au film *Les bolets de la mort* (I quattro funghi de la morte) de Giuseppe Bava, qui avait remporté la Palme d'or à Cannes en 76, ex-aequo avec un autre film nul de Ken Loach. Juste après ça, ils ont fait une proposition à 3DRealms qui les a envoyés chier en répondant qu'ils "n'acceptent jamais ce genre d'accords, car cela fait partie de [leurs] principes". Une tactique qui a fait ses preuves face au terrorisme, notamment au Moyen-Orient, et qui est devenu l'une des zones les plus tranquilles de la terre.



Molyn à paroles

Peter Molyneux a sorti la tête dix secondes de son caisson à ozone pour nous faire part de son opinion sur le marché du jeu PC. Pour lui, on vit une véritable tragédie, et ce qui l'étonne vraiment, c'est que "tout le monde a un PC, mais personne n'achète aucun jeu". Oui je sais, soit il joue à l'idiot, soit il n'a toujours pas compris toutes les utilisations illégales qu'on peut faire d'un graveur de DVD. Ensuite, il continue sur sa lancée et cite, nostalgique, une poignée de jeux vintage (*Alice Greenleaves*, *Diner Dash*, et *Mystery Files*), que tout le monde a oubliés en exemple de gameplays originaux, ce qui ne nous explique toujours pas pourquoi le jeu PC crève à petit feu, mais qui nous donne une bonne idée de là où Molyneux va chercher ses fausses bonnes idées. Il conclut tout de même par une réflexion profonde : "The Sims et World of Warcraft pompent tout l'air du marché du jeu PC." Oui, mais là c'est chacun à son tour, Peter.

War amère

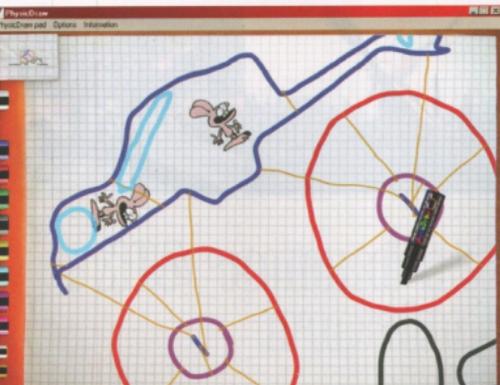
C'est marrant les coïncidences. Il y a à peine dix minutes, alors que j'ingurgite mon quatrième carpaccio de bœuf de la journée dans la paix et la félicité, voilà que le patron de Gandi me tombe sur le râble. Et vasy-qu'il fustige notre intégrité journalistique et notre goût de la flemme, soulignant qu'on n'était même pas capable de rédiger un article sur le bêta-test de *Warhammer Online*, le "MMORPG le plus attendu par une certaine catégorie de personnes". Manque de bol, dur d'y accéder dans la mesure où l'éditeur français, GOA, ne semble pas très pressé de nous fournir



des accès. Et je viens de comprendre pourquoi : selon deux représentants d'Electronic Arts chargés de la distribution aux États-Unis, le MMORPG de Mythic, prévu à l'origine au premier trimestre 2008, a tout simplement disparu des plannings. "Ça sent le jambon", comme dirait mon rédac' chef bien aimé.

« BIZARRE, BIZARRE... »



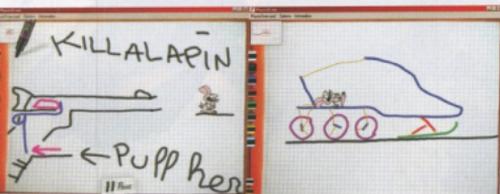


Physic Draw

Genre : Couffre temporel
 Développeur : Complex-Softwares (France)
 Éditeur : N/A
 Sortie prévue : Déjà sorti

Eh les gars, je crois qu'on vient de découvrir le modèle commercial ultime pour garantir à *Canard PC* une croissance exponentielle. Les lecteurs sont nos vaches à lait, payant pour lire des infos. Mais ils créent souvent de l'info et de la bonne. Alors, servons-leur leurs propres créations, ils seront d'autant plus ravis de financer nos piscines de chicorée en or massif. Prenons l'exemple du fantastique *Physic Draw*, développé par Sphax. Ce logiciel de dessin d'apparence simpliste, une feuille petits carreaux et quelques couleurs basiques, se révèle un chouette bac à sable. Chaque couleur représente une fonction physique, les formes ou les tailles altèrent la puissance de l'effet et des pivots permettent de lier les éléments dessinés entre eux. On commence par dessiner des trucs débiles, des tremplins en glace bleus sur lesquels on projette les lapins de Couly. Puis on s'attaque à des voitures qui roulent pour de vrai, puis des flingues pour buter les lapins et rapidement, c'est l'engrenage. La preuve, voilà près de quatorze heures que j'essaye de finaliser cette machine à vapeur qui entrainera Myxomatos dans un puits sans fond. J'attends impatiemment la nouvelle version qui devrait apparaître au complex.ovh.org.

Omar Boulon



Second Second Life

Ceux qui se croyaient condamnés à rester 24h/24 devant leur ordinateur pour jouer à *Second Life* en subsistant uniquement grâce à une nourriture à base de pâtes et de corned-beef, vont enfin pouvoir participer à nouveau à toutes sortes d'activités sociales, puisqu'une version de cette escroquerie online va voir le jour sur des téléphones portables. Selon Volee, le créateur du logiciel, le monde sera rigoureusement le même que celui qui sévit sur les PC : à savoir de petits bonshommes moches courant dans des environnements 3D merdiques aux couleurs criardes. Rendez vous en avril pour tester ça, et faire péter le high-score sur nos factures 3G.



Sauvez les baleines

D'après nos sources, qui sont les mêmes que celles de tout le monde, une énorme alliance a été formée par Intel, Microsoft, Dell, et le Vatican afin de promouvoir le PC en tant que plateforme de jeu à une époque où les titres

publiés sont de plus en plus merdiques. Mais plutôt que de se prendre aux consoles, qui auront réussi à pourrir les interfaces (voir : *Deus Ex 2*), les gameplays (voir : *Deus Ex 2*), et les possibilités des jeux multplateformes (voir : *Thief 3*) en deux générations seulement, ils vont tenter de trouver des solutions alternatives afin de maintenir le marché à son niveau actuel, voire au niveau d'il y a deux ou trois ans. Aucune idée de la façon dont ils vont bien pouvoir s'y prendre pour pouvoir arriver à ce résultat, mais il y a fort à parier que cela relèvera tout autant de l'effet d'annonce que des sacrifices de chats vers minuit dans les cimetières de Redmond.

TELEX

Electronic Arts annonce avoir passé un accord avec Hasbro l'amenant à développer et distribuer des versions numériques de ses jeux sur consoles et PC. C'est à travers sa nouvelle division, EA Casual Entertainment, que l'entreprise reproduira les plus fameuses licences telles que le *Trivial Pursuit*, *Yahtzee* ou *Monopoly*. Rassurez-vous, c'est aussi eux qui détiennent les droits d'exploitation des pâtes à modeler Play-doh et de M. Patate.

PRÊTS À ACCUEILLIR TOUS CES CHIENS DE CAPITALISTES DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES **NEWS**

DES BRIBES DE CONVERSATION D'UN ASILE D'ALIÉNÉS!

UNE ASSISTANTE
COMME ANITA... WABON! GAGNÉ! GAGNÉ!

NON, NON! PAS DE CINÉMASCOPE, MAIS
DU PAU PIERE 3D! ÇA C'EST ENTièrement
ENVISAGEABLE!... DURIGBY EN 3D?...!

GARÇON! COCA-MOUILLES!
CHUCK...
NORRIS?!



Coming-out à la banque

La banque anglaise d'Halifax (mais qui est également canadienne et écossaise) a décidé d'arrêter de payer et de bloquer systématiquement toutes les transactions vers Blizzard. Ils en sont venus à cette extrémité en constatant que nombre de paiements pour *World of Warcraft* provenaient en fait de cartes de crédit Visa ou Mastercard volées. Ils nous rassurent tout de même en proclamant que tout ceci n'a rien à voir avec Blizzard ou leur site qui est très sécurisé, mais quand même : si un de leurs clients veut continuer à jouer, il devra se payer la honte d'aller au guichet montrer patte blanche et confirmer qu'entre deux réunions du conseil municipal, il s'amuse à incarner un gnome mage level 62, avec des couettes et plutôt chaude du fion. Nul ne sait si d'autres banques ont décidé de prendre les mêmes mesures. Blizzard s'étant étonnamment fait discret sur cette affaire, mais si ce n'est pas le cas, on peut se demander pourquoi cela touche cette banque précisément, et également si l'un de leur trader ne vend pas des numéros de cartes de crédit par paquets de 1 000 du côté d'Ironforge.



Ma 6T va crasher

C'est la grosse bonne nouvelle de la semaine : face aux pertes financières subies par la licence, Electronic Arts reconnaît le gâchis opéré avec *Sim City Societies*. La société annonce donc son *Mea Culpa* à travers un add-on à paraître au printemps. *Sim City Societies Destinations* devrait donc réintroduire tous les mécanismes économiques et urbanistiques qui faisaient le sel des jeux précédents. Le communiqué de



presse annonce même une nouvelle gestion des aires d'influence ne reposant plus sur les structures de zonages classiques, mais sur une vraie hiérarchisation basée sur la théorie de Chrystallrzemojfdqfsqf... Euh, excusez-moi, je m'étais endormi sur le clavier. Non, en fait, rien de tout ça. *Sim City Societies Destinations* proposera de pousser encore plus loin le potentiel récréatif de vos cités. Désormais, en plus des merveilleuses usines de clowns et des centrales à barbe-à-papa, vous pourrez installer des parcs d'attractions, des clubs de vacances tropicaux et des circuits de randonnée. Joie.

C64 de l'arnaque

Alors que la nuit des Oscars vient juste de s'achever, une autre remise de prix prestigieuse bat son plein. Dans le somptueux décor du troisième sous-sol de la Halle aux Chaussures, Z.I. Pantin Sud, se déroule la nuit des Odiards. Cette soirée récompense les plus grosses arnaques de l'année, et en particu-



lier les footages de gueule manifestes visant un public fortement diminué intellectuellement. Hum, on m'annonce que le grand prix du Jury vient d'être décerné. Fantastique, je peux donc vous révéler que le vainqueur des Odiards 2008 est Nintendo. La firme japonaise est récompensée pour son projet visant à distribuer sur la Virtual Console de la Wii des jeux Commodore 64, datant des années 80 et affichant 16 couleurs en échange de 500 points Wii, soit cinq euros en monnaie humaine. L'opération devrait débiter avec Iridium et International Karaté. Le jury a tenu à récompenser la mixité de l'initiative "visant aussi bien les joueurs séniles que les fans traditionnels de Nintendo".

Phyre in the hole

Je suis vraiment très embêté. Je m'appretais à rédiger ma news syndicale anti-Sony. J'avais même un bon sujet : le moteur de développement trans-plateforme récemment annoncé par la société japonaise à la GDC, un truc fumeux nommé PhyreEngine tournant aussi bien sous OpenGL que sous Direct3D, permettant de faciliter le boulot des studios et de convertir un jeu du code PlayStation 3 vers la Xbox 360 ou le PC en une "simple" recompilation des données. Mensonge, connerie, coup d'éclat, "oh les Nipponn mythos qui prennent des champs à la coke" tout ça, tout ça. Manque de bol, certains jeux multi-plateformes conçus avec le machin en question sont déjà sortis. À commencer par *Colin McRae DiRT*, que nous avons noté 8/10 et distingué pour son rendu absolument superbe sur PC et plutôt fluide, même avec une machine moyenne. Bon, ben cette fois, il va falloir leur faire confiance, surtout que ce genre de procédé leur permettrait de griller facilement la politesse à Microsoft.

JE NE SAIS PAS SI C'ÉTAIT DU
AU FONDANT?



MAIS LES MODÉRATEURS
ÉTAIENT ÉTRANGES.



Watch your back to the future

Starbreeze Studios, la boîte à l'origine de l'adaptation des *Chroniques de Riddick* (*Escape from Butcher Bay*), s'associe avec EA Partners pour le développement d'un jeu au nom de code bien mystérieux : *Project RedLime*. Ce qu'il y a de mystérieux en fait, c'est qu'il s'agit d'une des "licences les plus populaires d'EA" dicit David DeMartini, vice-président d'EA Partners. Le PDG de Starbreeze, quant à lui, annonce que le développement est déjà bien lancé, que ses gars sont tout excités à l'idée d'apporter "une nouvelle perspective et un gameplay innovant à cette fiction", et qu'EA donne tout le temps nécessaire à l'équipe pour "perfectionner leur vision" du jeu. Alors voilà, nous sommes très fiers d'être les premiers à vous annoncer la sortie prochaine de *Dungeon Keeper 3*. Je ne sais pas quelles sont mes chances de réussite, mais j'espère vraiment ne pas me tromper.



Sony soit qui manigance

Sony Online Entertainment a profité de la Game Developers Conference pour annoncer un partenariat avec Vivox, afin d'intégrer à terme un service vocal dans ses MMO. Nul ne sait quand il devrait être lancé, mais les possibilités pour les joueurs sont nombreuses. Outre la communication simplifiée avec les membres de sa guilde comme avec de parfaits inconnus – au cours du jeu comme en dehors –, le service devrait également permettre de laisser des messages vocaux à ses



connaissances, de rejoindre une discussion avec son téléphone portable, et même de déguiser automatiquement sa voix grâce à quelques effets pas piqués des hannetons. Tout cela serait gratuit, et pourrait même être accessible à ceux qui ne seraient pas abonnés à un MMO de Sony. Quand on pourra appeler de parfaits inconnus sur leur portable avec la voix déguisée, nul doute que je serai intéressé.

TELEX

C'est officiel, Leipzig déménage à Cologne - Köln pour les Allemands. La ville sera reconstruite pierre par... Ah non, c'est juste la Games Convention qui se tiendra dorénavant dans la cité thermale sous le nom de Games Con. Bonne nouvelle pour nous, Occidentaux, qui sommes maintenant à moins de quatre heures en train de ce sympathique salon en partant de Paris. Si on pouvait juste me rapprocher d'Amsterdam maintenant, ce serait parfait.

Carnival in coal

La dernière GDC fut l'occasion de découvrir un nouveau projet d'Electronic Arts, *Sims Carnival*. À travers un site internet actuellement en bêta privée, les personnes qui s'y connectent pourraient créer simplement leurs propres jeux en ligne. Quant à ceux qui téléchargeront une application dédiée, ils auraient accès à encore plus de libertés et d'options pour leurs créations. Ce serait tellement fun et facile que 100 développeurs d'EA auraient produit en un mois pas moins de 500 jeux différents, allant du bête *Tetris* à un shoot de type *Ikaruga*. Reste à savoir si les cent développeurs ont bien réalisé cinq jeux chacun, ou s'ils ont juste fait leur boulot pendant qu'un stagiaire regrettait amèrement d'avoir enfin mis un pied dans le milieu du jeu vidéo.



Alien et les garçons

C'est officiel, après quelques longues années de disette, les fans de xénomorphes turgescents et dégoulinants vont avoir quelque chose à se coller sous la dent. Gearbox, les développeurs de *Brothers in Arms* et de *Halo PC* (yurk), s'attaque à la fameuse licence. *Aliens : Colonial Marines* vous plongera dans le quotidien d'une escouade de quatre soldats devant vivre ensemble dans une chambre de neuf mètres carrés malgré leurs différences de culture, de religion et d'odeur. De temps en temps, ils se battront contre des streumons, aussi. On devrait incarner tour à tour chacun des soldats, dotés de leurs équipements de fonction (lingues et outils) et contraints de se démerder avec, parce que le caporal vous demandera de faire 100 pompes en gravité fois deux si vous ramassez un gun ennemi par terre. Le gameplay devrait être extrêmement proche de *Brothers in Arms*, ce qui ne manque pas de m'angoisser vu la tronche des vidéos du dernier épisode.



COMME SI ENTRE CHAQUE
MASTICATION L'UNIVERS S'ALTÉRAIT.



QUES, À VENDRE JEAN-MARIE LE PEN SUR EBAY. "ILS PEUVENT EN TIRER AU MOINS 50 EUROS À L'ARGUS" **NEWS**



The Whispered World

Genre : Aventure
Développeur : Dondolio Entertainment (États-Unis)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : Fin 2008

A-t-on vraiment envie de jouer à un jeu dont le héros est un clown bleu accompagné d'une limace ? La question mérite d'être posée, je vous l'accorde, mais regardez-moi un peu ces screenshots nom d'une pipe. Ça ne vous fait pas envie dans votre petit cœur de joueur de la vieille école bercé aux productions LucasArts, du temps où le jeu d'aventure n'était pas encore ringard ? En tout cas, moi j'aime ce style visuel cartoon qui respire la minutie et la tablette graphique léchée. Et puis, il suffit de voir la tronche de Spot, la limace de compagnie qui ne mange pas que des champignons de Paris, pour se convaincre de l'intérêt du titre. Apparemment, Sadwick, le héros bleu, est le seul à pouvoir sauver son univers de la destruction et devra s'engager dans un conte de fées mélancolique, une aventure épique exaltant le courage et le sacrifice. Le gameplay s'annonce on ne peut plus classique, normal c'est du point & click, les développeurs ayant repris le projet en cours de route. Je vous en aurais bien dit un peu plus mais la vieille version que j'ai essayée était en allemand et je suis resté coincé sur le tutoriel avant de penser à le zapper et ne plus rien comprendre aux dialogues. Misère, dire que j'ai étudié cette langue pendant neuf ans.

Threanor



MET PUIS, LES MODÉRATEURS DÉCIDENTENT D'ALLER TERMINER LANDIT AILLEURS,



TELEX

Les Européens devraient enfin pouvoir bénéficier des offres promotionnelles américaines pour *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*. Cela signifie qu'ils pourront s'abonner pour 42 euros hors taxes pour une durée de six mois, soit très approximativement 7 euros par mois. Sans les taxes, encore une fois. Et sans intérêt non plus, tiens.

à une bonne rubrique news. Aujourd'hui, il se fait mettre en pièce par la Cour Suprême de l'État de Californie qui le juge coupable d'avoir noyé le système légal sous des demandes et des documents frivoles ou inappropriés. Parmi ces fameuses fanfreluches juridiques, on trouvera des photos pornos gay censées attirer l'attention sur les occupations extra-scolaires de l'avocat de la partie adverse, ainsi qu'un somptueux fichier word tentant d'expliquer à une cour de justice apparemment trop stupide pour comprendre les mots, l'implication de Jacko dans la lutte anti-jeux violents, à l'aide d'images. On y trouve une photo de Ray Charles, une croix gammée ou un juge photoshopé avec un kangourou. Un beau cadeau pour la cour chargée de légiférer sur la radiation du barreau.

Attention Whore

J a c k Thompson est bel et bon. Jack Thompson est comme le thon. Indispensable à une alimentation équilibrée et



DEHORS, ÇA CALUAIT UN MAX EN PLUS.



(OUI, L'EMPER DE GRINÉO TIEN TOUT SEUL.)

DE "SALE JALOUX MERDEUX". IL A ENSUITE RAJOUTÉ : "MON PAPA FAIT DU KARATÉ ET IL VA TE PÊTE" **NEWS**

/// AVEC DES TAS DE MODÉRATEURS.



TELEX

On ne compte plus les versions PlayStation 3 annulées ou retardées dues aux contraintes techniques issues de l'architecture capricieuse de la machine. LucasArts, la compagnie où tous les programmeurs sont des Chevaliers Jedi, a la solution au problème : tous les développements multi-plateformes commenceront donc sur la console de Sony avant d'être portés sur Xbox 360. C'est ça la surpuissance de la Force.

The fake is a lie

Doug Lombardi, gros pont de Valve, garantissait il y a moins d'un mois qu'il y aurait "plus de Portal, c'est sûr". Mais il gardait le mystère sur le fond ou la forme du "plus" parce que "les détails, pour être honnête, nous travaillons encore dessus". Kimberly Swift, lead



designer du jeu, fout lui ses gros sabots dans le plat avant de jouer des claquettes : "Eh bien, je crois que Doug Lombardi, qui est notre directeur marketing en chef, a annoncé Portal 2". Donc voilà, sans surprise, GladOS et le Companion Cube vont revenir.

LOTRO c'est trop

Le Livre 12 du Seigneur des Anneaux Online vient de sortir avec des modifications et ajouts bouleversants : des habits de voyage, un inventaire uniquement dédié aux produits cosmétiques, de nouveaux pas de danse et des cocktails inédits pour célébrer le printemps. Dorénavant, les objets génériques équipés tels que les fourches, pelles, sacs à dos et bouquets de fleurs seront visibles et pourront de plus être portés par tout le monde, même les hobbits les plus puceaux.



Au cœur de l'Afrique noire

Ubisoft a profité de la GDC (oui encore elle) pour dévoiler de nouvelles infos sur *Far Cry 2*, le "shoot dont il a conservé la licence mais qui se déroulera cette fois en Afrique". Le joueur commencera par choper le paludisme avant même le début du jeu, l'obligeant à se procurer des médicaments tout au long de l'aventure s'il ne veut pas se retrouver grelottant tout nu dans la savane. Seulement, la précieuse quinine ne se trouvera pas dans l'environnement et il faudra se débrouiller pour se la procurer auprès des PNJ amicaux ou dans les zones de cessez-le-feu. Les développeurs veulent en faire une version moderne de *Au cœur des ténèbres*, le livre de Joseph Conrad ayant influencé *Apocalypse Now*, en poussant le héros à perdre progressivement son humanité : "Il doit devenir un monstre, parce qu'au final il ne peut pas faire autrement". Votre comportement - notamment pendant les combats - sera donc répercuté sur les réactions de la population. Alors mollo sur la chasse à l'antilope aux feux de brousse.

Bit(wo)ware of BioWare

On sait depuis longtemps que BioWare travaillait sur un MMO, mais on ne savait jusqu'à présent rien à son sujet. Les fondateurs du studio ont mis fin au suspense au cours de la GDC, en donnant quelques précisions sur leur bébé pas encore baptisé. Peu d'informations concrètes ont circulé, mais on sait maintenant que l'objectif est de réaliser un MMO réellement innovant (sans pour autant être révolutionnaire) et reprenant la base oubliée des vrais RPG : un vrai scénario et une bonne ambiance qui forgent une expérience inoubliable. Les fondateurs de BioWare ne voient par contre pas WoW comme une menace, car si le MMO a selon eux imposé des standards de qualité et fait grossir le marché, leur plus gros concurrent reste eux-mêmes. C'est fou ça, je me demande qui va gagner entre eux et eux.

/// FICHUE SOIRÉE!



PUNK ROCK HOLOCAUST

Le punk est mort. Si Avril Lavigne et ses potes ne l'avaient pas suffisamment malmené, le serial-killer de *Punk Rock Holocaust* lui a porté le coup de grâce. Tourné lors du festival pseudo-punk du "Warped Tour" en 2003, ce film indépendant marque le second essai de Doug Sakmann dans un registre autre que le porno hommage aux films d'horreur dans lequel s'inscrit son *Re-Penetrator*. De son expérience de réalisateur de X, il aura su conserver ici son talent pour filmer avec les pieds et monter avec des mouffes. Il faut reconnaître que visuellement, la bobine du Sieur Sakmann ne brille pas par sa technique, digne héritière de la culture Troma : caméra atteinte de Parkinson, grain immonde lors des scènes de nuit, on est plus proche du film de potes que du blockbuster hollywoodien. De toute façon, c'est ainsi que s'appréciera ce métrage : le cul calé dans le canapé, à descendre des bières avec une brochette d'amis. Mettant en scène un tueur en série envoyé par le diable himself (patron de *Rolling Stones Mag*), le film est prétexte à une multitude de meurtres débiles et gore afin de réduire au silence un à un les groupes du festival. Croyez-moi, voir s'empaler sur le manche de sa guitare le chanteur de Simple "mou du genou" Plan relève du plaisir sadique. Je ne m'étonnerai pas sur l'inventivité des meurtres qui constitue tout l'intérêt de la bobine. Si, comme moi, vous êtes du genre à claquer 15 euros pour vous payer une bonne poilade devant un truc fauché sans être trop regardant sur la technique, il n'y a pas à hésiter, *Punk Rock Holocaust* est une valeur sûre.

Émile Zoulou

Un slasher ultra Z distribué par "Le chat qui fume". Trouvable à 16 euros.



En littérature, il y a les vrais écrivains. Et il y a les autres. Les prolos de la plume, les grouillots du fond de librairie, ceux qui n'ont pas de talent, pas de génie, mais bon, ils ont une machine à écrire, et il faut bien payer les traites de la Laguna. C'est à cette catégorie qu'appartient sûrement Jean-Paul Bourre. Après avoir publié des œuvres majeures comme *Les Celtes dans la*

LE MONDE DE WARCRAFT

Bible, Dracula et les Vampires, Bad : Michael Jackson et Quand j'étais blouson noir, cet écrivain (OK, disons plutôt "ce gars qui écrit") nous gratifie d'un extraordinaire *Le Monde de Warcraft*. Alors vous voyez quand votre collègue de bureau, le matin, vous raconte devant la machine à café son dernier raid sur le Temple Noir ? C'est chantant hein ? Bah ce bouquin, c'est pareil, mais sur 220 pages. Et attention, ça se prend au sérieux : pas un gramme d'humour, pas d'ironie, non, c'est vraiment un mec qui vous raconte ses parties de WoW, en essayant de faire passer ça pour de la littérature. Extrait : "J'accepte la quête et les 'pierres de puissance' se retrouve [sic] dans mon inventaire. D'après les indications du garde, je dois voyager vers l'est, à travers le défilé de Deuillevent, puis au sud, en direction des Terres foudroyées. Une 'terra incognita' pour moi. Un bond dans l'inconnu." Voilà. C'est beau. C'est grand. C'est du Jean-Paul Bourre.

ackboo

Un trésor littéraire de Jean-Paul Bourre édité par Scali, à ne surtout pas acheter à 22 euros dans toutes les bonnes librairies.

Jean-Paul Bourre
Le Monde de
Warcraft

Ma vie
en ligne
parmi
9 millions
d'accros

scali

AMERICAN HARDCORE

Sous un titre évoquant sensiblement une production pour adultes se cache en fait un documentaire sur le punk américain des années 1980 à 86 inspiré par le bouquin éponyme de Steven Blush. Alors que Ronald Reagan accède pour la première fois au plus grand rôle de sa vie, une partie de la jeunesse américaine commence à investir la rage de sa crise d'adolescence dans une version plus agressive et plus rapide du punk des années 70. Probablement employé la première fois par les Canadiens de D.O.A. dans le titre de leur deuxième album en 1981, le terme "hardcore" marque un violent rejet des valeurs de l'époque différent du "nihilisme junkie des Sex Pistols". Le documentaire s'emploie à retracer la courte histoire du mouvement au travers d'extraits de concerts et d'interviews actuelles de personnalités comme Ian MacKaye ou Henry Rollins en se focalisant surtout sur la Californie, Boston, New York et Washington DC. Si l'on peut lui reprocher l'absence de peintures comme les Dead Kennedys ou The Misfits ainsi qu'un montage bouillonnant, *American Hardcore* constitue un formidable témoignage sur ce mouvement décisif et une bonne séance de rattrapage pour les gens qui, comme moi, étaient trop jeunes à l'époque pour vivre **HARDCORE** !

Threanor

Un DVD zone 1 en import édité par Sony Pictures, environ 16 euros.

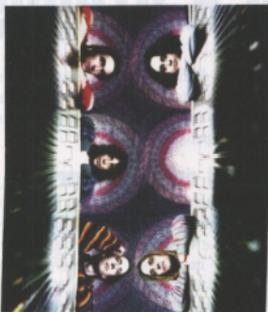


OZRIC TENTACLES

Il n'est jamais une très bonne idée de baptiser un groupe avec un mot qui sert aux tests de niveau 7 des orthophonistes quand on veut réussir dans la chanson, mais Ozric Tentacles a réussi à se forger une place malgré cet obstacle. Depuis le courant des années 80, l'injustement inconnu groupe difficile à prononcer a donné ses lettres de noblesse au rock instrumental, avec des influences quasi indéfinissables en termes de formations déjà existantes mais des inspirations musicales démultipliées. Résultat, des pièces de rock mélodique aux accents psychédélics, des petits bijoux d'inventivité, de variations rythmiques et d'arrangements judicieux, avec juste ce qu'il faut d'électronique, de guitare saturée, et en point d'orgue une flûte traversière sous reverb qui donne toute sa profondeur à l'ensemble. Ozric distille des compositions bien pêchues, alternant avec des envolées hypnotiques et des nappes sonores apaisantes. Pour aller directement à l'essentiel dans leur production assez prolifique, les meilleurs albums du groupe sont *Arborescence*, *Jurassic Shift* et *Pungent Effluent*, à partir de 1996 le groupe peinant à se renouveler et n'en finissant pas de se perdre dans une forme d'autoparodie avec des CD assez fades. À part ça, pas grand-chose à leur reprocher. Bon, sauf peut-être leurs chansons qui ont des noms de meubles Ikéa.

Sonia

Un groupe de rock progressif instrumental anglais, environ 5 musics chevalus.



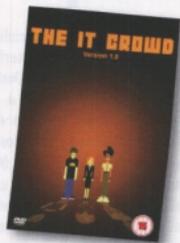
Ils sont forts les Anglais. Pas très virils ni futes-futes, nazes en rugby et en gastronomie, extrêmement ennuyeux et généralement plutôt laids ; mais forts. Graham Linehan en tout cas, un créateur de séries typiquement britanniques et vraiment amusantes. Je ne me prononcerai

THE IT CROWD

pas sur *Father Ted* et *Hippies*, deux anciennes créations que je n'ai pas encore pu voir, mais *Black Books* est sans aucun doute une des meilleures choses qui provienne de cette réserve naturelle d'idiots. *The IT Crowd*, sa dernière production, conserve le côté burlesque de son aînée et son duo de héros stupides épaulés par une femme pas très nette elle non plus. Si les traits des caractères sont encore (trop ?) forcés, l'humour est toujours présent et généralement de qualité. Centré sur les employés du département informatique d'une entreprise quelconque, les deux seules petites saisons de la série racontent les tribulations d'un petit génie à moitié autiste, d'un technico fainéant super geek, et de leur responsable aussi incompétente que passionnée par les chaussures et les beaux mecs. Sans risque pour les amateurs d'humour anglais ou ceux qui voudraient voir une caricature d'informaticiens, *The IT Crowd* ne convaincra probablement pas tout le monde mais si les Anglais peuvent rire devant cette série, vous pouvez le faire aussi.

El Gringo

Une série de Graham Linehan, à partir de 29 euros chez les importateurs en ligne habituels (Amazon...)





Sins of a Solar Empire

Stratégie temps réel 4 étoiles

Genre : STR / 4X

Développeur : Ironclad Games (Canada)

Éditeur : Stardock

Config. recommandée : CPU 2 GHz,

1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo

Prix : 45 dollars sur le Net

URL : www.sinsofasolarempire.com

Stardock est un petit éditeur, spécialisé notamment dans les extensions d'interface pour Windows (Windowblinds, Object Desktop, tout ça...), qui continue obstinément à sortir ses jeux sans aucune protection, afin de ne pas pénaliser les utilisateurs honnêtes avec du Starforce ou du numéro de série à 50 chiffres. Et ça fait toujours plaisir de lancer un jeu sans se faire suspecter d'être Johnny Warez, un petit détail qui m'a mis de bonne humeur dès le début du test de *Sins of a Solar Empire*. Le fait que l'équipe d'IronClade Games, le développeur du jeu, accueille quelques-uns des anciens

créateurs de *Homeworld* ne fait que rajouter quelques points au coefficient de bienveillance que je vais appliquer à ce nouveau strat' temps réel "4X" spatial.

Le soleil vient de se lever... Alors, un petit paragraphe de rappel et de précision concernant le 4X à la sauce *Sins of a Solar Empire*. Le 4X, c'est un acronyme désignant le gameplay impérialiste popularisé notamment par *Civilization* : on visite le terrain (eXploration), on étend son petit empire sur les nouveaux lieux repérés (eXpansion), on suce

Vu comme ça, c'est très joli, mais ça bouge moins joliment que dans Homeworld.



jusqu'à la moelle les nouvelles ressources disponibles (eXploitation) qui serviront à monter une armée afin de buter les autres races/camps/factions/nations présentes sur la carte (eXtermination). Mais ces mécanismes, déjà très bien exploités par ce même éditeur avec *Galactic Civilizations II*, sont cette fois-ci adaptés au temps réel. Pas de tour par tour, pas de pause, *Sins of a Solar Empire* a donc l'ambition de mixer le 4X et le STR, et j'ai quatre pages pour vous raconter comment les développeurs ont parfaitement réussi leur coup.

Chic planète. Le meilleur moyen de vous expliquer comment fonctionne *Sins of a Solar Empire*, c'est de vous décrire un début de partie classique. Sachez d'abord qu'il n'y a pas de campagne solo, et je dirais que c'est presque tant mieux, ça évite de se taper un scénario pourrave écrit sur un coin de nappe 15 jours avant la sortie du jeu. Pour le solo, le jeu propose des dizaines de scénarios différents qui

changent la configuration de l'espace, le nombre d'ennemis, de planètes, la condition de départ et quelques autres paramètres. Tous commencent de la même façon : après avoir choisi une des trois races dispos (comme d'hab, elles ont chacune leur spécificité, vous connaissez la chanson...), on se retrouve directement à la tête d'une planète, la capitale de votre empire naissant. En orbite, on trouve une usine de frégates qui va servir à pondre les premiers scouts : deux ou trois vaisseaux produits rapides qu'on va envoyer le long des couloirs spatiaux pour découvrir les alentours. Pour ne pas s'emmerder à micro-manager, on fait un petit clic droit sur l'icône "Auto Explore" du menu de commande, et les voilà partis à l'aventure. Pendant ce temps, on va développer l'infrastructure : on construit des extracteurs sur les 3 ou 4 astéroïdes avoisinants offrant les deux ressources que sont le cristal et le métal. Si on est un peu short niveau thune (certains scénarios démarrent alors que l'Empire est - déjà -

en situation de faillite), on va développer le niveau de civilisation de la planète pour augmenter sa population et donc les taxes récoltées. Pendant que les scouts découvrent leur première planète colonisable, on bâtit vite fait une usine de "Capital Ship" pour pouvoir produire le premier de ces gros engins (il sera gratuit), qui prendra la tête d'une flotte composée de cinq ou six autres frégates d'attaque et d'un vaisseau de colonisation. Au bout de 5-6 minutes, direction la planète colonisable la plus proche. On massacre les quelques vaisseaux d'autochtones qui y croisent et... Ah merde, la planète est volcanique, j'avais pas fait attention. Vite, on construit un labo civil, on ouvre l'arbre technologique pour débloquer la techno de colonisation de ce genre d'endroit, et hop, quelques minutes plus tard, vous voilà à la tête de Vulcania (oui, on peut changer le nom des planètes). Un truc à noter : au début, les planètes nouvellement colonisées sont sous-développées et vous font donc perdre de l'argent.

Développez votre pouvoir d'achat spatial. S'ensuit alors le déroulement classique d'un bon vieux 4X des familles. On va développer l'économie en grimant l'arbre technologique pour avoir accès aux ports de commerce spatiaux et aux raffineries qui augmenteront la cagnotte et la vitesse de récolte des ressources. On augmente la capacité logistique ou tactique des planètes pour bâtir plus de bidules spatiaux en orbite. On se construit une paire de labos militaires pour accéder aux modèles haut de gamme de frégates et de croiseurs. Tous ces projets se font dans la zone gravitationnelle des planètes ; c'est d'ailleurs le seul endroit dans lequel on peut se déplacer et, lorsque vous rencontrerez une faction rivale, vous ne vous battrez jamais à mi-chemin entre deux planètes : vous ferez un saut spatial sur une planète adverse, vous arriverez dans son "Gravity Well" et commencerez à broyer consciencieusement les défenses ennemies (classiques tourelles orbitales, plate-forme de réparation, hangar défensif hébergeant des chasseurs ou des bombardiers...) avant de vous



Toutes les structures se construisent en orbite autour de la planète pour éviter qu'on aille se perdre dans l'infini de l'espace.

Et on dit merci à Georges Bush

Officiellement, *Sins of a Solar Empire* est à 45 dollars pour la version digitale sur le site de Stardock. C'est pour la version digitale uniquement (on ne vous enverra pas de boîte et de petit CD), qui exige l'installation du Stardock Central, une sorte de sous-Steam aussi utilisé pour les milliers d'utilitaires parfois très utiles de l'éditeur (jetez un œil à Multiplicity par exemple, si vous avez deux PC). Au cours du jour, ces 45 dollars, ça nous fait, oh oh oh, de 30 euros, soit le tarif d'un jeu budget. Mais attention, vous pouvez tout aussi bien attendre qu'un distributeur français mette ce jeu dans les rayons des supermarchés, le fasse doubler en français par des mecs qui ont raté huit fois le cours Florent, rajoute un manuel photocopié truffé de fautes et vende le tout à 50 euros. À vous de voir.

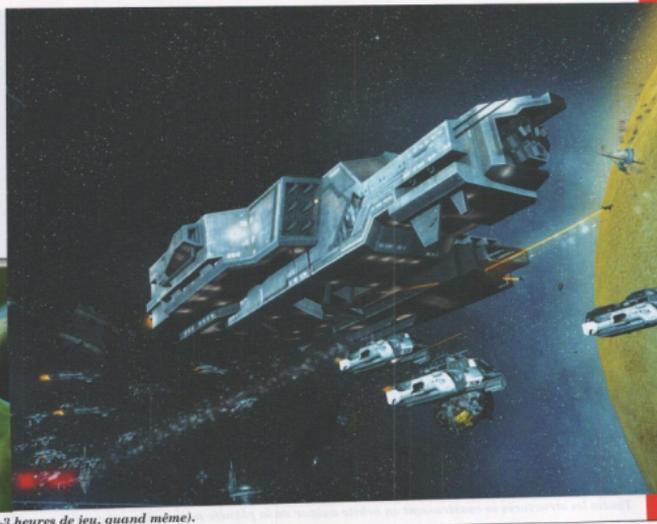
attaquer à sa flotte, que l'I.A. aura sûrement fait revenir fissa via deux ou trois sauts spatiaux. Butez tout le monde, bombardez la planète pour détruire toute la populace, colonisez, rincez, recommencez. Oui, c'est du 4X, c'est classique, mais c'est efficace : la satisfaction qu'on ressent à s'approprier une planète de plus après une bonne grosse baston spatiale est la même qu'après la capture d'une grosse ville de 30 000 habitants dans *Medieval 2 Total War*, ou la prise de la capitale ennemie dans *Civilization*. Les mégalos qui aiment le genre vont adorer. Alors, le militaire reste prépondérant mais il est toutefois possible, aussi bien pour "verrouiller" l'empire que pour emmerder les rivaux, de construire des "Broadcast Centers" qui vont propager la culture le long des couloirs spatiaux et, exactement comme dans *Civ 4*, inciter les planètes voisines à se révolter pour rejoindre votre camp. Ne comptez pas pour autant inonder facilement l'adversaire avec cette technique, car les constructions autour des planètes sont limitées par des "slots"; vous aurez forcément des choix à faire :



construire un "Broadcast Center", c'est de la place en moins pour un labo militaire, ou pour un port de commerce spatial, ou une usine de Capital Ships qui serait tellement utile si près de la ligne de front... Les fins de parties s'articulent généralement autour des super-canonas intergalactiques, des boucliers planétaires et des inhibiteurs de sauts spatiaux qui permettent de coincer la flotte ennemie et lui mettre sa mère une bonne fois pour toutes.

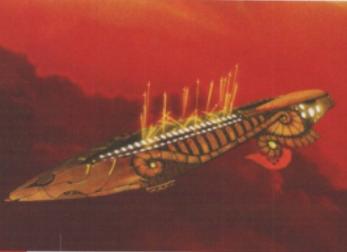
Des combats parce qu'il en faut. Il y a un domaine que j'ai soigneusement choisi de ne pas trop détailler jusqu'à présent : les combats. Bon, je vais vous avouer, la couv' de ce numéro est un peu aguicheuse. On a hésité entre "*Sins of a Solar Empire* : le meilleur STR spatial depuis *Homeworld*" et "*Carla Bruni* : les photos volées de sa visite dans le vestiaire des *All Blacks*". Finalement, on s'est dit que mentionner *Homeworld* était plus vendeur : nous sommes un paquet à garder un souvenir ému de ce

fabuleux strat' temps réel, ses cinématiques sur fond d'adagio, ses batailles parfaitement chorégraphiées... Là, pour *Sins of a Solar Empire*, c'est plus... dépouillé. Vous prenez votre flotte (40-50 vaisseaux grands maximum dans les scénarios sur petites cartes, parfois plusieurs centaines sur les cartes immenses) avec un gros lasso à la souris, vous les envoyez faire un jump chez l'ennemi et... voilà, c'est bon, circulez, y'a rien à voir. Les combats ne sont pas franchement passionnants à regarder, parce que les vaisseaux sont très statiques, leur design est archi-ringard (les flammèches vertes qui ornent les vaisseaux pirates... au secours...) et ils se contentent de s'envoyer des lasers pas franchement impressionnants en faisant "piou piou". Côté micromanagement, pas besoin d'être un poulpe, mais il faudra quand même baby-sitter quelques vaisseaux, surtout en milieu de partie quand les combats sont serrés. Les Capital Ships reprennent le principe des héros de *Warcraft III* : ils gagnent des niveaux au fur et



Une petite flotte standard de milieu de partie (2-3 heures de jeu, quand même).

Les Broadcast Centers servent à répandre la culture et TF1 aux planètes voisines.



Quelques conseils

- En début de partie, lancez 3 scouts en exploration automatique pour connaître le type de planète qui vous entoure (arctique, volcanique...) et débloquer les technologies qui permettent de les coloniser.

- Faites un alt + clic droit pour sélectionner tous les vaisseaux d'un même type dans un "Gravity Well". Utilité : prendre tous les croiseurs-réparateurs présents dans une flotte et leur faire soigner le Capital Ship.

- L'IA est une grosse lâche qui n'hésite jamais à fuir quand le rapport de force ne lui est pas favorable. N'hésitez pas à la suivre pour finir les Capital Ships endommagés.

- L'IA utilise vraiment les scouts pour se renseigner et planifier ses attaques. Il est donc possible de laisser un système sans défense avec une flotte d'attaque à deux ou trois jumps de là pour attirer l'ennemi et le massacrer. Et avec un inhibiteur de saut spatial, l'adversaire ne pourra pas se replier.

- Prenez le temps d'apprendre à vous servir de l'Empire Tree. Dans les grosses batailles, ça simplifiera beaucoup le micro-management.

- Ne laissez jamais, jamais, jamais un système proche de la ligne de front sans défense (tourelles, trois ou quatre frégates et un gros croiseur). L'IA n'hésitera pas à envoyer des frégates de siège en mission suicide pour bombarder la planète.



à mesure des combats, ce qui permet de leur débloquer certains pouvoirs. Mais il suffit de les mettre en utilisation automatique ("auto-cast") pour ne pas avoir à gérer tout ça dans la bataille. Certains croiseurs peuvent héberger des escadrons, et on choisira de lancer soit des chasseurs, soit des bombardiers, selon la composition de la flotte ennemie. C'est finalement la réparation qui demande le plus d'attention, certains croiseurs "soigneurs" peuvent notamment vous maintenir en vie un Capital Ship bien plus longtemps que prévu. J'avoue quand même qu'après quelques heures de jeu, je me suis surpris à lancer un assaut sur un monde à conquérir, puis dézoomer rapidement pour reprendre la gestion stratégique de l'Empire, lancer une construction, parcourir l'arbre technologique, surveiller les ressources... Si le micro-management peut améliorer les choses, les batailles se gagnent avant tout en amont : c'est le joueur qui a la plus grosse flotte qui gagne, donc celui qui a mis en oeuvre la

meilleure stratégie de développement, qui a débloqué les bonnes technologies pour avoir accès au bon croiseur, qui a bien upgradé ses lasers et ses boucliers...

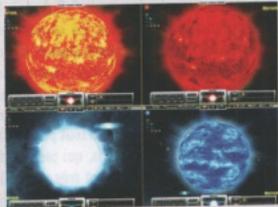
Rien de nébuleux dans l'interface.

Avec ces combats pas monstrueusement tactiques, *Sins of a Solar Empire* se joue finalement plus comme un *Galactic Civilizations II* qu'un *Homeworld*. C'est du 4X à 60%, et du STR à 40%. Est-ce pour autant du fun à 100% (oh la belle formule de gland) ? Bah oui, le mélange fonctionne très bien, on se retrouve devant un jeu qui sait mélanger gestion, diplomatie et combat avec un rythme impeccable. Les contrôles et l'interface y sont pour beaucoup, on ne se perd jamais dans d'obscurs menus bourrés de texte écrit en tout petit, et le zom à la molette de la souris, qui permet de passer de manière très fluide et très naturelle d'un petit combat autour d'un astéroïde à une vue d'ensemble de toute la galaxie, facilite la



Déjà des mods

Sins of a Solar Empire fait partie de ces jeux "prêts à modder", et sont déjà disponibles des bidouilles permettant de changer l'interface, d'avoir des bonus alloués aux différents types de planètes, et quelques mods de gameplay déjà assez évolués (*Distant Stars*, *Redion*, *Sins Enhancement*...) qui changent des vaisseaux et des armes, le système économique... À voir l'activité sur le forum officiel du jeu (sinsfasolarempire.com, rubrique "Forum" puis "Modding"), il est probable qu'on voie arriver d'ici quelques mois de beaux projets. Je vous rassure, les mods *Star Trek*, *Star Wars* et *Battlestar Galactica* sont déjà en route, quant à savoir si leurs auteurs ne se décourageront pas à la version 0.0.1 alpha, c'est une autre histoire... Pour ceux qui ne veulent pas toucher au gameplay, sachez que des packs de textures sont déjà disponibles pour améliorer le rendu des planètes ou les backgrounds spatiaux.



navigation très intuitive dans l'univers. Sur la gauche des screenshots, vous verrez une pellette d'icônes regroupées sous le nom d'Empire Tree, une sorte d'explorateur de vos possessions listant les planètes, et, à côté, toutes les structures et les vaisseaux qui s'y trouvent. J'ai bien mis 10-12 heures à m'y faire, à me déchirer la cornée pour déchiffrer ces icônes minuscules dessinés par un sadique, mais ça finit par marcher. Avec 10-15 planètes (c'est ce que vous aurez au bout de quelques heures de jeu sur une carte de taille moyenne), on s'en sort sans problème, et le côté gestion/micro-management de l'Empire m'a paru beaucoup moins besogneux et "cliclant" qu'avec autant de villes dans *Civilization IV* ou *Medieval 2 Total War*.

Attention, apologie du piratage. Tout ça laisse du temps pour faire des choses plus intéressantes, notamment s'attaquer à la diplomatie. Pour reprendre une comparaison avec les deux jeux que je viens de citer, l'I.A. est meilleure que dans *M2TW*, mais un peu moins bonne que dans *Civ 4* (qui représente, il est vrai,

le summum en la matière). Stratégiquement, elle se défend correctement mais j'ai trouvé qu'elle manquait un peu d'agressivité lorsqu'elle était archi-dominante, qu'elle hésitait trop longtemps à porter le coup final. Une originalité : les factions adverses vous proposeront des missions qui, si vous les accomplissez dans les temps, se traduiront par de meilleures relations. Sur les parties à 4 camps et plus, il est indispensable de se faire au moins un ou deux copains de cette façon. Et il faut composer avec l'Underground, une partie intéressante du jeu qui a ses propres petits menus : un pour le marché noir, qui permet d'acheter ou de vendre métal et cristal (idéal pour rééquilibrer vos niveaux de ressources, à utiliser sans modération) et un autre pour les pirates, qui jouent un gros rôle en début de partie. Le mécanisme est simple : il s'agit d'une faction forcément hostile, installée dans un système généralement situé en plein milieu de la carte, qui lance toutes les x minutes un raid vers la race sur laquelle il y a la plus forte prime. À un rythme régulier, on se fait donc prévenir qu'une attaque pirate est



L'Empire Tree (les icônes à gauche) est un peu dur à exploiter au début, mais on s'y fait.

On ne capture pas les planètes dans ce jeu : on massacre toute la population et on repart à zéro.



imminent, et il faut alors lâcher le plus de crédits (le "bounty") sur la tête d'un ennemi pour qu'il devienne la cible la plus juteuse. Exemple de stratégie qui marche bien : claquer toute sa thune pour diriger les pirates vers le voisin (quitte à sacrifier la production de quelques frégates ou croiseurs), surveiller avec un scout que sa flotte est bien occupée à repousser le raid et en profiter pour faire un "hit and run" à l'autre bout de son Empire, histoire de lui bousiller quelques laboratoires ou de lui bombarder une planète pour ralentir son développement.

Tiens, c'est moins gourmand que CrYSIS. Rien à redire non plus du côté purement technique : 60 images/seconde en mettant tout à fond sur un Core 2 Duo, 7900 GT et 2 Go de RAM, un zoom d'une fluidité parfaite, aucun bug à signaler (à part des gels d'écran étranges avec certaines cartes NVIDIA, mais il paraît que le constructeur corrige déjà ses drivers) et les premiers patches sont déjà là pour équilibrer deux ou trois bricoles. Le jeu affiche ce qu'il faut là où il faut, notamment des fonds nébuleux

splendides, des planètes assez jolies (mettez bien le réglage des textures sur "Highest" dans le menu des options pour éviter que ça floute) et quelques effets spéciaux mignons pendant les combats mais on ne peut pas dire que ce soit un tour de force technique : les vaisseaux sont bien moins détaillés que dans *Nexus : The Jupiter Incident* par exemple, ne vous attendez pas à voir chaque tourelle animée indépendamment. Un truc sympa à noter : la taille des flottes n'est limitée que par la puissance du PC. Certains se sont déjà amusés à créer des paquets de 20 000 vaisseaux : ça marche, le jeu ne plante pas, mais prévoyez quand même trois bécanes du CNRS pour faire tourner ça de manière correcte. En utilisant "normale", avec 200 vaisseaux par exemple - ce qui fait déjà un gros paquet d'unités, croyez-moi -, vous n'aurez aucun souci, même sur les cartes gigantesques et contre huit adversaires.

Aime ce Solar. J'ai eu, c'est rare, plus de deux semaines pour tester ce jeu, et il ne s'est pas passé une seule soirée durant cette période

sans que j'aie eu envie de me lancer une petite partie en rentrant du boulot (pardon, je voulais dire : en rentrant d'une partie de *Team Fortress 2* à la rédaction où j'ai owné tout le monde). *Sins of a Solar Empire* n'a ni la beauté et l'originalité d'un *Homeworld*, ni le gameplay très cliquant et compétitif d'un *Warcraft III*, mais le mélange 4X et strat' temps réel se révèle finalement très accrocheur. Des défauts ? Quelques brouilles... La courbe d'apprentissage est un peu raide au début (comptez une bonne semaine pour réaliser un début de partie correct et faire les bons choix dans l'arbre technologique...). Je trouve aussi que la sensation d'échelle est ratée avec des planètes trop petites par rapport aux vaisseaux, et des Capital Ships qui ne sont justement pas assez "capitiaux" en termes de taille par rapport aux frégates de base (le jeu est ultra ouvert, des moddeurs devraient régler ça rapidement). Et pour ceux qui ne conçoivent que ce genre de jeu en multi, je dois aussi vous prévenir que les parties de *Sins of a Solar Empire* peuvent être longues. N'espérez pas vous faire des duels en 20 minutes contre un collègue pendant la pause-déjeuner au bureau, les matchs peuvent durer des plombes même sur des petites cartes. Mais contrairement à beaucoup de STR qui peuvent s'étioiler, le gameplay de *Sins of a Solar Empire* ne faiblit pas en fin de partie, même contre l'IA, qui a toujours l'intelligence de fuir quand il le faut pour revenir avec du matos 10 minutes plus tard. C'est donc un très bon jeu que nous ont fait là Stardock et IronClad, un produit PC qui fait plaisir à voir car on sent qu'il n'a pas été calibré pour des décrébrés incapables de se concentrer plus d'un quart d'heure. Tout est bien peaufiné, bien étudié, c'est riche, complexe sans être prise de gueule, il n'y a pas de rush possible et ce n'est pas en cliquant plus vite qu'on devient meilleur. Un vrai jeu de stratégie, en fait, addictif comme il faut. Tenez, avant ce test, je me suis dit que j'allais m'en faire une dernière petite partie : j'ai passé cinq heures assis devant le PC sans m'en rendre compte

ackboo

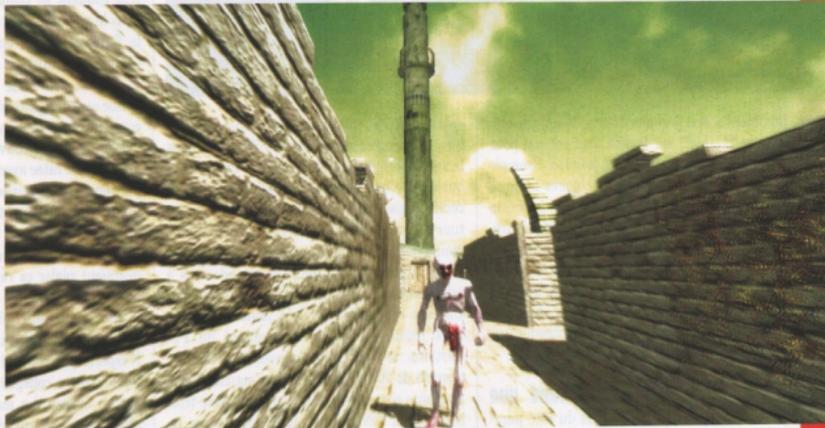


Notre avis : *Sins of a Solar Empire* est maîtrisé entre le STR et les mécanismes du 4X qu'on a plus l'habitude de jouer au tour par tour. Il n'est pas mieux ou moins bien que *Homeworld*, il est juste différent, c'est du bon jeu pour mégalos, qui vous rappellera *Civ 4* ou *Total War* (en peut-être un poil moins ambitieux). Je ne pense pas que le jeu cartonnera en multi - les parties sont trop longues, le rythme trop "posé" -, mais pour vous faire passer des nuits entières en solo devant le PC, c'est le meilleur choix de ce début d'année.

8/10

Penumbra : Black Plague

Trilogie bipartite



Genre : Survival Horror à la première personne
Développeur : Frictional Games (Suède)
Éditeur : Paradox
Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 512 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo
Prix : Moins de 20 euros
URL : www.penumbrablackplague.com

L'am-4000 : l'avenir du test !

Afin de maximiser la productivité de ses testeurs, Presse Non-Stop lance le saison d'amplification sensorielle am-4000, fruit de dix secondes de recherche et d'une technologie de tissage des fibres synthétiques dernière génération. Disponible en plusieurs couleurs, cette installation haut de gamme permettra à vos journalistes de tester les jeux les plus sombres même en plein soleil. Une innovation Presse Non-Stop !



J'aime bien sortir transformé des jeux auxquels je joue : un peu dég' d'avoir fini, avec dans le crâne une vibration qui s'estompe lentement mais qui, je le sais, finira par laisser une trace. Manque de bol, ce genre de jeu, c'est rare, nettement plus rare que les livres ou les films qui vous marquent. Alors, quand on en tient un, on le chérit, on suit ses géniteurs et on attend leur prochaine création. Le précédent épisode de *Penumbra*, *Overture*, m'avait enthousiasmé, à défaut de me transformer. Alors, sans trop d'excitation, j'attendais curieusement de voir la suite. De voir si les deux Suédois qui avaient lancé le *Survival* à la première personne sur PC étaient capables de pousser le concept un peu plus loin et de nous surprendre. De voir aussi, si ces gars allaient dépasser le statut de "petit jeu indé original" pour passer à quelque chose de plus lourd. Pour être honnête, avant d'avoir lancé ce nouvel épisode, je

n'y croyais pas vraiment et j'aurais déjà mon 6/10 agrémenté d'un "On regrettera que les auteurs n'aient su se renouveler". Ça m'apprendra à penser à mes tests avant de jouer. Voilà une semaine que j'ai terminé *Black Plague* et sous mon crâne, ça résonne encore.

Toi qui entres ici... *Black Plague* démarre là où *Overture* s'achevait. Philip, deuxième prénom Howard sans doute, a choisi d'écouter celui qui l'appelle au secours, le père qu'il n'a jamais connu et de le rejoindre en plein Groenland, sous terre, dans un complexe plongé dans les ténèbres et peuplé de choses inconnues et menaçantes. Il s'est enfoncé de plus en plus profondément, découvrant, strate après strate, des installations de plus en plus modernes, recelant d'innombrables secrets et cauchemars. Jusqu'à ce que [achez *Overture*, si vous n'êtes pas au courant, moi,



Le jeu grouille de renseignements détaillés sur les événements pour celui qui s'y intéressera.

Si Red nous a quittés, sa couleur et notre culpabilité sont partout.



je ne spoile pas les bonnes choses]. *Black Plague* approfondit cette descente vers l'horreur et la vérité, lui apportant une conclusion inattendue. Inattendue d'abord, grâce à une écriture vraiment brillante pour le milieu du jeu vidéo, soulignant l'absence de manichéisme général, mais imprévisible surtout puisque *Penumbra* devait compter trois actes, jusqu'à ce que l'échec commercial du premier épisode impose au studio de brusquer la conclusion.

Abandonne tout espoir. *Black Plague*, plus encore que son prédécesseur, joue la carte du survival horror. La vue à la première personne et le champ de vision restreint qu'elle implique servent formidablement le genre : la peur se cache hors-champ, et hors-champ, c'est partout où vous ne regardez pas. Par chance, les créateurs ont décidé d'aller au bout de leur logique et de dégrader les phases de combat qui nuisaient au titre précédent en axant le tout sur une logique du "cache-toi, fuis et résous". Il sera donc inutile de chercher armes et compagnie. Vous ne pourrez compter que sur votre discrétion, vos oreilles, vos jambes et vos méninges. Les coins sombres et la position accroupie vous rendent quasiment invisible à condition d'être immobile. Vos oreilles vous préviennent de ce qui peut se cacher à l'angle du couloir, traînant les pieds et renâclant. À vous de déterminer s'il est plus malin de prendre ses jambes à son cou ou de rester caché. Votre ciboulot vous aidera à résoudre les nombreuses énigmes qui parsèment ce douloureux parcours. De ce côté-là, le jeu poursuit sur la pente de son

cher papa. Oubliez les délires LucasArts, ici on joue du concret et de la logique. La plupart des puzzles sont physiques et vous aurez recours à un système de manipulation directe, le curseur de la souris étant la main du joueur, poussant, tirant tournant, frappant. Pour franchir une fuite de gaz réfrigérant, il faudra trouver un moyen de tromper le thermostat de la chambre froide qu'il alimente. Pour ouvrir une porte réservée aux urgences graves, il faudra provoquer une catastrophe et j'en passe. Les énigmes sont plus dures qu'avant, rarement évidentes, mais toujours frappées au coup du bon sens. Groenland oblige, les développeurs se paieront même des petits passages du côté de *Lost Planet* en vous imposant d'emmagasiner de la chaleur avant de traverser des étendues glacées. Et nos lecteurs les plus informaticiens seront ravis de découvrir des mini-phases de programmation réseau. Plus loin dans le jeu, on profitera même d'énigmes philosophiques, démontrant avec classe qu'on peut élever le débat, sans pour autant flinguer le potentiel récréatif. Et quel que soit le type de casse-tête avec lequel on se débat, une fois l'épreuve surmontée, on se retrouve ravi et exalté, pressé d'en voir davantage.

Clarence. Car, au-delà de la peur ou de la satisfaction de résoudre une énigme, *Black Plague* brille par une ambiance et une écriture absolument mémorables. Vous avez dû vous en rendre compte - j'ai confiance en votre intelligence, vu la tronche des screenshots et son titre -, le jeu se déroule quasi exclusivement dans le noir, avec

quelques rares sources de lumière jetant plus d'ombres sur votre parcours qu'elle ne révèle du décor. Les développeurs ont su créer un lieu où on ressent le désespoir et la solitude, jusqu'à sombrer dans la folie. Et en matière de folie, *Penumbra* innove en introduisant la schizophrénie la plus jouissive et la plus bavarde du jeu vidéo. Sans vouloir gâcher la surprise, apprenez qu'un sympathique compagnon viendra vous rejoindre en cours de partie, altérant vos perceptions et commentant toutes vos actions. Non content d'être hilarant la plupart du temps, ce brave gars se permet en sus de poser de vraies questions sur la place du joueur dans le jeu vidéo, tout en reflétant clairement le coup d'œil amusé du développeur sur celui qui profite de son travail. Apprêtez-vous à connaître une série de désespoirs toujours plus grands par la faute de ce sale con, tout en recevant au passage un certain nombre de leçons de vie. Alors, certains me diront que cet épisode est court, plus ou moins cinq heures de jeu, qu'il est particulièrement laid avec ses textures grossières et ses modélisations à la truelle. Pourtant, *Black Plague* représente tout ce que, à titre personnel, je recherche dans le jeu vidéo : un divertissement malin, qui sache me surprendre et ait recours intelligemment à l'émotion comme à la réflexion. Pas une connerie tape-à-l'œil calibrée pour séduire le plus grand nombre. Maintenant, merci d'acheter beaucoup de *Penumbra*, pour que le studio puisse créer d'autres jeux tout aussi intéressants.

Omar Boulon



Notre avis : *Penumbra : Black Plague* est très court. Il est affligé de graphismes assez laids. Pourtant, un tel soin a été apporté au contenu, qu'on aurait bien tort de s'arrêter à l'emballage. Pour un quart de *Crysis*, vous profiterez d'un jeu doté d'une âme et d'une histoire à même de vous ébranler. Vous vous réjouirez de découvrir que le doublage sonore d'un jeu peut décupler ses effets plutôt que de les ridiculiser. Vous permettrez à un petit studio de nous offrir les grands jeux de demain. Ah oui, et vous découvrirez qu'un pénis peut aussi servir d'ombilic.

8/10

Si Red nous a quittés, sa couleur et notre culpabilité sont partout.

Si vous n'avez pas accès à un ordinateur et préférez nos magazines, nous sommes à votre disposition. Écrivez-nous à contact@canardpc.com.



Frontlines : Fuel of War

Difficile de faire front

Genre : FPS

Développeur : Kaos Studios (États-Unis)

Éditeur : THQ

Config. recommandée : CPU double cœur,
2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
supportant le S.M 3.0

Prix : Environ 50 euros

URL : www.frontlines.com

Je me demande bien ce qui a pu passer par la tête des développeurs pour inclure des posters de candidate à la présidentielle française sur les murs de ce qui est censé être le Kazakhstan en 2024. Brainstorming à l'eau écarlate ? Overdose de Borat ? Je commence à croire qu'un stagiaire surmené a dû taper "affiches électorales de pays du tiers-monde" dans Google Image et retoucher vaguement sous Photoshop les premiers résultats obtenus. Quoi qu'il en soit, alors que certains crient à la propagande (on n'a pas encore retrouvé d'affiches de notre Président), je trouve ça merveilleux d'anachronisme et de respect pour notre beau pays. Messieurs les développeurs, je vous salue bien. Il faut dire qu'ils partent de loin, les bougres. Après avoir accédé au succès planétaire grâce à leur excellent mod *Desert Combat* pour le premier *BattleField*, ceux qui

s'appelaient encore Trauma Studios à l'époque se virent rachetés par les Suédois de DICE pour les aider à développer *BattleField 2*. Après une intense période de soirées sauna-badminton, les Américains furent reconduits à la frontière, virés comme des malpropres et ne durent leur salut qu'à THQ qui eut besoin d'eux pour créer leur nouveau studio interne Kaos. Avec une nouvelle équipe beaucoup plus large et la rage au ventre, les voilà repartis pour se venger et humilier DICE avec leur dernière création.

Lire l'avenir dans les lignes du front.

Logiquement, *Frontlines : Fuel of War* se veut plus dans la tradition du shoot multijoueur à la BF que dans celle des managers de chouchrutes. Mais attention, Kaos Studios est fier de mettre en avant leur vraie campagne solo



La carte de respaun avec un exemple de ligne de front.



conçue pour les ermites et les joueurs consoles sans le Net. Car oui, *FFW* sortira simultanément sur PC et Xbox 360. Pour servir de support au scénario de la campagne et aux affrontements violents qui ne manqueront pas d'égarer vos journées, les développeurs ont pondé un futur dystopique qui n'a absolument aucune chance de se produire en réalité, jugez plutôt. À force d'abuser des vaches australiennes et des cochons bretons, les gaz à effet de serre ont provoqué le réchauffement climatique et déréglé le temps. Dans les guerres qui s'ensuivent, l'humanité commence à se rendre compte que les réserves de pétrole sont presque épuisées et deux camps se forment alors pour mettre main basse sur ce qui reste des énergies fossiles. D'un côté la Coalition Occidentale composée des bons Américains et de la gentille Europe, de l'autre l'Alliance de l'Étoile Rouge, ramassis de vilains communistes russes et chinois. En solo, le joueur incarnera un membre

de la Coalition dans la division des Chiens Errants envoyé dans différents environnements de l'Asie Centrale. Si avec ça, ils ont pas embauché Al Gore pour le scénario, je ne suis plus sûr de rien.

Tout dans le gilet ? Même si ça lui a coûté sa sortie sur PS3 (et ses millions d'acheteurs), *FFW* bombe le torse et exhibe fièrement l'Unreal Engine 3 sous sa veste. Depuis un an et la sortie de plusieurs titres utilisant le même moteur, on a appris à être moins impressionné par ses prouesses techniques. Alors *Frontlines* n'est pas le titre qui vous en mettra plein la vue et servira de nouveau mètre-étalon, mais il s'en sort convenablement. Dans des dominantes bleue/grise/marron (les couleurs chaudes c'est trop ringard pour la guerre du futur), les environnements pas toujours variés donnent une bonne idée de ce qui nous attend si le réchauffement climatique n'est pas

Corps d'armoire

Ce n'est certainement pas du côté des classes de personnages en multi que Frontlines va chercher à se démarquer par sa folle excentricité. Disons qu'elles déterminent juste les armes équipées. La majorité sont un copier-coller de Battlefield 2 très explicite : assaut, heavy, sniper, anti-véhicules, spécial ops et close-combat (shotgun). Ne cherchez pas l'ingénieur, c'est un rôle accessible à toutes les classes. La plus grosse surprise vient par contre de l'absence de médic - pourtant ma classe préférée dans BF 2 à cause de mon altruisme débordant et de son fusil d'assaut -, un choix qui s'impose par l'absence de points de vie et l'auto-régénération au calme, façon Call of Duty 4. À l'instar de ses petits camarades de shoot sur consoles, dans Frontlines, les blessures obscurcissent la vue et font battre le cœur en attendant que vous trouviez un coin sombre pour vous planquer. Par conséquent, attendez-vous à toujours croiser des ennemis pleins de vie. Une simplification qui ne m'a pas dérangé outre mesure, de toute façon il paraît qu'on ne peut pas lutter contre le progrès.

un fantôme. Entre une végétation éparse, un ciel plombé et des raffineries, les développeurs ont entassé un nombre impressionnant de détails qui compensent des textures correctes mais pas démentiées. La "killing feature" bien mise en avant, ce sont évidemment les décors destructibles et il faut reconnaître que si certaines matières résistent à tout - il faudrait bien un moyen de bloquer les tanks -, les explosifs prennent tout leur sens quand il s'agit de déloger un sniper dans un taudis. Pourtant, le level-design aurait gagné à offrir un peu plus de variété puisque ce sont globalement toujours les mêmes topographies qui se répètent. *FFW* souffre aussi du mal affligeant les conversions de la Xbox 360 avec ce moteur, un manque flagrant d'optimisation. Sur un dual core 5000+ avec 2 Go de RAM et une 8800 GTS 320 Mo en 1 440 x 900 avec les détails élevés mais pas au max, la fluidité se faisait régulièrement la malle.

Les chiens de paille. Vous en aviez marre de courir en solo prendre des drapeaux non défendus sur toute la carte dans *BattleField* ? *FFW* a pensé à vous en faisant de la ligne de front le principe fondateur du jeu. Contrairement à une *Quake Wars* qui a choisi la solution extrême du point unique à prendre



De temps en temps, des passages en tank vous offrent une autre vision du Turkménistan.

Vroum vroum, flap flap

Bien que certaines cartes soient réservées aux combats d'infanterie (de loin mes préférées comme dans un certain BF 2142), Kaos Studios ne pouvait pas se permettre un titre avec de vastes cartes sans moyen de transport, surtout que le skateboard, ça ne fonctionne pas bien dans le sable. Pour le coup, les deux armées terrestres proposent un choix purement symétrique, seule l'apparence trahissant l'allégeance. Que de surprises, on y trouve un 4x4 de reconnaissance/transport, un blindé moyen polyvalent équipé d'un canon et de missiles anti-chars, un tank lourd peu maniable et un véhicule spécialisé dans l'antiaérien avec sa cadence rapide et ses missiles de type "fire and forget". Dans le ciel, vous croisez des hélicoptères de transport et d'assaut particulièrement nuisibles et un chasseur rapide. Là les différences sont un peu plus marquées puisque la Coalition sacrifie généralement de la puissance de feu au profit de la furtivité. Malgré le pilotage très arcade, un joystick ou à défaut un gamepad sont fortement conseillés avant de s'envoyer en l'air.

avant de passer au suivant, le titre de Kaos Studios matérialise physiquement la ligne de front en cours sur la carte et vous permet de capturer tous les points qui sont alignés sur elle, entre un et trois généralement. Une fois ces repères pris, la ligne progresse vers la base adverse que vous ne pourrez capturer qu'en dernier recours, les zones acquises servant évidemment de points de respawn. Si ça ne vous paraît pas très clair, jetez un coup d'œil sur la mini-map dans un screenshot de cette page. Le système a l'avantage de canaliser les affrontements sur quelques points chauds tout en vous laissant un peu de liberté quant à l'ordre de capture et aux chemins empruntés. En solo, le principe est quasiment le même à quelques exceptions près lors des passages en chars, les

Drone contre hélicoptère : parfois la taille est importante.



points à capturer étant parfois remplacés par du matériel ennemi à détruire ou des gens à libérer. Vous serez docilement suivi par des bots alliés qui peuvent prendre des véhicules et sont régulièrement remplacés en cas de mort. En l'absence de sauvegarde manuelle, votre mort à vous donnera lieu à un redéploiement (en nombre limité dépendant du niveau de difficulté) avec les forces ennemies au niveau de votre dernier checkpoint.

"Suicide is painless." Voilà le principe et en pratique, cela fonctionne bien, les deux premières heures. Kaos Studios a bien fait les choses pour donner l'impression d'une vraie campagne solo soignée avec cinématiques, objectifs multiples et gentil héros "qui lutte pour s'approprier le pétrole mais aussi pour le bien de l'humanité contre ces communistes sans cœur". Le didacticiel est suffisamment dilué dans les premières missions pour faire monter graduellement la pression et permettre au

joueur de découvrir sans cesse de nouveaux jouets qui donnent envie de pousser plus loin l'aventure. Je dois aussi reconnaître que les développeurs ont fait l'effort de créer de vraies cartes inédites par rapport au multi tout en adaptant d'autres pour les besoins de la campagne. Après l'avalanche de FPS linéaires à couloirs, je ne peux qu'apprécier un titre qui nous permet de se balader dans ses environnements et si le degré de liberté n'atteint pas celui d'un *Crysis*, on ne vous prend pas par la main. Malheureusement, mon intérêt a fini par retomber comme un vieux soufflé une fois passé le plaisir de la découverte. Les objectifs sont quand même très redondants et c'est surtout l'I.A. ridicule qui vient achever toute bonne volonté. Je ne compte plus le nombre de fois où les ennemis vous attendent accroupis en vous tournant le dos pour que vous puissiez bien les buter d'un coup de crosse. Il y a un syndrome qui ne trompe pas, c'est la possibilité de sniper au lance-roquettes. Quand un

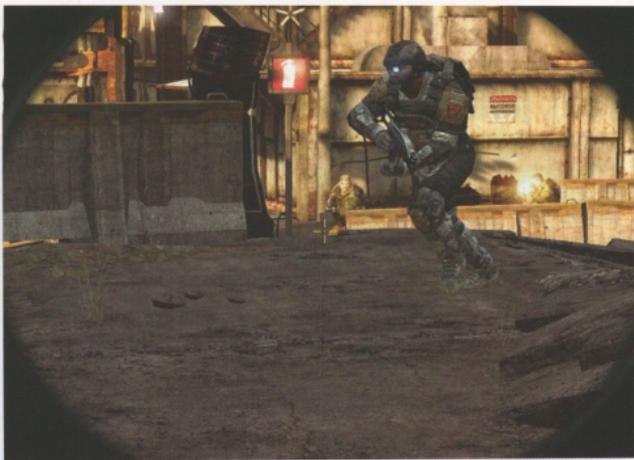


Blurps et Motion blur sont de la partie.



ennemi reste debout sans bouger alors qu'une roquette lui fonce dessus et se laisse exploser docilement, on se dit qu'il y a un problème plus grave que le taux de suicide chez les soldats du Turkménistan. Et sur un FPS ouvert, c'est le genre de détail qui ne pardonne pas.

Un jeu de rôles. Mais si la campagne solo ne fera guère plus l'effet d'un long tutoriel caractéristique d'un jeu orienté multi auquel on jouerait avec des bots, *FFW* a beaucoup plus à offrir si vous jouez avec et contre de vrais humains (jusqu'à 64). Après tout, l'absence pure et simple d'une vraie partie solo n'a pas empêché les *Battlefield* de se vendre au prix fort et on ne pourra guère reprocher la faiblesse de *Frontlines* à ce niveau. Une fois le principe de la ligne de front assimilé, le gameplay multijoueur archi-classique du titre ne devrait pas vous surprendre si vous avez touché à un FPS en ligne ces cinq dernières années, et notamment à son modèle édité chez EA. Aux classes (voir l'encadré "Corps d'armoire") viennent s'ajouter les rôles que vous pouvez changer à chaque respawn et qui permettent de moduler votre fonction au sein de l'équipe. De plus, vous accumulez de l'expérience (non persistante) dans chaque rôle débloquant les trois "pouvoirs" associés. Le support au sol offre la torche de réparation de véhicules puis des armes lourdes à poser. Le spécialiste EMP dispose d'armes électromagnétiques très efficaces pour paralyser les engins et les communications. Le technicien drones commande ses



mini-véhicules en restant planqué bien qu'il soit limité par la portée de transmission. Et le support aérien vous dote de binoculaires permettant de commander des frappes aériennes un peu partout sur le terrain puisqu'il n'y a pas d'équivalent du commandant. Il faut d'ailleurs noter que toute la chaîne de commandement classique avec formation d'escouade est aux abonnés absents.

Il arrive après la bataille. Peu convaincu par la partie solo du jeu, je suis aussi assez mitigé par rapport à son versant multijoueur. Les cartes ouvertes avec véhicules souffrent du même problème que *BF 2*. L'infanterie est réduite au rôle de fourmi, à courir d'un point à l'autre pendant que dans le ciel, les hélicoptères et les avions vous violent à l'arme lourde. De plus, les différents rôles me semblent bien mal équilibrés et le support aérien a tendance à dominer les débats. Les frappes aériennes devenant accessibles au commun des mortels, il pleut des obus en permanence sur les points chauds et on finit par se lasser du syndrome

"death from above". Avec une bonne coordination défensive, c'est le genre de phénomènes qui peut s'éviter, malheureusement, sans commandant ni escouade, il est bien difficile de s'organiser. Reste alors les cartes réservées à l'infanterie qui permettent de passer de bons moments, mais elles sont au final trop peu nombreuses. Surtout que le gameplay a dû être adapté pour la visée au pad et je trouve que les armes ont tendance à tirer n'importe comment, je n'aime pas du tout le feeling qui s'en dégage. L'ajout des drones est une bonne idée mais ne suffit pas à rendre *FFW* incontournable. Je pense que plutôt que de claquer une partie du budget pour un mode solo qui reste malgré tout anecdotique, Kaos Studios aurait mieux fait de se concentrer sur la partie en ligne, et peut-être tenter de faire quelque chose d'un peu plus original. *Frontlines* est loin d'être un mauvais jeu, mais après *Quake Wars* et des ribambelles de *Battlefield*, il arrive peut-être un peu tard.

Théarion



Notre avis : Malgré son expérience dans le domaine, Kaos Studios ne parvient pas à dépasser le maître et se contente de produire un clone honnête mais pas franchement indispensable de *Battlefield*. L'argument de la vraie campagne solo tombe à plat, la faute à une IA ennemie à la rue et une certaine monotonie de l'action. En multi, ses quelques originalités ne suffisent pas à l'imposer. Sur PC, le titre paraît trop bancal pour séduire alors qu'en face, *BF 2142* et *Quake Wars* s'imposent comme des choix beaucoup plus judicieux pour ceux qui aiment le genre.

6/10

test

Audiosurf

Tout pour la musique !



Chansons parlantes. Un Ricard dans un verre à ballon.

Audiosurf est la conséquence de l'accouplement contre-nature de *Tetris*, de *Guitar Hero* et de *WipeOut*. Déjà, je ne suis pas rassuré, les enfants de pervers, c'est comme Jacky Sardou, ça me met mal à l'aise. *Audiosurf*, c'est aussi le seul moyen trouvé par le Grand Mogol Astirothanis-8 de la planète Sindhou pour asservir l'Humanité grâce à une épidémie de strabisme convergent et de stupidité foudroyante. On raconte dans la résistance que les plus chanceux moururent sur le coup, décapités par leurs nerfs optiques, tandis que les malheureux survivants jouent encore en boucle sur "Toute première fois, toute toute première fois" de Jeanne Mas, louchant et tirant la langue avec application, comme des cons. Oui, *Audiosurf* est l'invention du diable. Ce titre mélangeant casse-tête, jeu de rythme et exercice d'adresse vous propose d'arpenner, au volant d'un vaisseau, une autoroute trois voies, dotée ou non de deux bandes d'arrêt d'urgence, afin de récolter et rassembler des briques de couleur. Les blocs

identiques disparaissent, à condition d'être organisés en grappes de trois ou plus. À vous de zigzaguer et de récolter intelligemment pour maximiser votre score, tout en évitant que votre réservoir à briques ne déborde, vous faisant perdre des points et rendant le vaisseau inutilisable pendant quelques longues secondes. Ça a l'air bien, hein ?

Psychédéliques. Ce qui est mieux encore, c'est que le tracé des courses, la topographie des circuits, la présence des blocs, leurs couleurs ou la vitesse du vaisseau sont tout entiers déterminés par la bande-son. Avant chaque course, vous pouvez charger un MP3 ou un CD, qui sera analysé par le programme et vous offrira en fonction du style, des changements de rythme ou des longueurs d'ondes, un truc totalement différent. Le Grind Core à base de Pitbulls de Caninus produit une piste de luge ridiculement courte dévalée à la vitesse de la lumière, le country-dance de Rednex et ses grosses basses moisy vous lâche sur un

Genre : Puzzle / Guitar Hero / F-Zero
Développeur : Best Game Ever (International)
Éditeur : Steam
Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 512 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo
Prix : Environ 9 dollars
URL : bestgameever.com

parcours de bosses, un bon beat de rap bien marqué donne l'impression que le vaisseau fait du surplage et glissant d'avant en arrière, tandis que du Iron Maiden émaillé de hurlements suraigus et de guitares perçantes gratouillées dans tous les sens couvre la piste d'innombrables blocs. Le rock binaire donnera du régulier prévisible, le jazz ou la musique concrète déconstruira le circuit, le pire restant encore la valse qui court-circuite tout à coups de 3/3 rapprochant dangereusement les blocs. Et comme l'être humain est un roseau frimeur, orientant toute son existence sur le concours de pénis, votre score sera comptabilisé sur les serveurs des développeurs et comparé à tous ceux ayant pratiqué le même morceau que vous. Idéal pour renforcer l'addiction que le cocktail graphismes minimalisto-hypnotiques + "Toute la musique que j'aime" instaure au bout de la troisième partie. Et ceux qui se laisseront du concept de base pourront toujours tenter le challenge en optant pour un vaisseau différent : le Mono vous demande d'éviter les blocs gris pour ne retenir que ceux de couleur, le Ninja permet de sauter ce qui vous gêne, l'Eraser de faire disparaître une couleur présente dans votre réservoir, le Double V propose de jouer avec deux vaisseaux à la fois (ou de collaborer avec un pote). De la variété, de la rigolade et des développeurs tout dédiés à leur jeu...

Omar Boulon



Notre avis : Pas cher, atypique et à la durée de vie virtuellement infinie, *Audiosurf* a tout pour être le *Tetris* de la génération Tektonik. Ça ferait bien sur la boîte du jeu, malheureusement il est uniquement disponible sur Steam. On reprochera tout de même une identification ne s'effectuant que par le tag du morceau, ainsi qu'une liste d'amis limitée à une vingtaine de personnes. Mais je ne m'inquiète pas, *Audiosurf* est le premier jeu à utiliser SteamWorks de Valve et tout cela devrait être rapidement réglé.

8/10



Morceaux tirés des collections conjointes de H.Threanor, E.Gringo et O.Boulon.

Sam & Max 203 - Night of the Raving Dead

Emoman contre le lapin crétin

Attention, cet épisode de *Sam & Max* est mystique. J'en veux pour preuve le fait qu'il soit basé sur un apocryphe hérétique intitulé : Sam et Max rencontrent un gars qui craint. C'est vrai, sinon ça ne serait pas dans le générique. Le gars qui craint c'est Jurgen, un vampire allemand emo super ringard. Sauf ses anneaux aux tétons qui servent à reposer ses pouces, ça c'est super classe. Depuis son château très représentatif de ce qui se fait à Stuttgart (cf. photo ci-jointe), Jurgen dresse une armée de zombies un peu envahissante. Bien entendu, nos policiers freelance sont sur le

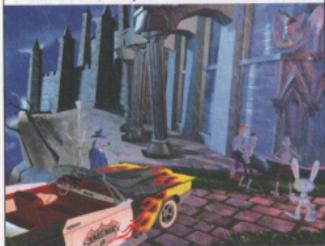
coup, surtout depuis qu'un des décrébrés débarque dans leur bureau pour s'approprier la main de Jesse James qu'ils ont en trophée. Scénario idiot et situations stupides sont toujours au rendez-vous, et les zombies branchés avec leurs crêtes, baskets et lunettes de soleil enchanteront probablement les plus fervents admirateurs de Romero. George hein, pas Cesar - le Joker de la première série *Batman* -, comme se le demande Sam dans une référence au "zmybuguy".

"Disco will never die !" *Night of the Raving Dead* n'est malheureusement pas un excellent épisode : un peu moins caustique qu'à l'accoutumée, un peu moins bien foutu aussi. Le traditionnel jeu en voiture est léger, il faut se faire pas mal d'allers-retours à pied, les énigmes classiques sont parfois un peu relous... Ce n'est pas un mauvais épisode pour autant. Il vaut largement le coup d'œil, ne serait-ce que pour voir nos héros se trémousser sur une piste de danse disco. Les révélations y sont de plus nombreuses : qui d'autre nous apprendrait qu'Al Gore a créé Internet à son image, que les personnes à

Genre : Arcade
Développeur : Telltale Games (États-Unis)
Éditeur : Telltale Games
Config. recommandée : CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
Prix : Environ 9 dollars
URL : www.telltalegames.com

grands pieds ont des grandes tongs, ou feraient mourir leurs héros au cours de l'aventure... Je ne sais pas pour vous, mais moi ça m'a quand même vachement surpris. Sans vouloir vous gâcher la surprise, hein.

El Gringo



Notre avis :

Les épisodes de *Sam & Max* sont tous bons, mais ils ne le sont pas tous autant. Celui-là par exemple est plus délirant que jamais, mais moins bien léché niveau énigmes et progression. Un peu moins marquant que le précédent, un peu moins bien réalisé aussi, il se laisse facilement apprécier malgré tout.

7/10

Hour of Victory

Faites entrer l'accusé



Pour coups et blessures aux pupilles et à la bienséance, le procureur exige la mort. La parole est à la défense. Basé sur l'Unreal Engine 3 et inspiré de la Seconde Guerre mondiale, le FPS de mes clients cible le grand public. Ils auraient pu se contenter d'un shoot primaire, ils ont offert le meilleur de ce qui se fait ailleurs : de gros morceaux de bravoure pour un FPS bourrin, la finesse d'un jeu d'infiltration, et la surpuissance du snipe sur nazi. *Hour of Victory* a fait ses preuves sur Xbox 360, toutes les conditions sont réunies pour assurer un maximum de rejouabilité. Je ne réclame pourtant pas de circonstances atténuantes, mais la relaxe pure et simple de mes clients.

Verdict. Accusés, levez-vous. Accusés, rasseyez-vous. Accusés, debout. Assis. Debout. Non ça c'était des pièges, j'ai pas dit "accusés". Étant convenu qu'*Hour of Victory* viole en réunion les règles de gameplay les plus élémentaires, la culpabilité des accusés n'est plus

à démontrer. Le choix du perso revient à choisir entre un bonus de vie, des couteaux et un sécateur pour des chemins détournés, ou un grappin pour sniper depuis les toits. Enfin quelques-uns en tout cas. Le level design est atroce et affreusement dirigiste, l'I.A. ridicule et les missions très mal scriptées. En aucun cas l'action n'est intéressante, le seul exploit des accusés est d'avoir fait du moche avec l'Unreal Engine 3. La peine de mort est justifiée, les accusés seront donc étouffés durant leur sommeil.

El Gringo

Notre avis : Nombreux sont les développeurs à avoir voulu mélanger les genres, presque aussi nombreux sont ceux à s'être cassé les dents. Comme toujours c'est le pire de chacun que l'on retrouve dans le mix final, c'est ce que l'on nomme le syncrétisme crétin. *Hour of Victory* est une grosse daube qui n'a même pas le mérite de faire rire, à ignorer de toute urgence.

2/10

Genre : FPS
Développeur : nFusion (États-Unis)
Éditeur : Midway
Config. recommandée : CPU 2,6 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
Prix : Environ 30 euros
URL : hourofvictory.com

À venir >>>

Simon the Sorcerer 4

Poulet dépressif et soupe à la boue

C'est dégoûtasse. Alors que mon ami Theanor se tape un jeu de bimbo dans les pages d'à côté, c'est moi qui écopie de Simon the Sorcerer 4 et de son bouquetin modélisé comme un enfant de rue affamé tout droit sorti d'un faubourg de Novozybkov. Et après, ne me parlez pas de préférence dans la distribution des jeux... Qu'il importe, ce nouvel épisode de la vieille série de jeux d'aventure rigolos débute alors que le petit frère de Simon assomme notre héros à coups de télécommande, l'envoyant droit dans les limbes d'où sa bonne copine la fermière à gros seins l'avertit qu'un terrible danger menace le monde des contes. Ni une ni deux, le brave chevreau mobilise son armoire normande magique (si si, c'est le scénario) pour rejoindre la jeune fille et ses imposants pounours, histoire de tirer les choses au clair. Manque de bol, une fois arrivée au pays de cocagne, pas de menace terrifiante, mais un accueil glacial de la gironde paysanne, lui annonçant qu'entre eux tout est fini. Seul problème, pour Simon rien n'avait jamais commencé. Et partout dans la région, les gens semblent le connaître sous un jour plutôt inhabituel : serviable, toujours à l'heure, poli, respectueux, soucieux de son hygiène... Simon aurait-il un double maléfique qui serait bénéfique, vu que, lui, en bon adolescent, est maléfique. Tadan ! Vaste question.

Les jeux dans le jeu. Simon 4 est un "point & click" tout ce qu'il y a de plus classique. Vous discutez avec vos interlocuteurs, fourrez tout ce que vous pouvez dans votre chapeau et tentez des combinaisons débiles pour résoudre les problèmes que vous posent certaines personnes ou situations. On notera toutefois une excellente initiative qui devrait ravir les impatientes comme moi. Il est désormais possible de se télétransporter d'un lieu à l'autre en double-cliquant sur un bord de l'écran plutôt que de devoir subir les fastidieuses heures de marche selon des chemins imposés tarabiscotés. Mais sur le reste du gameplay, je doute qu'il faille s'attendre à une révolution des mécanismes du jeu d'aventure. La vraie force de Simon, semble résider dans son humour et dans ses textes. On retrouvera tous les archétypes du conte de fées habilement détournés, avec des clins d'œil aux Monty Python (le lapin carnivore) et de l'absurde très Terry Pratchett à base de poule dépressive, d'écrivain alzheimerisé et de soupe à la boue. On saluera au passage le petit chaperon rouge reconverti dans le Death Metal et la lutte armée contre le Patriarcat et la chape de plomb phalocrate. Côté graphique, c'est mignon, plein de détails et très coloré, même si on regrettera l'utilisation d'une résolution fixe sur nos 21 pouces. Vivement le test, histoire de voir si le sorcier est capable de tirer la bourre aux détectives Sam & Max, dans le registre de la gentille rigolade.

Omar Boulon



Genre : Aventure Point & Click
Développeur : TGC (Allemagne)
Éditeur : Playlogic
Sortie prévue : Mars 2008





Mass Effect

...fait son deuxième effet sur PC

Pour jouer à Mass Effect aujourd'hui, vous avez deux solutions : acheter une Xbox 360 (le titre doit même y être disponible d'occasion) ou, si vous faites partie de nos lecteurs dotés d'une imagination débordante, réinventer tout le jeu avec des écrans réalisés sous Paint. Avec la sortie prochaine de GTA, l'en connais pas mal qui vont craquer pour la première mais bienheureux soient les pauvres et les simples d'esprit, leur patience va être récompensée par la sortie directe du RPG spatial sur nos machines. Suite au rachat de Bioware, on pouvait compter sur Electronic Arts pour ne pas laisser pourrir cette licence si profitable sur Xbox 360 et l'essayer sur d'autres supports. On n'ira pas jusqu'à feindre la surprise, le développeur nous avait déjà fait le coup de la fausse exclusivité sur les *Knight of the Old Republic*, même s'ils étaient à l'époque édités par Microsoft. Les amateurs de jeux de rôles dans l'espace peuvent néanmoins se réjouir tant il est vrai que cette sous-catégorie se fait presque aussi rare sur nos machines que les simulateurs de plongée acrobatique. *Mass Effect*, qui vous envoie dans la peau du commandant Shepard, chargé de déjouer un complot intergalactique impliquant des I.A. rebelles et une race disparue, m'a plus marqué par son univers foillé, ses sous-intrigues politiques et ses scènes de dialogues que par son scénario. Alors on a pu reprocher à ce titre une certaine répétitivité des missions annexes et surtout un niveau de difficulté qui s'effondre en fin d'aventure, transformant le dernier tiers du jeu en speed-run sans intérêt, mais *Mass Effect* reste quand même un grand titre incontournable pour l'amateur de space opera.

Maintenant en Super Extreme HD ! C'est un grand classique des conversions, si vous avez été patient, vous allez pouvoir y jouer en très haute résolution sur vos moniteurs 16/10. Et ce n'est pas tout. Largement décriée au moment de sa sortie, l'ergonomie générale a été lifteée à grands coups d'interface graphique remaniée et de "tous nouveaux contrôles optimisés pour le PC". C'est vrai que la première fois que je me suis rendu compte qu'il fallait passer par un casier spécifique pour dépouiller de son équipement chaque personnage ne faisant pas partie de l'équipe active, j'ai hésité entre m'éteuffer en avalant la manette et faire tout le jeu avec les deux mêmes coéquipiers. Non seulement la gestion de l'inventaire a été revue mais la version PC autorisera l'assignement de pouvoirs aux touches de raccourcis du clavier, ce qui devrait être autrement plus pratique que de se taper la roue de pouvoirs en pause. Et le minijeu tout naze de passage de codes/serrures devrait aussi être remplacé. Sans vouloir jouer les oiseaux de mauvais augure, je note en tout cas l'absence d'annonce sur l'amélioration de l'I.A., qui constituait le plus gros point noir de l'original. C'est d'autant plus étonnant que d'habitude, les éditeurs n'hésitent pas à pipeauter sur les tonnes de nouveautés qui feront de la conversion un nouveau jeu à part entière (généralement sur des titres qui vous demandent de presser un bouton vert dès le menu de démarrage). Mais si cette version peut ouvrir la voie à un mod Hot Coffee avec l'alien bleue, je serais peut-être même prêt à recommencer le jeu.

Threanor



Si c'est ça la nouvelle interface pour gérer l'inventaire, je ne vois pas trop ce qui a changé.



Genre : RPG
 Développeur : Bioware (Canada)
 Éditeur : Electronic Arts
 Sortie prévue : Mai 2008

À venir >>>

Demigod

Le STR classique bientôt mis en bière ?



Si j'étais un journaliste responsable, j'otamerai ce texte par un point succinct sur les origines de Demigod et l'énorme influence exercée par *Defence of the Ancients*, alias *Dota*, un mod *Warcraft 3* que tout le monde doit connaître, sur les gars de Gas Powered Games. Mais non, en fait. Parce que je trouve beaucoup plus intéressant de souligner une grande première dans l'histoire du studio de ce bon vieux Chris Taylor. GPG s'est enfin décidé à embaucher un designer. Fini les boîtes de conserve pourries de *Total Annihilation* et les parallélépipèdes rectangles rouge fluo de *SupCom*. *Demigod* semble vraiment avoir de la gueule et du style. Puisque l'essentiel est dit, passons à l'accessoire. *Demigod* propose de revoir le jeu de stratégie en temps réel par un nouveau filtre : le filtre héroïque. C'est le bordel chez les Dieux, une place de choix est vacante. Alors tous les prétendants à l'"Olympe" s'affrontent pour démontrer leur valeur sur une arène de la taille d'un monde. But de l'opération ? Détruire un bâtiment sacré dans le camp adverse, objectif fortifié, protégé et défendu. Moyen ? Contrôler un Demigod, un gigantesque

golem aux pouvoirs quasi sans limites, afin de se tailler une route jusqu'à la cible. Ces Golorak mystiques sont de deux types : les assassins mènent le combat eux-mêmes tandis que les généraux construisent des bases et peuvent conjurer des volées d'unités qui feront le gros du sale boulot à leur place. Dans la démo présentée, on découvrait le Rook, un assassin capable de focaliser le tir des défenses de sa base sur un adversaire, d'écraser les unités sous son gros maillet ou de créer des ondes de choc au sol, ainsi que le Oak, spécialisé dans l'invocation de bestioles et l'utilisation d'une Grosse Bertha magique située sur le toit de son château.

Look Shadow of the colossus. Première constatation, ces deux gros poupons sont terriblement impressionnants et charismatiques, en grande partie grâce à la gigantesque différence d'échelle entre les troupes classiques et ces super-héros. Second point, le format, l'univers et le concept du jeu semblent terriblement rafraichissants. Le simple fait d'évacuer la question des ressources pour la remplacer par le massacre obligatoire de vagues d'ennemis neutres à la *Dota*, venant sans cesse perturber l'affrontement entre les deux camps, tout en développant le concept au-delà de la simple baston entre héros et tourelles, offre un potentiel largement supérieur au mod. Ajoutez à cela des unités comme le Catapultosaur et des affrontements d'une proportion véritablement épique et une seule question subsiste : ce *Demigod* sera-t-il suffisant pour aller au fond des choses ?

Omar Boulon

Genre : STR
 Développeur : Gas Powered Games (É.-U.)
 Éditeur : N.C.
 Sortie prévue : N.C.





Command & Conquer : Red Alert 3

Staline et des dauphins télépathes

En tant qu'homme de goût, qu'esthète sachant rester Hardcore juste ce qu'il faut, je suis fier de concilier une adoration brûlante pour Joseph Staline, le Georges Marchais sous stéroïdes, avec un mépris absolu pour toute question environnementale, en particulier celles ayant trait aux animaux en voie de disparition. Je ne pouvais donc que me réjouir de l'annonce récente par Electronic Arts de la mise en chantier de Red Alert 3. Comme d'hab, le scénario est une somptueuse ode au portnawouak intertemporel et à l'absence d'auteurs compétents dans le monde du jeu vidéo. Face à l'écroulement du bloc communiste, un général soviétique voyage dans le passé pour anticiper les embrouilles démocratiques et réparer les dégâts à coups de masse. Manque de chance, on ne joue pas impunément avec la fabrique du continuum espace-temps, et cette intervention bouleverse l'univers connu. Désormais, outre les États-Unis et l'Union Soviétique, une troisième puissance émerge : la Tunisie non-alignée de Bourguiba. Ou plutôt l'Empire du Soleil Levant, j'avais mal lu.

"Les perdrix antitanks sont parées, sir."

Côté gameplay, je doute qu'il faille s'attendre à une redéfinition profonde des axiomes du jeu de Stratégie en Temps Réel. Red Alert 3 devrait être, caractéristique traditionnelle de la série, un mod fantaisiste et bien foutu pour Command & Conquer. On récoltera des ressources, construira des bases et enverra de braves petits soldats au casse-pipe en ricanant, comme d'hab. Grande nouveauté, la campagne devrait être jouable en coopération, comme pour l'imminent Codename Panzer : Cold War. On ne connaît pas encore les modalités

de la chose, mais l'idée est sympathique. La seule et unique grande surprise vient des unités annoncées : au côté des traditionnelles bobines Tesla, Super Giga Tank Mamouth et autres Tania en soutifs de cuir et fusil Dragunov surdimensionnés, on profitera d'une fantastique ménagerie. À nous les dauphins télépathes, les ours blindés et autres lamas à réaction. Ô Joie. À noter que pour accéder à la bêta privée de ce nouveau titre, il faudra impérativement avoir été un des premiers à acheter Kane's Wrath, le futur add-on de Command & Conquer 3. Y a pas de petit profit. Et les graphismes me direz-vous, tout obnubilé par des choses ridiculement superficielles. Ben ils sont jolis, quoi. Comme dans Command & Conquer 3.

Omar Boulon



Genre : STR
 Développeur : Electronic Arts (États-Unis)
 Éditeur : Electronic Arts
 Sortie prévue : On ne sait pô



À venir >>>

So Blonde



Genre : Aventure

Développeur : Wizarbox (France)

Éditeur : DTP / Anaconda Games

Sortie prévue : Avril / Mai 2008

Le secret de Blondy Island

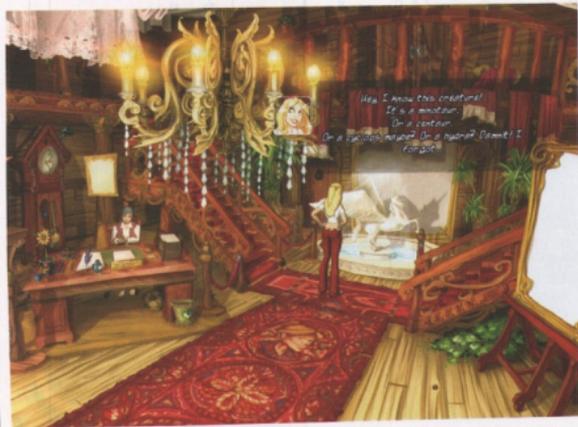
Pour la thématique de son premier vrai jeu, le jeune studio français Wizarbox a choisi un groupe de la population sujet aux moqueries faciles fondées sur leurs comportements stéréotypés : les lamas. Pour en avoir croisé deux dans le Morvan pas plus tard que la semaine dernière, je peux vous assurer que ce ne sont que des clichés, ils ne crachent jamais sur les humains. OK, Britney Spears le fait mais son appartenance à l'espèce n'a pas encore été confirmée. Du coup, j'avoue que je ne suis pas très à l'aise avec un thème qui a déjà été décliné à toutes les sauces (blagues, BD...) et dont la lourdeur ne s'est pas vraiment diluée avec le temps. Mais ça je crois que les développeurs l'ont bien compris et le voient plus comme un argument attirant un large public sans vouloir prendre les joueurs pour des imbéciles. Inspirés par *Monkey Island* et *Runaway*, les gens de Wizarbox prévoient l'aventure comme un voyage initiatique amenant le personnage principal, une blonde donc, à maturité après s'être servie de sa naïveté. Moi je veux bien les croire mais on jugera sur pièces. En attendant, quelques répliques m'ont bien fait rigoler et je n'ai rien vu de choquant ou d'atterrissant dans

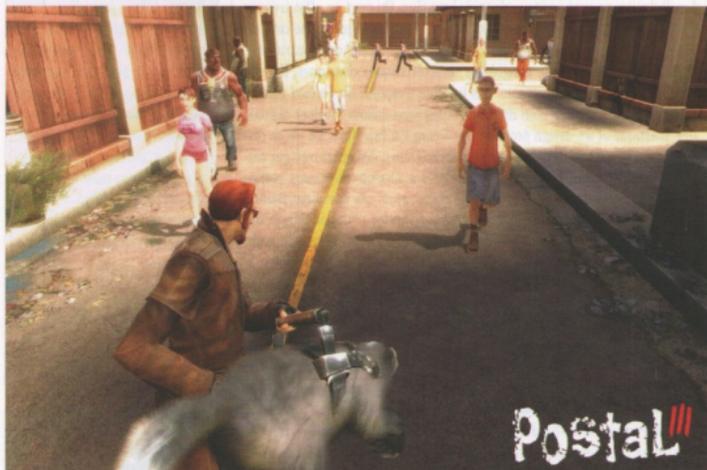


l'histoire de Sonny Blonde, jeune lama pom-pom girl de 17 ans. Partie en croisière avec ses parents pour leur anniversaire de mariage, on la retrouve échouée sur une île coincée à l'époque des pirates, partagée entre plusieurs clans. *So Blonde* tournera évidemment autour d'elle mais vous donnera aussi l'occasion de prendre en mains un pirate poète beau gosse et Max, un animal étrange qui passe son temps à faire des saltos arrière.

Les jeux dans le jeu. Je vais profiter de ce nouveau paragraphe pour vous donner tous les jolis chiffres du communiqué de presse que j'ai la flemme d'enrober syntaxiquement mais qui me paraissent significatifs. *So Blonde* contiendra 56 décors, une quarantaine de personnages, cinq heures de dialogues enregistrés avec des doubleurs célèbres et quatre fins différentes pour une durée de vie estimée entre 15 et 25 heures selon votre implication. En plus des traditionnelles énigmes du Point & Click avec combinaison d'objets, Wizarbox a cru bon d'inclure 16 mini-jeux qui vont du Game & Watch au jeu de rythmes afin de vous détendre entre deux énigmes qu'on nous promet logiques et rationnelles. Ces interludes ludiques pourront être zappés pour ne pas effrayer la ménagère de moins de 50 ans mais il faudra tous les réussir si vous voulez obtenir la meilleure fin. La touche magique révélant toutes les zones interactives d'un écran sera aussi de la partie parce qu'il y a pas mal d'allergiques au "pixel hunting", ce sport tombé en désuétude depuis le milieu des années 90. Niveau technique, malgré une équipe réduite, les graphistes et codeurs de Wizarbox ne sont pas manchots et ils ont choisi de créer les décors en vraie 3D avant de repasser en 2D après avoir fixé un angle de caméra pour mieux y incorporer leurs personnages eux aussi en 3D. Malgré ça, les décors fourmillent de détails dont une bonne partie sont animés et la gestion des effets de lumière est particulièrement réussie. Tout cela est plutôt encourageant même si je continue à ne pas comprendre le titre. On n'a encore jamais vu de lamas décolorés.

Threanor





Postal III

Le facteur sonne une troisième fois

Grâce à Postal, il est facile de prendre position sur la question controversée du statut artistique du jeu vidéo. Comment ne pas considérer un titre où l'on peut jouer au foot avec des têtes coupées, pisser sur des innocents jusqu'à les faire vomir et enfoncer des flingues dans le cul des chats pour en faire des silencieux comme autre chose que l'équivalent d'une Chapelle Sixtine vidéoludique ?

On peut même dire que la série *Postal* a ouvert une niche pour des jeux comme *Manhunt* qui ont compris qu'on pouvait se foutre éperdument du gameplay tant que la provocation et l'ultra-violence assurent une publicité et des détracteurs suffisamment virulents pour attirer un public en mal de sensations fortes. Dépassé par ses successeurs et la polémique *Hot Coffee* sur *GTA*, *Postal* veut revenir sur le devant de la scène aidé en cela par la somptueuse adaptation cinématographique d'Uwe Boll. Pour ce troisième épisode, on aura peut-être même droit à un gameplay digne de ce nom. Après avoir détruit Paradise, la ville de *Postal 2*, à la bombe nucléaire, le Postal Dude va débarquer dans Catharsis la bien nommée. Je ne sais pas si on pourra se passer des temps de chargement entre les zones mais on nous promet un monde ouvert à la *GTA* peuplé d'innocents à humilier.

Qui veut la peau d'Uwe Boll ? Afin de ne rien perdre de la démarche chaloupée du héros dans son imper en cuir moulant, la caméra abandonnera la

vue subjective pour s'installer derrière son épaule, transformant de fait le FPS en TPS (Third Person Shooter), un phénomène de plus en plus à la mode depuis *Gears of War*. Dans la foulée, l'Unreal Engine a aussi été mis de côté au profit du moteur Source en donnant un petit aspect cartoon au titre qui devrait un peu désamorcer l'ultra-violence outrancière caractéristique de la série. Le gameplay suivra lui aussi la voie de la raison puisque s'il sera toujours possible de massacrer aveuglément juste pour le plaisir, histoire de rendre complètement dingue cet avocat américain aux cheveux blancs dont je n'ai même pas envie de citer le nom. On ne dispose pas encore de détails sur les missions auxquelles vous serez confronté mais on sait toutefois que vous commencerez comme employé d'un sex-shop/studio de cinéma en tant que "spécialiste de la maintenance environnementale" (je crois que c'est une autre version du technicien de surface) équipé d'un sac à dos aspirateur qui fera aussi office de Gravity Gun. Les amateurs d'armes animalières seront ravis d'apprendre la présence d'un blaireau avec harnais que l'introduction d'une main dans le rectum transformera en tronçonneuse biologique. Une suite qui s'annonce donc tout en finesse, prête à repousser les frontières du bon goût.



Genre : TPS gracieux
Développeur : Running with Scissors (États-Unis)
Éditeur : Akella
Sortie prévue : Printemps 2009

Théranor

Alors, on Ryzaune maintenant ?

Après la fermeture des serveurs anglais et allemand, c'est maintenant au tour du dernier bastion de tomber, le serveur français Aniro. C'est ainsi que Ryzoim aura terminé sa carrière, laissant sur le carreau une demi-douzaine de fans absolus – au moins – ayant réussi à réunir 170 000 euros pour racheter les droits du jeu lors de la liquidation judiciaire de Nevras (la tanière des développeurs). Malheureusement pour les acharnés, GameForge a été préféré pour la reprise, avant que sa filiale française ne tombe elle aussi en liquidation judiciaire. À l'heure actuelle, l'original MMO n'est donc plus, les liquidateurs judiciaires tentent de déterminer le détenteur des actifs de GameForge France, et les ryzomiques s'organisent pour donner une seconde vie à leur monde tant chéri.



C'est nous qu'on est les champions !

City of Heroes/Villains, ça date, Marvel Universe Online c'est rapé (voir ci-contre), mais les organismes biologiques employés par Cryptic Studios ne se trouvent pas désemparés pour autant. Les développeurs planchent en effet sur un autre projet, *Champions Online*, reprenant l'univers d'un bon vieux jeu de rôles papier basé sur des super-héros. Voilà, c'est tout ce qu'on sait, et ne vous fiez pas à l'illustration, c'est bien un artwork provenant de Cryptic Studios, mais on ne sait pas à quel projet il correspond.

Earthrise of the living living

Les Bulgares ne sont pas tous de vrais humains. On peut en effet trouver parmi eux des troupes de développeurs à l'état sauvage comme ceux de Masthead Studios. Ces braves gars développent un MMO qui pourrait s'avérer intéressant puisque malgré des caractéristiques classiques, il s'agit d'un univers post-apocalyptique. Pas la peine d'espérer du *Fallout* malgré tout, le registre semble bien différent et les screenshots révèlent surtout une plastique et un design proches d'un *Doom 3* à l'air libre. Le jeu se distingue également par sa race unique (les humains, des créatures qui ressemblent vaguement à des développeurs) et son absence de classes, palliée par "plus de cent compétences, aptitudes et tactiques" qui devraient tout de même permettre d'individualiser son perso. Les développeurs vantent enfin leur système de visée dynamique, le PvP "sophistiqué", les énormes exosquelettes et les centaines d'armes futuristes. Le cœur de cible, vous l'aurez compris, est bien entendu les femmes matures et spirituelles.



Le film WoW en streaming sur ton mobile !

Frank Pearce, le co-fondateur de Blizzard, s'est fait choper par des confrères hargneux dans une allée de la conférence DICE à Las Vegas, et n'a pu repartir qu'après avoir répondu à toutes les questions. On apprend ainsi que la grève des scénaristes aux États-Unis a ralenti la production du film de *World of Warcraft*, que l'équipe espère aussi épique que la trilogie de *Seigneur des Anneaux*. On apprend également que les développeurs cherchent à produire une version d'essai en streaming de leur MMO, pour permettre aux non-abonnés de lancer une partie en 10 minutes sous le coup d'une impulsion. Frank rappelle aussi que *Wrath of the Lich King* devrait être au moins aussi consistant que *Burning Crusade*, et aborde enfin un thème original : *WoW* sur téléphone mobile. Une petite équipe aurait tout juste commencé à plancher sur des applications compatibles permettant de dialoguer avec sa guilde ou suivre les enchères en cours par exemple. Comme ça, vous n'aurez vraiment plus aucune excuse de ne pas consacrer 100% de votre vie à *World of Warcraft*.



Marvel Universe Offline

On avait fait l'écho d'une rumeur d'abandon de *Marvel Universe Online* il y a trois mois de cela, et depuis rien d'officiel n'était venu corroborer ou infirmer cette thèse. Le MMO développé par Cryptic Studios (voir ci-contre) devait sortir sur Xbox 360 et Windows Vista, à une date que le site officiel annonce toujours comme indéterminée. Shane Kim, un des boss de Microsoft Games Studios, vient pourtant de confirmer l'arrêt du développement : "Au début (...), nous pensions faire un MMO avec abonnement classique. Et si tu regardes bien les chiffres, il n'y en a qu'un qui ait du succès, tout le reste ne correspond pas à notre définition de réussite commerciale." Jamais le monsieur ne remettra en cause le jeu, les développeurs ni même Marvel ; seul le modèle commercial semblait inapproprié et les ambitions trop grandes. En remontant jusqu'à l'idiot qui a placé la barre trop haut, ou jusqu'à ceux qui ont développé un jeu trop naze pour atteindre les objectifs, on devrait quand même pouvoir trouver un coupable, non ?

P.S. : z

Après *Fly for Fun*, un MMORPG gratuit bas de gamme dont nous vous parlions il y a quelques numéros de cela, *Rappelz* vient lui aussi de sortir sur le site www.gpotato.eu. Les caractéristiques sont les mêmes que pour le précédent titre mais il n'y aura pas de petites filles à moitié nues cette fois, même Half ne devrait donc pas y jouer.



Gate to Stars' World

Si bien des développeurs ne nous forcent pas l'admiration du fait de leur travail, certains n'en sont pas moins des humains respectables. Voire adorables, comme les êtres vivants de *Cheyenne Mountain*. Eux, on attend qu'ils nous sortent *Stargate Worlds* avant de juger leur travail. Mais en tant que formes de vie évoluées, ils viennent de nous prouver leur grande classe en pratiquant un Mustache Day dans leurs locaux. Un Jour de la Moustache, c'est bien ça. Et en plus ils s'en vantent, en créant une news illustrée sur le site du jeu. On ne sait toujours pas si ce dernier sera bon mais au moins maintenant, on sait qu'il est entre de bonnes mains. Ou pattes, je ne sais plus.





Ton corps à corps, lourd comme un cheval mort

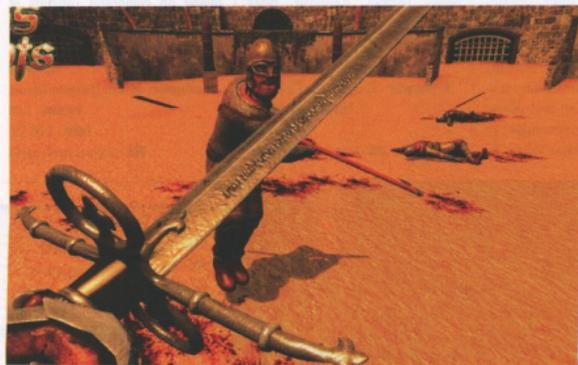
Genre : First Person Corps à Corps
 Développeur : PVK2 Team
 (International)
 URL : www.pvkii.com

Dans un monde où on a plutôt l'habitude des lance-roquettes, des pisto-lasers, des Gyrogranades à rebond et des gravity guns inversés, l'apparition d'un mod Half-Life 2 mettant l'accent sur le corps à corps est une vraie bouffée d'air frais. Ou plutôt d'atmosphère viciée saturée par la sueur, la graisse de bouc et la tripe fraîche, ce qui explique mon titre hommage à Demis Roussos. Car le postulat de PVK est aussi jouissif qu'anachronique. Chaque partie oppose trois équipes asymétriques aux classes, capacités et rôles distincts, dans une course à l'objectif passant forcément par du bon gros massacre à la première personne. Les Pirates sont représentés par le Capitaine armé d'un gros tromblon, d'un sabre lourd et d'un perroquet de combat. Le loup de mer peut aussi tirer un boulet de canon quand sa barre de capacité "special" est remplie. Le moussaillon, son second, est une sorte de scout se déplaçant vite tout en étant fragile. Ce petit gars possède une arme blanche rapide, un fusil léger, ainsi qu'un bidon de poudre noire à faire exploser n'importe où pour ravager un joli périmètre. Au pays des Vikings, on est Berserker ou Huscarl, de mère en fils. Les premiers cavalaient sur la carte à

moitié nu, une hachette et une épée courte à la main, qu'ils peuvent délaissier pour une grande hache nettement plus efficace et permettant de parer. Les Berserker peuvent virer "Berserk" (forcément) et devenir plus forts, plus rapides et plus résistants pour un temps. L'Huscarl de son côté possède une armure, une vitesse de déplacement moindre, six haches de lancer, une épée, un bouclier et une très grande hache de guerre. Enfin, chez les gros aristos de la chevalerie, on peut jouer archer (couteaux tout pourri, arc sniper et arbalète lourde) ou Chevalier proprement dit avec claymore à deux mains dévastatrice permettant de déclencher un coup spécial à base de 360° meurtrier ou combo épée classique-bouclier lourd.

Flamberge sans gamberge. Évidemment, corps à corps oblige, un soin particulier a été accordé aux combats. Les détenteurs de bouclier pourront ainsi bloquer les coups des adversaires, voire les renverser d'une charge, tandis que la majorité des armes blanches permettront d'attaquer selon quatre axes, à différents niveaux et de bloquer de manière réaliste. Ainsi, si vous parez sans prévoir le coup de l'adversaire, vous diminuerez les dégâts subis. Mais si vous bloquez en choisissant la direction exacte, vous l'étoufferez un instant, pile de quoi lui porter le coup de grâce. Cela demande un peu d'apprentissage, ça rend les combats étonnamment marrants. Et tout ça pour quoi ? Pour se mettre sur la tronche sur des cartes tenant du Team Deathmatch, du King of the Hill, de la capture de bâtiment, mais surtout de la course au trésor, par exemple sur la carte Island (la meilleure pour l'instant) qui demande aux deux autres équipes de capturer les montagnes d'or planquées chez les Knights, avant de les rapporter sur le bateau. Puisqu'il y a trois équipes, apprêtez-vous à beaucoup de trahisons et autres coups de vache. Bref, ce mod déjà très prometteur en version bêta 2.0 mérite vraiment que vous y jetiez un œil.

Omar Boulon



Au fur et à mesure des versions, la bêta va s'étoffer. On vous en reparlera sans doute.

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 7.6.1.9

Clients Mail

- Thunderbird 2.0.0.9
- Outlook Express 6.0
- Pegasus Mail 4.41

News readers

- Grabit 1.7.1
- NewsReactor 20080218.09
- ◆ NewsLeecher 3.8

Messagerie instantanée

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

Antivirus

- SpamPal 1.594
- Ad-Aware 2007 7.0.2.6
- Windows Defender

Navigateurs

- Acant Browser 11.5
- Firefox 2.0.0.12
- Opera 9.26

Browsers d'images

- FastStone Viewer 3.5
- XnView 1.92.1
- Picasa 2.7

Clients FTP

- FlashFXP 3.4
- FileZilla 3.0.7.1
- SmartFTP 2.5.1008.22

Drivers vidéo

- ATI Catalyst 8.2
- ForceWare 169.21

- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mois.



DÉMO

Shadowgrounds Survivor

Shadowgrounds était un bon petit shoot à l'ancienne avec tout ce qu'il fallait de moderne pour retenir l'attention du joueur. Sauf la durée de vie, affreusement courte, ou l'obligation de jouer au pad en coop' pour le collègue. Shadowgrounds Survivor est une suite intéressante à plus d'un titre, mais la démo ne permet pas de savoir si tous les vilains défauts de son aîné sont corrigés puisqu'elle est limitée à une demi-heure de jeu. Cela n'étant pas suffisant pour le terminer, on peut tabler sur une espérance de vie comprise entre 31 minutes et 31 ans, ce qui est un peu vague certes. Quoi qu'il en soit, la demi-heure est suffisante pour trouver un bon nombre de qualités à Survivor, à commencer par le graphisme amélioré et super convaincant. Si les rochers anguleux sont un peu légers, on ne remarque rien dans le feu de l'action et le reste est impeccable : environnements, textures au sol, effets en tout genre, animation des personnages et ennemis... La physique ajoute de

plus une petite touche de stratégie, puisque l'on peut s'en servir pour faire exploser les barils explosifs (étrangement omniprésents) là où ils feront le plus mal. En plus des améliorations à apporter aux armes avec des bonus à ramasser, il est possible de débloquent de nouvelles capacités pour son héros en prenant de l'expérience, comme dans un RPG. On peut ainsi se dégoter un détecteur de présence, ou la possibilité de sauter sur un certain type d'ennemi pour leur cramer le cerveau d'une seule balle. Le début du jeu présente une certaine linéarité dans les niveaux en couloirs comme pour les ennemis toujours identiques (en dehors d'un boss), mais cela n'empêche pas de se faire hameçonner par le gameplay simple et complet comme un gros con de poisson. À noter qu'une autre démo permet d'essayer deux niveaux de la campagne et le mode Survivor.

Développeur : Frozenbyte (Finlande)

Editeur : Meridian4

Taille : 1 Go

URL : tinyurl.com/29zbe5

UTILITAIRE

HijackReader

HijackThis scanne votre PC pour détecter des menaces ayant échappé à l'attention de votre antivirus. Simple et efficace, le soft dégage avec plaisir la barre de tâche qui s'est incrustée dans votre Firefox par exemple... Mais il faut pour cela comprendre d'où vient le problème, et force est de constater qu'HijackThis n'est pas des plus clairs au niveau de l'explication de ses résultats. HijackReader est là pour cela, parce que "Installed with hardware drivers for a Realtek AC97 audio device. It's believed that Realtek uses this file in order to send data about the customer. Some users report problems with their on-board sound if this is disabled" est un peu plus simple à comprendre et explicite qu'un seul "Alcmtr", quand on comprend l'anglais et qu'on ne connaît pas par cœur toutes les DLL du monde.

Frsware

Développeur : Mikko Hollmén Olesen

Version : 1.03

Taille : 1,86 Mo

URL : tinyurl.com/yqgj4p





DÉMO Silverfall : Earth Awakening

Silverfall était plutôt marrant. Marrant comme un hack & slash bideon en fait, sinon c'était plutôt triste. *Earth Awakening*, son add-on, apporte de nouveaux éléments intéressants : deux nouvelles races pour commencer, les nains et les hommes lézards. La démo n'autorise qu'un nouveau perso (humain ou nain forcément masculin), mais il est bien sûr possible pour les sentimentaux de reprendre leur ancien héros dans la version complète. Après avoir réparti quelques centaines de points dans les attributs et compétences donc, le joueur peut enfin commencer une partie. On retrouve vite les qualités du jeu original : un alignement nature/technologie fixé en fonction des missions accomplies, une certaine liberté, pas de nazis, et une grande quantité d'objets et d'ennemis. Si cela n'était pas synonyme de diversité, l'introduction de l'artisanat approfondit le jeu. Signalons également de nouveaux sorts et compétences avant de passer à ce qui nous intéresse vraiment : ce qui fait de ce titre une bonne blague bien moisie. Il y a le graphisme pour commencer, peu brillant à l'époque sous sa grosse couche de cell-shading, totalement répugnant maintenant. L'adaptation des ennemis au niveau de son perso et leur répartition scientifique sur toute la carte rend le jeu vraiment fastidieux. Les divers bugs et l'I.A. fort légère, enfin, achèvent de plomber cet add-on hilarant.

Développeur : Monte Cristo (France)
Editeur : Focus Home Interactive
Taille : 1 301 Mo
URL : www.silverfall-lejeu.fr

UTILITAIRE PicLens

Dans le genre minable, PicLens est plutôt mal classé, mais on ne lui en veut pas. Ce plug-in absolument fantastique s'incruste dans votre navigateur Internet (Firefox, IE ou Safari ; Opera est violemment snobé) et révolutionne la façon de regarder les photos. Compatible avec les sites les plus fréquentés tels que Google Image, Flickr, Facebook et bien d'autres encore, le plug-in ajoute une option de lecture permettant d'afficher les images dans un mur de photos aussi classe qu'intuitif. Avec ça, il devient même possible d'épater une fille devant un mur de saucisses, et je vous promets que ce n'était pas gagné.

Freeware
Version : 1.6
Développeur : Cooliris
Taille : 1 Mo
URL : www.piclens.com



UTILITAIRE Enso

Vous ne vous en doutez pas encore, mais vous avez de la chance : j'ai bien bossé pour ce numéro et j'ai trouvé deux excellents logiciels. Une fois lancé, Enso n'apparaît (en dehors de la barre de lancement rapide) que lorsque vous appuyez sur la touche Caps Lock (Verr.Maj). Il vous faut alors taper la ou les premières lettres de la fonction que vous désirez pour qu'elle se lance immédiatement, comblant vos désirs de façon

simple et instantanée. Vous pouvez ainsi effectuer des calculs, chercher la définition d'un mot ou d'une expression, vérifier son orthographe ou effectuer une recherche Google à son sujet... Un vrai bonheur, malheureusement réservé aux mots anglais pour ce qui est de les définir. Enso n'en est pas moins utile pour les ceintures jaunes en anglophilie et pour ses autres fonctions, aussi.

Freeware
Développeur : Efreeky Software
Version : 3.4
Taille : 12,3 Mo
URL : www.humanized.com/enso/



UTILITAIRE eBoostr

Si vous ne connaissez pas la technologie ReadyBoost de Windows Vista, celle-ci permet d'améliorer sensiblement les performances de son système à l'aide d'une simple clé USB (et d'un saucisson). En copiant certains fichiers sur la mémoire Flash de la clé et en menaçant le boîtier de votre PC avec le sauciflard, Windows Vista effrayé mais boosté, tourne ainsi un peu plus vite, c'est prouvé. EBoostr fait de même avec Windows XP, et vous dispense même du bâton de berger. C'est génial en théorie, sauf que ça coûte 30 dollars, sans compter la clé USB mobilisée... À un prix presque équivalent, une barrette de RAM est donc bien plus intéressante pour ceux qui ont encore de la place sur leur carte mère. On attendra donc pour un freeware équivalent, quitte à menacer un développeur avec le saucisson gagné pour qu'il se magne l'oignon.

Shareware
Développeur : eBoostr
Version : 1.1
Taille : 780 Ko
URL : www.eboostr.com

À voir aussi

PATCH Football Manager 2008

Et hop, mise à jour des équipes après le mercato et correction de trois ou quatre centaines de petites choses.

Version : 8.0.2
Taille : 144 Mo
URL : tinyurl.com/27g7k7

PATCH World in Conflict

Si ce patch apporte plein de bonnes choses, il "empêche le smurf d'un clan". MC Hammer n'est pas content.

Version : 1.006
Taille : 86 Mo
URL : tinyurl.com/yjw55

PATCH Unreal Tournament 3

Le premier patch pour *UT3* vient chercher le jeu jusque dans votre corbeille pour le réinstaller en douce. Si si, c'est promis.

Version : 1.1
Taille : 157 Mo
URL : tinyurl.com/2fdueh

PATCH Gothic 3

Un nouveau patch reprenant des corrections apportées par les joueurs et d'autres faites par *Spellbound*, les nouveaux développeurs du prochain *Gothic*. Normalement ce sera le 4.

Version : 1.6
Taille : 29 Mo
URL : tinyurl.com/23hroz

MUSIQUE Dungeons & Dragons Online

Pour honorer la mémoire de Salvador, Turbine nous offre la B.O. de *Dungeons & Dragons Online*. Merci Turbine, et merci Henri surtout !

Taille : Dépend du morceau
URL : www.ddo.com
El Gringo

ON Y JOUE ENCORE >>> 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008

Sortie de Warzone 2100

Barrière patch officiel

Premier patch non-officiel

Publication de code source

Version 0.1 de Warzone
Resurrection Project

WFP version 2.1 Beta 1



Warzone 2100

Libre, gratuit et toujours aussi bon



Et quo sont-ils devenus ?

Après la fermeture de Pumpkins Studios, les créateurs de Warzone 2100 sont partis chez Pivotal Games. Ça ne vous dit rien ? C'est à cause d'eux qu'on doit se forcer à un rythme régulier les médiocres jeux de la série Conflict, dont le dernier, Conflict : Denied Ops, a écopé récemment d'un 2/10. Comme quoi...



On aimerait que tous les jeux vidéo qu'on a adorés dans les années 90 puissent avoir le même destin que *Warzone 2100*. Pour ceux qui débarquent, je vous rappelle l'histoire de ce strat' temps réel culte : sorti en 1999, le jeu a connu un vrai succès d'estime, parce que c'était le premier STR à exploiter correctement la 3D (c'était l'époque où le bon bourgeois se devait d'avoir une 3DFX dans le PC) et à proposer la customisation totale des unités, un truc qu'on n'avait jamais vu à l'époque. Agrémenté d'un gameplay parfaitement équilibré et de trois campagnes solo dantesques, il a laissé des souvenirs humides à toute une génération de joueurs, et certains n'ont pas voulu le laisser mourir lorsque la petite boîte responsable du titre, Pumpkins Studios, a mis la clé sous la porte. Dès 2000, des groupes non-officiels sortaient déjà des patches sous le manteau pour améliorer le jeu, et parlaient de développer un *Total Warzone*, une suite spirituelle à leur jeu fétiche, tout en pétitionnant comme des bêtes Eidos, l'éditeur du jeu, pour balancer le code source en GPL. Leur souhait fut exaucé en décembre 2004, date à laquelle le *Warzone 2100 Resurrection Project* est né. Leur but : recoder certaines parties du jeu pour le rendre multi-plateforme, gratos, et intégrer une méga-tonne d'améliorations. Après des dizaines de versions pas forcément exploitables, ils ont publié le 18 février dernier la release 2.1.0 Beta 1, qui permet enfin de rejouer à *Warzone 2100* pour pas un rond, et avec tout le confort moderne.

Warzone 2008. Support des hautes résolutions, compatibilité avec XP et Vista, son qui marche, menus lisibles, textures améliorées, bugs corrigés, le *Warzone 2100* version 2008 est impeccable, ce n'est pas un vieux bricolage bancal réservé à 12 passionnés. Et j'ai été surpris de voir à quel point le jeu se

défend encore, malgré ses 8 ans d'âge. Cette nouvelle édition propose trois versions : l'originale, une version avec textures améliorées et une version avec un gros mod d'I.A. autodidacte. C'est cette dernière que je vous conseille, vous aurez des ennemis vraiment plus intelligents que dans la version normale (on les voit fuir, se réorganiser, attaquer dans des endroits surprenants...) et le fait de ne pas avoir des textures améliorées s'oublie vite. Le look légèrement pixellisé du terrain original donne même un côté nostalgique assez agréable. Côté gameplay, bah c'est encore très compétitif. L'interface reste efficace (même si l'utilisation particulière du clic droit/clic gauche désoriente un peu au début), les cartes sont bien foutues et on prend toujours autant de plaisir à jeter sur la base ennemie 60 lance-flammes blindés conçus avec amour dans l'éditeur d'unités - d'autant que les possibilités de customisation sont encore plus développées que dans la version originale. Le jeu était tellement en avance sur son temps (il n'y a qu'à voir les différents radars, les possibilités d'utilisation de l'artillerie...) qu'aujourd'hui, même du point de vue technique, il ne fait pas si "old school" que ça et s'en sort même bien face à des produits beaucoup plus récents et beaucoup plus payants. Si vous avez une fringale de STR mais n'avez ni le porte-monnaie ni la machine pour vous acheter le dernier add-on de *SupCom*, installez donc ce *Warzone* "reloaded", je vous garantis que vous serez étonné. Et peut-être que, comme moi, vous vous prendrez à rêver de ce que donnerait *System Shock 2*, *Fallout 2* ou *Sim City 4* s'ils pouvaient bénéficier du même traitement... (40 Mo à télécharger sur wz2100.net, ou gamer.shell.com si le site original est trop embouteillé).

ackboo

CANARD PC

Où ça ? Dans ta boîte !



Gagnez du pouvoir d'achat, abonnez-vous !

Seulement 3,18 € le numéro*

Commandez online sur le site www.canardplus.com

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

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

Tarif pour l'Union Européenne :

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

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

Chèque bancaire ou postal Mandat lettre

Visa Eurocard / Mastercard

Numéro

Expire le N° de vérification*

Date et signature obligatoires :

Nom et Prénom ou Raison Sociale

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

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

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

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

Code Postal Localité de destination ou Bureau distributeur cedex ou Cedex

Téléphone

E-mail

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

Veillez compter un minimum de 2 semaines avant la réception du premier numéro. Offres valables jusqu'au 31 mars 2008.

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

La physique dans les jeux



MAIS C'EST LE PROFESSEUR
S. QVENTIN! CELUI
QUI FUT À LA BASE DE LA
PHYSIQUE MODERNE EN
ENVOYANT UNE POMME
DANS LA GUEULE D'ISAAC
NEWTON!

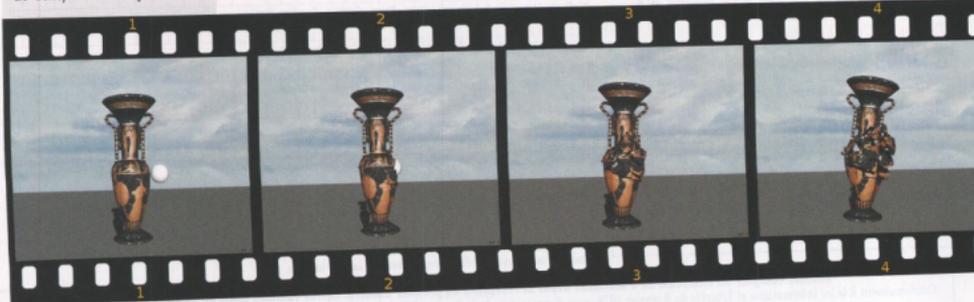
WHEON!?



HAVOK le destructeur

Phénomène très en vogue, les développeurs acquièrent très souvent des middlewares pour bénéficier d'un panel d'outils prêts à l'emploi. Des outils qu'il est toujours possible d'optimiser et qui permettent de gagner un temps considérable dans la conception d'un jeu. En termes de physique, ce sont les sociétés Ageia et Havok qui se partagent le marché. C'est d'ailleurs en exclusivité que nous avons pu découvrir le nouveau moteur Havok Destruction qui sera officiellement présenté cet été. Ce nouveau moteur propose pour commencer de nombreuses optimisations en termes de calcul et de gestion mémoire, ce qui permettra de bénéficier d'un plus >>>

Il existe aujourd'hui un phénomène de société qui préoccupe l'ensemble des Français, bien plus que celui des jeux vidéo : la connerie audiovisuelle. J'en veux pour exemple cette fabuleuse émission de télé ayant récemment montré qu'il était possible de respirer par l'anus en massant ses organes internes (ce qui ne facilitera pas la tâche en cas de bouche à bouche) ou cet autre jeu dans lequel chaque candidat reçoit une décharge électrique avant même de prononcer la réponse. Et après, on va nous sortir que les jeux vidéo sont dangereux et abrutissants. On croit rêver ! Mais revenons à nos moutons et continuons notre voyage derrière l'envers du décor. Après le dossier sur l'Intelligence Artificielle du dernier numéro, nous allons nous intéresser cette fois à la physique et ce qu'elle apporte à notre passe-temps favori.



Si l'accent a clairement été mis ces dernières années sur l'augmentation du réalisme dans les jeux, il ne s'agit pas de tirer profit du processeur et des dernières avancées technologiques des cartes graphiques pour reproduire un environnement photo-réaliste. En effet, à quoi bon modéliser une voiture de sport au pixel près, si nous ne pouvons pas admirer ses roues tourner et provoquer de la poussière en accélérant ? À quoi bon modéliser des environnements aussi magnifiques que dans *Crysis*, si nous ne pouvons pas voir ce monde bouger sous les effets des intempéries météo ? Quel intérêt y a-t-il à modéliser avec précision la main d'un personnage si celui-ci est incapable de saisir des objets de façon réaliste ? Si bien que les développeurs tentent aujourd'hui d'augmenter le niveau de réalisme non plus par des effets visuels toujours plus impressionnants, mais par des effets physiques. Le développement a donc amorcé un tournant important, ce qui explique pourquoi nous voyons se généraliser les moteurs de physique tels que le PhysX d'Ageia et le Havok Physics de la société du même nom. Ce dernier étant surtout connu pour les jeux *Half-Life 2*, *Dark Messiah*, *BioShock* et plus récemment *Assassin's Creed*. Reste à découvrir sur quel moteur de physique se sont appuyés les développeurs d'*Alone in the Dark 5*, tant la première démo technologique en HD disponible sur le Web s'est montrée impressionnante.

La physique, qu'est-ce que c'est au juste ?

Pour ceux qui ne l'auraient pas encore deviné, la physique n'est autre que la représentation des lois de la physique dans le monde du jeu vidéo. C'est-à-dire tout ce qui a trait aux mouvements des objets, des fluides, mais aussi des personnages, et la manière dont ces différents éléments interagissent entre eux (manière dont ils glissent, rebondissent, déformation, collision, etc.). Et c'est au moteur physique qu'incombent ces tâches de calculs qui peuvent être réalisées entièrement en temps réel, de manière pré-calculée, ou bien les deux à la fois. Et à l'instar de l'I.A., les développeurs préfèrent privilégier la rapidité des calculs à leur précision. Tout simplement parce qu'il est aujourd'hui impossible de calculer et d'appliquer toutes les lois de la physique en temps réel dans un jeu, tant la puissance de calcul nécessaire est conséquente. La précision des calculs est



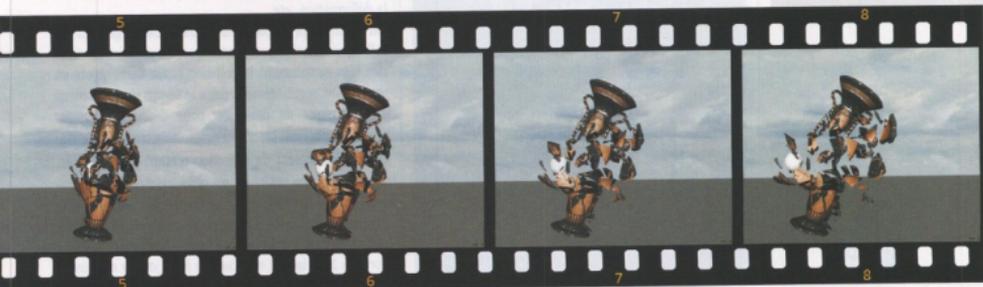
Dans Alone in the Dark 5, la gestion de la physique semble avoir bénéficié d'un grand soin (attendons le test). Il sera par exemple possible de percer une bouteille de solvant pour en répandre le contenu comme bon vous semble avant de faire un joli feu.

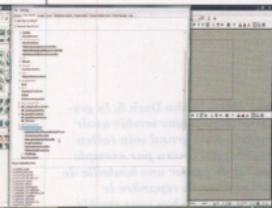
au contraire utilisée, et le plus souvent de manière pré-calculée, par les studios de cinéma. Ce qui permet d'insuffler un niveau de réalisme saisissant comme le mouvement des cheveux, la respiration, les émotions, etc. Quel que soit le but recherché, les développeurs doivent tout d'abord "simplifier" les objets, et les personnages. C'est ce qu'on appelle la physique du solide qui permet de scinder chaque objet ou entité en plusieurs parties géométriques distinctes (boîte, sphère, cylindre, mesh complexe, etc.) et invisibles pour le joueur.

Pour mieux comprendre, exagérons un peu en prenant l'exemple du bras d'un personnage. Nous pourrions être tentés, en vrais paresseux que nous sommes, de représenter très grossièrement ce bras par un unique cylindre. Le moteur physique serait alors incapable de retracer les différents mouvements caractérisant le fléchissement du coude, de la main, et des doigts. Il est par conséquent important d'utiliser autant de formes géométriques que nécessaire pour délimiter chaque partie du bras dans le but de retracer plus fidèlement les mouvements et l'évolution de leurs orientations (ce qu'on appelle les degrés de liberté), ce qui multiplie grandement la complexité dans la gestion des vêtements, des poils et des cheveux. Sans oublier les possibles interactions avec l'environnement (pluie, vent, feu, etc.).

Plus "simple", la physique du point permet de formaliser un objet par un seul point en mouvement en prenant en compte la vitesse, l'accélération, la friction, la gravité, etc., sans intervenir sur son orientation. L'objet est donc considéré comme d'un seul tenant jusqu'à ce qu'il franchisse une distance ou qu'il soit en situation d'interagir avec l'environnement. Si l'on prend l'exemple le plus simple d'un objet immobile,

>>> grand nombre d'effets et/ou de plus beaux effets sans pour autant plomber les performances de votre machine. Mais le plus intéressant se situe au niveau de la gestion des collisions plus poussées. Avec, pour commencer, la possibilité de calculer automatiquement la physique des solides au fil des modélisations des objets (Connectivity Toolkit). Y compris les intersections optimales (fracture generator) pour chaque boîte, sphère, cylindre, triangle composant un mesh complexe, ce qui permet de mieux modéliser la destruction, et surtout plus rapidement. La technologie fracture Event Controller permet de calculer les forces physiques en présence pour apporter encore plus de réalisme dans la destruction des objets.





Pour les level designers amateurs, Ageia et Epic ont mis gratuitement à disposition l'éditeur UT3 intégrant son moteur PhysX.



Unreal Tournament 3 avec PPU PhysX



Il est inutile de considérer toutes les briques d'un mur s'il se trouve dans le dos du joueur. Le mur sera alors considéré comme un "point" pour ne pas imposer inutilement des calculs, jusqu'à ce que le joueur s'en approche, et là, il redevient une multitude de polygones (le mur hein, pas le joueur). Les programmeurs tiennent donc compte de la distance entre les objets de manière à ne pas calculer trop de physique inutilement, ce qui permet de ne scinder un objet ou une entité immobile que dans certains cas bien précis, comme par exemple une caisse, un véhicule ou notre mur de briques. Tant qu'aucune interaction ne se produit à proximité de l'objet, il n'y a pas lieu de retranscrire une collision ou sa destruction. Dans les FPS, les développeurs doivent même tenir compte de la portée de l'arme utilisée en plus de la distance séparant le joueur des objets et entités, allant même jusqu'à compliquer l'ensemble en introduisant différents effets tels que le vent qui peut alors dévier ou ralentir un projectile, la gravité, etc. Le gravity gun de *Half-Life 2* reflète d'ailleurs parfaitement les cas que nous venons d'évoquer.

Pour finir, on entend partout le terme "ragdoll" (poupée de chiffon). Afin que vous dormiez encore moins bêtes ce soir, le ragdoll caractérise l'interaction d'un personnage, que Dieu rappelle à lui, avec l'environnement de la même manière que se déformerait une poupée de chiffon tombant dans un escalier, ou sur des clous rouillés. La dépouille de votre personnage tout vêtu de cuir ou celui d'un viril guerrier se ramassant la torgnole de sa vie va, grâce à l'interaction physique entre les parties composant son corps, épouser le relief du sol et des objets sur lesquels il repose. *Painkiller* fut en son temps une brillante démonstration de l'utilisation du "Ragdoll", le moindre FPS ou RPG utilisant désormais cette gestion très réaliste et harmonieuse des corps.

La détection des collisions.

Également assurée par le moteur physique, la gestion des collisions reprend les principes que nous avons énoncés plus haut : chaque objet et entité sont représentés géométriquement. Lorsque deux objets se rencontrent, on utilise alors des algorithmes mathématiques permettant de calculer le ou les points d'intersection, la vitesse, l'angle et la distance de pénétration, la déformation, etc.

On distingue principalement deux modes de gestion des collisions : statique et dynamique. Le premier caractérise tout simplement la collision entre deux objets en appliquant régulièrement dans le temps un traitement algorithmique de détection pour déterminer si les objets se touchent ou non. Toutefois, la transition entre chaque traitement de détection n'étant pas exploitée, il arrive qu'une entité ou un objet en mouvement traverse un autre objet sans que cela soit détecté. Une mauvaise gestion de la collision statique peut par exemple s'illustrer sur la récente carte *Badlands* de *Team Fortress 2*, puisqu'il est possible à un joueur de traverser le décor à un endroit bien précis (endroit que je ne

vous dévoilerai pas), et le joueur est alors invisible par les autres joueurs. Mais il ne lui est pas permis de sortir non plus. Pour éviter ce genre d'exploit, on utilise alors le modèle dynamique qui introduit ce phénomène de déplacement (transition entre chaque traitement de détection). Le coût en termes de calculs est plus conséquent, mais il présente l'avantage d'éviter à un volume d'en traverser un autre sans que cela soit détecté. Les développeurs utilisent conjointement ces deux types de gestion de collisions.

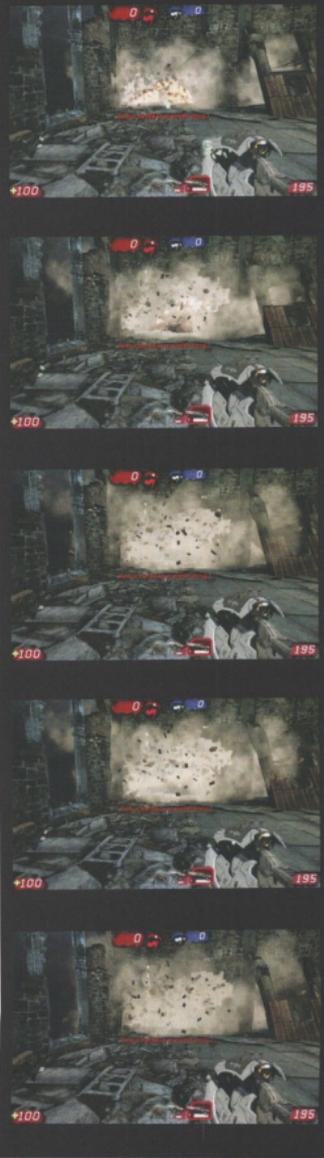
Toujours dans *Team Fortress 2*, vous avez certainement pu remarquer que les tourelles étaient destructibles (fort heureusement d'ailleurs). Ou encore que le pauvre corps chétif de votre personnage pouvait voler en éclats, ce qui arrive le plus souvent à notre petit Omar Boulon qui est naturellement doté d'une médiocrité affligeante, contrairement à moi (NDLR : Elfedac, qui est actuellement 425^e dans le classement psychostats.canardplus.com. Hoho le Noobz). Bref, pour parvenir à nous offrir de tels effets, les développeurs font appel à la physique des particules. Il est ainsi possible de créer un volume de plusieurs particules, lui-même scindé en plusieurs sous-volumes. Ce qui permet de gérer jusqu'à plusieurs milliers de particules simultanément liées entre elles par des sortes de ressorts, ressorts qui représentent en fait la manière dont se fera la rupture du volume (déformation, explosion, étincelles, fumée, projection, etc.).

Quand NVIDIA rencontre Ageia.

C'est officiellement le 4 février 2008 que NVIDIA a annoncé avoir acheté la société AGEIA que nous connaissons surtout pour son PPU PhysX très décevant, pour ne pas dire minable. Moins d'une dizaine de jeux PC seulement (et pas les meilleurs) étant capables de tirer profit de cette fameuse carte accélératrice. Mais c'est très vite oublier qu'AGEIA propose l'excellent moteur software du même nom, d'où une certaine confusion auprès des joueurs. Et là, les choses deviennent tout de suite plus sérieuses, le moteur PhysX étant utilisé dans plus d'une centaine de jeux PC et consoles. Un très sérieux concurrent au moteur HavokFX (récemment acquis par Intel), qui lui est même supérieur sur certains points. Nous terminerons donc par cette interview de Stéphane Quentin, le chargé des relations sexuelles... euh Presse NVIDIA, que nous avons enlevé et séquestré plusieurs heures. C'est d'ailleurs un ancien journaliste (alias Docteur Kant pour les intimes) qui, contrairement à nous, a renoncé à sa pauvreté en rejoignant NVIDIA. (Par respect pour mes collègues, je ne dévoilerai ni le temps de travail hebdomadaire de notre interviewé, ni son salaire mais putain, ça paye grave chez NVIDIA. Bon, j'en sais rien mais il avait au moins 12 cartes graphiques sur son bureau, c'est un signe extérieur de richesse ou je n'y connais rien.) Voilà de quoi entrevoir ce que pourrait être la physique de demain.

de la société NVIDIA, nous avons pu rencontrer Stéphane Quentin, le chargé des relations sexuelles... euh Presse NVIDIA, que nous avons enlevé et séquestré plusieurs heures.

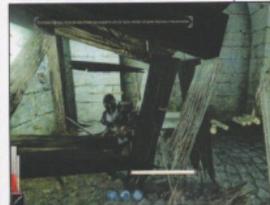
Unreal Tournament 3 sans PPU PhysX



Le "ragdoll" caractérise la manière dont les entités sont propulsées lors d'un choc ou lorsqu'elles meurent.



Dark Messiah, un très bon jeu qui n'a peut-être pas eu le succès escompté, utilise à merveille Havok, l'un des meilleurs moteurs physiques.



« Les développeurs "indigènes" se
font de plus en plus nombreux
en Inde car c'est un véritable
développement de la région »



Interview de Stéphane Quentin



Canard PC : Peux-tu te présenter à nos lecteurs en quelques mots ?

S. Quentin : Je suis Stéphane Quentin, je m'occupe des relations presse technologiques pour NVIDIA. J'ai tout d'abord commencé par être journaliste spécialisé dans les cartes 3D à partir de 1996 (pour ceux qui connaissent, c'était le temps des NV1). Et j'ai rejoint NVIDIA en 2002. D'ailleurs, cette année NVIDIA fête ses 15 ans. 15 ans d'innovation technologique (bon anniversaire, pour les 15 exemplaires de 9800GTX à notre attention, tu connais l'adresse hein ?).

Retrons directement dans le vif du sujet. Début 2006, NVIDIA présentait en collaboration avec Havok une nouvelle API appelée HAVOK FX et permettant aux cartes graphiques prenant en charge les Shader Model 3.0 de décharger le processeur des calculs liés à la physique dans les jeux. Est-ce différent aujourd'hui, surtout depuis le rachat de la société HAVOK par Intel ? Et cet état de fait a-t-il fortement contribué à la prise de décision du rachat d'AGEIA par NVIDIA ?

L'approche d'AGEIA et d'Havok FX est totalement différente. Premièrement, le logiciel PhysX d'AGEIA est multithread en plus d'être conçu pour les environnements massivement parallèles pour apporter une accélération matérielle dans les calculs massivement parallèles. L'architecture des GPU NVIDIA se prête complètement à l'exploitation du logiciel PhysX. De plus, la stratégie de NVIDIA est d'offrir une solution ouverte pour toutes les plateformes. Finalement, NVIDIA continue de penser que l'architecture évolutive de nos GPU est bien

plus adaptée à la nature hautement parallèle et interactive des calculs physiques que celle des CPU. Ce que nous nous emploierons à démontrer avec AGEIA.

Comment NVIDIA souhaite-t-elle se positionner dans le domaine de la physique par rapport aux développeurs et aux plateformes (PC, consoles) ?

PhysX est utilisé aujourd'hui par les développeurs sur consoles PlayStation 3, Xbox 360 et Wii. Nous continuerons à les supporter et bien évidemment à supporter toutes les plateformes que les développeurs considéreront comme importantes.

Les utilisateurs confondent assez souvent PhysX, qui, en plus d'être un PPU, est un moteur software disponible sur PC et consoles. Si nous pouvons logiquement attendre de NVIDIA qu'il favorise le moteur software et l'accélération matérielle des calculs de la physique exclusivement à ses GPU, le support du PPU PhysX pour les pauvres bougres qui possèdent déjà la carte accélératrice continuera-t-il d'être assuré ?

Le PPU est un bon accélérateur PhysX disponible aujourd'hui (CPC : Si cela pouvait être séduisant en théorie au départ, les tests pratiques montrent que c'est loin d'être le pied). Nous continuerons à le supporter tant qu'il y aura de la demande. Toutefois, nous allons faire évoluer la plateforme tant logicielle que matérielle pour obtenir une nouvelle ère pour la physique.

Quels sont les objectifs de NVIDIA en termes d'accélération matérielle pour les calculs de la physique ? Doit-on s'attendre à la complexification de vos GPU en vue d'intégrer une unité spécialement dédiée à la physique ? À l'intégration d'un PPU PhysX directement sur les cartes graphiques ? Ou bien compte-t-elle s'appuyer sur la puissance de calcul des GPU actuels pour offrir l'accélération matérielle aux joueurs ?

En combinant la puissante technologie PhysX d'AGEIA avec l'architecture des GPU NVIDIA, nous allons assurer aux joueurs et aux développeurs la plateforme physique la plus efficace du marché. Les calculs physiques sont naturels sur les GPU car comme le graphisme, les calculs physiques sont constitués de centaines de milliers de petits calculs en parallèle. La GeForce 8800GTX avec ses 128 processeurs de flux peut effectuer des calculs en parallèle beaucoup plus rapidement que n'importe quel CPU 2 ou 4 cœurs. L'industrie informatique évolue vers un modèle de calcul hétérogène, combinant un CPU flexible et un processeur massivement paral-

Le PPU PhysX, c'est de l'esbroufe

Exclusivement réservé à tous ceux qui se sont fait berné en beauté par l'acquisition d'une carte accélératrice PhysX d'AGEIA, l'unique niveau Ageia island dans GRAW 2 permet de voir les effets du vent sur l'environnement : bruissements de l'herbe, feuilles et autres objets qui virevoltent, nuages de poussière, etc. Les effets sont très saisissants, mais pour une carte vendue plus de 150 euros, c'est quand même cher payé.

Le mod PhysX pour UT3 tire lui aussi profit du PPU d'AGEIA. Ce dernier rajoute deux nouvelles maps CTF : Tornado PhysX et HeatRay PhysX. Le premier met l'accent sur une tornade, ses déplacements sur toute la map, et ses effets sur l'environnement. Elle aspire et fait virevolter >>>



lele comme le GPU pour des applications nécessitant des ressources de calcul intensives. Avec CUDA (Compute Unified Device Architecture) qui est en train de devenir l'un des environnements de programmation massivement parallèle les plus reconnus, nous pouvons maintenant avancer très rapidement dans l'amélioration des performances de calculs. On y trouve évidemment les calculs physiques, la visualisation, le calcul des images et des vidéos et un nombre infini d'applications que nous ne connaissons pas encore. (www.nvidia.com/object/cuda_home.html). Les GeForce 8xxx sont donc tout à fait capables aujourd'hui de prendre en charge les calculs physiques (en termes de puissance).

La technologie SLI sera-t-elle également mise à contribution pour apporter davantage de performances dans les calculs liés à la physique ?

Effectivement, le SLI, 3way SLI et QuadSLI permettront d'obtenir des meilleures performances en alliant physiques et 3D.

Si les GPU sont suffisamment puissants pour prendre en charge les calculs de la physique, les limites ne risquent-elles pas d'être rapidement atteintes, le traitement de la physique dans les jeux étant aujourd'hui plus que sommaire ?

Il faut mettre en perspective le matériel existant aujourd'hui et celui qui sera disponible dans les mois qui viennent. Aujourd'hui, les GeForce 8xxx ont la puissance pour effectuer tous les calculs physiques des jeux du moment. Bien évidemment, les prochaines solutions continueront à offrir de la puissance supplémentaire sans oublier les possibilités comme le SLI ou le Hybrid SLI.

L'API PhysX sera-t-elle directement intégrée aux prochains pilotes Forceware de NVIDIA ?

Effectivement, les possesseurs de GeForce 8 pourront exploiter les calculs PhysX via la mise à jour des drivers GeForce.



On voit bien la façon dont les développeurs de Lost Planet ont simplifié les morceaux de décors pour simuler la destruction de l'ensemble.

L'hypothétique "Direct Physics" dans DirectX 10.1 de la part de Microsoft n'est-il pas prévu pour offrir une interopérabilité pour la gestion de la physique ?

Nous travaillons main dans la main avec Microsoft pour supporter toutes leurs technologies liées aux jeux en incluant bien sûr leur stratégie autour de la physique. Pour le moment, il nous est impossible d'en dévoiler plus.

Pour finir, pourrais-tu nous expliquer en quelques mots de quelle façon NVIDIA collabore avec les développeurs de jeux vidéo ?

La clé du succès de NVIDIA est de s'être aperçu très rapidement que les GPU étaient entièrement dépendants des développeurs de jeux. Historiquement, NVIDIA a donc été en contact direct avec les créateurs de jeux vidéo, et a mis à disposition tout un arsenal d'outils (developer.nvidia.com) pour les aider dans le développement de leur moteur 3D. Tout en essayant d'incorporer leurs demandes tant en termes de puissance que de fonctionnalités. Avec le temps, nous avons incorporé toutes ces actions autour d'un programme appelée TWIMTBP (The Way It's Meant To Be Played : la meilleure façon de jouer) qui correspond à tous les niveaux de support pour un développeur. Pour certains, nous les aidons à faire les choix technologiques de leur moteur 3D (quelques années avant le lancement d'un jeu), et pour d'autres cela se restreint à l'optimisation de leur jeu avec les GeForce au moment du lancement. L'objectif étant de faire du PC la plateforme de jeu optimale. Aujourd'hui, en rajoutant la prise en charge du PhysX par les GeForce, nous rajoutons encore une corde à l'arc des GPU. Ces derniers deviennent ainsi incontournables pour avoir un PC optimal.

>>> les objets et les entités, mobiles ou non, en allant même jusqu'à provoquer des dommages sur l'environnement suivant les objets qu'elle projette (gestion des collisions). La seconde map met quant à elle l'accent sur la destruction de l'environnement avec une gestion très soignée des explosions, des particules et de leurs déplacements. Quelle que soit la map, cette gestion poussée de la physique change radicalement le gameplay. Toutefois, ces niveaux se sont révélés être injouables avec notre configuration (un Core2Duo E6700A épaulé par 2 Go de mémoire et une GeForce 8800GTX) et le PPU PhysX. Le plus étonnant, c'est que le simple fait de désactiver le PPU PhysX permet de retrouver un niveau de fluidité beaucoup plus décent sans pour autant sacrifier le niveau de détails et les effets de la physique. Un comble pour une carte censée décharger le processeur et le GPU des calculs liés à la physique ! Comme quoi, le PPU PhysX est bien le roi incontesté de la flûte.

HD À JETER

Après des mois d'un suspense alimenté par la propagande des uns, les communiqués des autres ou encore les annonces prophétiques du reste des pseudo-experts, la guerre des médias haute résolution a pris fin : le Blu-Ray l'a finalement emporté sur le HD-DVD.



Toshiba s'étant résolu à jeter la galette devant l'évidence. "Nous avons longuement analysé et évalué quel serait l'impact sur le long terme de la poursuite de ce qui apparaît comme une guerre pour le format nouvelle génération et nous sommes arrivés à la conclusion qu'une décision rapide contribuerait mieux au développement du marché", déclare le perdant. La production des platines HD-DVD sera donc stoppée à partir de mars prochain, le service après-vente étant maintenu même si ces lecteurs n'auront bientôt plus aucune raison d'être branchés. Si Toshiba abandonne le marché grand public au Blu-Ray, il envisagerait néanmoins d'exploiter le HD-DVD dans des solutions de stockage professionnelles, histoire de ne pas avoir gaspillé des millions de dollars en vain. Bien qu'officiellement vaincu - et c'est ça "la magie" de la Bourse -, l'action Toshiba a illico grimpé de 5,7%. Ne reste plus qu'à attendre le lecteur Blu-Ray de la Xbox 360.

SKULLTRAIL AU RAPPORT

Admirablement testée dans ses moindres rivets par Docteur Teraboule sur le non moins remarquable site Canardplus.com - ça coûte rien de se passer la brosse -, revenons brièvement sur la présentation officielle de la plateforme Skulltrail d'Intel. Cette "plateforme de bureau Intel Extreme à deux sockets", comme la qualifie le fondeur, toujours poète, ne fait pas dans le petit bras, jugez plutôt : prenez deux processeurs quadcore bien frais, ajoutez-y des cartes graphiques de chez NVIDIA



ou d'ATI (en multi-GPU, SLI ou CrossFire ; seul le Quad-SLI ne sera pas supporté en l'état, mais peut-être via les Geforce GX2), et vous aurez une idée de la bête de scène. Évidemment, pour brancher le fourbi, il faut une carte mère spéciale : en l'occurrence l'Intel D5400XS, tout émoustillée à l'idée d'accueillir deux Core 2 Extreme QX9775 45 nm au FSB de 1 600 MHz (soit 8 cores à 3,2 GHz, 12 Mo de mémoire cache L2 pour chaque QX9775), ainsi que de la bonne mémoire FB-DIMM qui mouline sa race. Attendues chez Alienware, entre autres fabricants, les configurations devraient tourner aux alentours des 6 000 euros. Notez bien que cette vitrine technologique tape-à-l'œil n'a que peu d'intérêt pour le jeu, tout du moins sur le plan du rapport prestation-prix. Enfin, c'est vous qui voyez.

MONTEVINA : PIQÛRE DE RAPPEL

Histoire de se rafraîchir la mémoire, revenons un instant sur la prochaine évolution de l'architecture Intel dédiée aux PC portables, la bien connue Centrino. Après la mise à niveau de la plateforme Santa-Rosa en début d'année - appelée "Refresh" -, remplaçant les Core 2 Duo gravés en 65 nm par leur équivalent en 45 nm, Montevina fera son apparition à l'occasion du prochain Computex, début juin. La plateforme reprendra sans surprise les processeurs 45 nm de Santa-Rosa Refresh, accompagnés par une nouvelle puce graphique, le GMA X4500 compatible DirectX 10,

ainsi que par une puce WiFi N ou hybride WiFi/Wimax (l'info n'est pas confirmée). Selon nos confrères de Digitimes, l'architecture serait par

la même occasion renommée "Centrino 2". C'est sûr, ça fait mieux commercialement parlant, le terme Centrino étant un vieux truc un peu ringard aujourd'hui vu de cinq ans. D'autre part, l'intégration de processeurs quadcore n'est pas à exclure, et ma foi, on ne voit pas pourquoi Intel se gênerait. Non mais des fois.

P43-P45

Les prochains chipsets d'Intel sont déjà dans les tuyaux. Le P45 générera un port PCI-Express 2.0 16x, plus deux ports PCI-Express 2.0 8x, alors que ce mesquin de P43 se contentera du support d'un seul port PCI-Express 2.0 16x. D'une manière plus générale, les coquins seront "1333 MHz FSB Friendly", compatibles DDR3-1333 (plus DDR2-1066 pour le P43), le P45 étant plus porté sur l'overclocking que le petit frère. Arrivée sur les cartes mères prévue pour le second trimestre de l'année.

Shelton en avance

Intel devrait sortir la plateforme Shelton en avance sur le timing prévu, à savoir mai au lieu du troisième trimestre, grâce à un triplement de la cadence des coups de fouet. Cette plateforme visera les configurations d'entrée de gamme, embarquant des processeurs Diamondville monocore ou dualcore de 1,6 GHz pour les déclinaisons "bureau". Les portables bénéficieront du N270 qui remettrait au goût du jour l'Hyperthreading, le tout accompagné par un chipset 945GSE/ICH7-M.

Cell la fin pour Sony

Comme prévu, Sony délaisse officiellement ses usines de production de processeurs Cell à Toshiba, moyennant la somme de 835 millions de dollars. Plus exactement, cette prise de possession se fera via la société commune mise en place par les deux firmes, qui, malgré la guerre Blu-Ray/HD-DVD, sont quand même un peu copines. Toshiba devra équiper aussi bien les PlayStation 3 que - comme chuchoté ici et là - divers autres produits Toshiba, voire des PC. À noter au passage qu'IBM, lui aussi, produira prochainement du Cell en 45 nm.

INTEL : HAVOK-A DU DIABLE



Cette news ne concerne pas directement le matériel, mais un peu quand même, enfin pas directement, mais si en fait, ou alors par

des chemins de traverse qui sentent bon le muguet, ou cette phrase n'en finit pas, j'ai bien envie de tenter le coup d'écrire tout le texte sans mettre un point, chiche que ouais, j'espère que vous avez bien respiré au départ, non, non, vous ne pouvez plus le faire maintenant, c'est de la triche, alors donc, il se trouve que le Studio Havok, récemment acheté par ce crève-la-faim d'Intel, mettra prochainement sa solution de développement "Havok Complete" à disposition du tout-venant, gratuitement

et de fait pas cher, en mai normalement, le pack réunissant le moteur "Havok Physics" et "Havok Animation", ce qui, en plus de contrer l'offensive NVIDIA avec son acquisition d'AGEIA, permettra aux gens de bonne volonté de réaliser des projets non-commerciaux - des jeux gratuits, des démos ou des maquettes par exemple -, favorisant selon Havok la créativité générale, même si l'offre n'est réservée qu'aux hippies possesseurs de PC, attention on va mettre un point, voilà c'est fait.

REGARDE ! LA CYBER-MAISON DU FUTUR !

Orange, Thomson et Sagem, copains comme cochons puisque co-générateurs de la Livebox, ont créé la société "Soft At Home". Elle aura pour mission d'imaginer une standardisation logicielle encadrant les fonctionnalités domotiques. Dans les faits, il s'agira de développer des solutions permettant l'interopérabilité des équipements de la maison, une sorte de système d'exploitation domestique qui gèrera aussi bien les ordinateurs que la télévision, le téléphone, ou tout appareil multimédia du même acabit. Pour prendre un

exemple, imaginez qu'à partir de la télécommande télé, vous puissiez répondre à l'appel téléphonique de tonton Marcel, alors que justement, vous visionnez dans le salon les photos de famille stockées sur le PC de la chambre. La domotique se veut promise à un bel avenir, puisque le marché à conquérir est énorme. De fait, Soft At Home envisage de proposer ses solutions aux opérateurs du monde entier, histoire de ne pas laisser le champ libre à Microsoft. On imagine d'ici le binz le jour où ça buguera.



OPEN MIND

Décidément, la mode est au libre, puisque c'est au tour d'AMD de jouer les bons Samaritains. Il se trouve que le fondeur diffuse depuis peu 2000 routines - sortir les poubelles, faire le lit, ranger la vaisselle -, destinées à faciliter le boulot des programmeurs désireux d'exploiter le potentiel des processeurs multicœurs. À noter que ces routines sont axées sur le traitement des fichiers multimédias, comme la retouche photo ou le montage vidéo, domaine de prédilection des dualcore et autres quadcore. Compactés dans un gros fichier baptisé Framewave 1.0, inutile de préciser que ces morceaux de code se comporteront mieux sur les processeurs de la firme, mais pas chiennes, elles fonctionneront également sur les processeurs Intel. À noter que les programmeurs seront libres d'utiliser les routines "telles quelles", ou bien les modifier à leur guise, c'est open... source. Par ce geste, l'idée est bien évidemment de pousser le développement PC dans le sens du multicoeur, ce qui globalement rejoint l'initiative "PC Gaming Alliance", dont nous glosons dans les news.

NVIDIA ACHÈTE AMD, ENFIN PEUT-ÊTRE

Désolé pour le titre putassier, j'ai cédé à la tentation de Satan. Plus sérieusement, NVIDIA ne rachète pas AMD, mais cela pourrait arriver. C'est en tout cas l'avis de mon grand pote Doug Freedman, analyste chez Technology Research, qui, dans une note diffusée à ses clients et à ses copains, explique que la chose est loin d'être saugrenue. Car si AMD/ATI rame comme un métro pour se sortir du trou financier qui constitue son habitat depuis quelque temps, NVIDIA aligne de son côté une insolente santé, comme vous l'explique la news consacrée à ce sujet (cf. "NVIDIA, ça va"). De plus, NVIDIA

a reçu le titre de "meilleure entreprise de l'année", attribuée par le magazine économique *Forbes*, tout ça pour dire que NVIDIA, c'est trop la gagne. Selon Doug, l'acquisition de la société AMD - valorisée à 4 milliards - par NVIDIA - valorisée à 13 milliards - pourrait déboucher sur des "merveilles technologiques" sans précédent, tu m'étonnes John. Même si NVIDIA envisage une telle opération (et elle seule le sait), il faudrait encore que l'acquisition soit acceptée par les autorités de régulation, puisqu'elle déboucherait sur une situation de monopole tout à fait conséquente. Espérons que Doug soit un gros nul.



NVIDIA, AGEIA, UNE HISTOIRE PUREMENT PHYSIQUE

Eh bien voilà... depuis le temps qu'AGEIA n'attendait que ça, c'est finalement arrivé : NVIDIA s'est offert la société ayant lancé le concept de l'accélération des moteurs physiques, dans la douleur il est vrai. Car il n'est pas exagéré de dire que la carte PhysX n'a pas séduit les joueurs, en raison de son prix excessif et de son total manque d'intérêt dans le contexte actuel : la carte n'est que peu exploitée par les jeux, même si 140 titres la supportent officiellement. Désormais, c'est NVIDIA

qui se la jouera frontal avec le moteur physique d'Havok, récem-



ment acquis par Intel et disponible gratuitement à compter de mai

prochain. CUDA, l'API de développement créée par NVIDIA pour exploiter ses GPU à d'autres fins que graphiques, phagocyttera le moteur physique en entier, afin de le rendre immédiatement exploitable par les GeForce 8 et consorts. Cette intégration se fera soit par l'intermédiaire de nouveaux drivers, soit par un logiciel externe. Toujours est-il que l'industrie s'uniformise encore un peu plus, ce qui présente certainement autant d'avantages que d'inconvénients, voire le contraire.

200 M\$ pour Charly

Sony va investir 200 millions de dollars dans le développement et la production de dalles OLED de grande et moyenne tailles. Pour l'heure, la première télévision OLED de Sony se cantonne à 11 pouces, pas gégé quoi. Par contre, l'épaisseur de cette télé n'est que de 3 millimètres - grâce à l'absence de rétroéclairage inhérente à la technologie -, ce qui nous permet d'envisager des 22 pouces et supérieurs d'une finesse inégale.

Fouille au cove

La Commission européenne a perquisitionné les locaux munichois d'Intel, ainsi que certains de ses principaux clients, notamment le revendeur français PPR (Fnac). Comme d'habitude, il s'agit d'enquêter sur un potentiel abus de position dominante du fondeur, via des pratiques anticoncurrentielles. Si Intel était condamné, il pourrait payer jusqu'à 10 % de son chiffre d'affaires en amendes.

Dell, soutien-core d'AMD

Contrairement aux rumeurs laissant entendre l'abandon des processeurs AMD par Dell, ce dernier propose désormais une configuration à base de Phenom tricore. Baptisée OptiPlex 740 Enhanced, la machine sera accompagnée d'une carte mère GeForce 6150LE/nForce 430, ainsi que d'une carte graphique Quadro NVS 210S.

Adieu Phenom

Rien d'officiel, mais il semble qu'AMD prévoie d'annuler la sortie des Phenom 9700 (2,4 GHz) et 9900 (2,6 GHz), pour les remplacer par les 9750 et 9950. Ces derniers disposeront de la correction du terrible bug du TLB, via le noyau en stepping B3, mais resteront à la même fréquence. La feuille de route à l'origine de la fuite précise une date de sortie pour le second trimestre de l'année.

GI-FI, L'AUTRE WIFI

C'est dans le *Sydney Morning Herald* que nous avons pioché l'info comme des Settlers en rut, info concernant la chose appelée "Gi-Fi". Comme son nom l'évoque, il s'agit d'une technologie radio qui offre un débit de 750 Mo/sec sur une distance de 10 mètres. Mis au point par le professeur Stan Skafidis, un chercheur de l'Université de

Melbourne, en Australie pour les nuls, ce protocole innove non seulement par le débit théorique revendiqué, mais également par la taille de la puce qui le supporte, à savoir 5 mm. Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, le bousin consomme à peine 2 watts, pour un coût de production inférieur à 10 dollars australiens (environ 6 euros). Du point de vue technique, madame la puce squatte la fréquence peu usitée des 60 GHz. Toutefois, de par sa portée, son utilisation sera réservée aux transferts de flux vidéo sur une distance réduite, à l'image d'autres technologies attendues comme le Wireless USB par exemple, n'offrant de son côté "que" du 60 Mo/sec sur 3 mètres, 14 Mo/sec au-delà. Si, avec toutes ces ondes qui nous traversent, nos cellules ne finissent pas en gambas grillées, on aura vraiment du bol.

100 GO EN NANO

La nanotechnologie fait de nouveau parler d'elle, cette fois dans le domaine de la mémoire. La société californienne Nanochip revendique effectivement la mise au point de puces pouvant stocker... 100 Go de données, excusez du peu. Pour ce faire, Nanochip délaisse la technologie "tôle et boulon" classique à base de transistors, comme celle de la mémoire Flash, préférant utiliser un film très fin perforé par des trous de 15 nanomètres de diamètre. Pour ce faire, on colle des photos d'acariens femelles nues sur le film à percer, puis on lâche un troupeau de mâles, et roulez jeunesse. Autre avantage de cette mémoire perforée, le coût de fabrication est inférieur à celui de la mémoire Flash, seuls les temps d'accès sont présentés comme identiques à ce que l'on connaît aujourd'hui. Pour mener à bien leur projet, ces surfeurs ont trouvé 14 millions de dollars sous un arbre, les premières puces finalisées devant être livrées aux fabricants d'appareils nomades (PDA, téléphones portables, appareils numériques, etc.) courant 2009.



NVIDIA, OUI MERCI, ÇA VA

Continuons sur NVIDIA, qui a présenté ses résultats financiers au commun des mortels. Autant vous dire que ça roucoule comme des guedins chez le comptable du fabricant de GPU, puisque la firme aligne des chiffres à faire vomir de jalousie la concurrence : 1,2 milliard de chiffre d'affaires au dernier trimestre fiscal 2008, un record historique pour la société, accompagné de 257 millions de

dollars de revenus, soit 57% d'augmentation par rapport au même trimestre de l'année précédente. Histoire de mettre en perspective ces résultats, rappelons qu'ATI n'a généré que 259 millions de dollars de chiffre d'affaires pour son dernier trimestre d'activité, ça fait réfléchir. Le bilan de l'année fiscale 2008 est tout aussi bon pour la société, puisque le chiffre d'affaires a augmenté d'environ un

milliard (33,5 %) par rapport à 2007, atteignant la coquette somme de 4,1 milliards de dollars. Le bénéfice annuel suit la même envolée, mais de façon exponentielle, avec pas moins de 797,6 millions de dollars pour 2008 contre 448,8 millions en 2007 (+77,7 %), de quoi mettre un peu de kir dans le Champomy. Sinon, chez nous, j'ai entendu que Bull avait annoncé 4,6 millions de bénéf.

60 XBOX SUR 360 CRÈVENT



OK, OK, on sait, la Xbox 360 n'est pas un PC, gna, gna, gna, c'est bon, vous pouvez arrêter de vous mutiler la voix. Mais d'un autre côté, elle s'en rapproche quand même pas mal la bougresse, sur le plan du hardware tout du moins. Vous serez donc intéressés de découvrir les résultats d'une étude réalisée par la société SquareTrade - spécialiste du service après-vente -, révélant qu'une console microsoftienne sur six (16,4 %) souffre d'une défaillance technique durant son existence. Ces chiffres - ajoutés au manque de stock pouvant entraîner une pénurie temporaire de Xbox 360 sur le

marqué américain d'ici peu -, conduisent certains analystes comme iSuppli à déceler certains changements, voyant désormais la Wii (30,2 millions d'unités fin 2008, contre 25,7 millions pour la Xbox 360) puis la PlayStation 3 (38,4 millions d'unités fin 2011, contre 37,7 millions pour la Wii) comme grands vainqueurs de la guerre des consoles Next-Gen. À titre de comparaison, toujours selon SquareTrade, la Wii et PS3 n'affichent de leur côté qu'un taux de panne de 3 %. Celui de Boulon serait quant à lui de 0,32 %, je vous laisse deviner quel genre de panne.

EN FRANCE, LE PC A LA GAULE

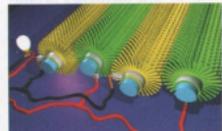
Les ventes de PC au niveau national se portent bien, puisque l'institut Gartner estime que le marché a progressé de 11,6 % sur l'année 2007. Pour le quatrième trimestre 2007, 2,8 millions d'ordinateurs ont été écoulés, que ce soit chez les particuliers ou les professionnels. Question palmars, Hewlett-Packard occupe la première place des fabricants, avec 22,9 % des machines vendues. Suivent Acer avec 19 %, Dell avec 11,4 %, Packard-Bell avec 6,5 % et enfin Toshiba, qui explose avec 32,5 % d'augmentation sur

l'année. Une précision importante, Acer étant désormais propriétaire de Packard-Bell, une rapide addition montre qu'en réalité, c'est bibi qui tient le haut du pavé, avec 25,5 % des ventes totales. Pour conclure, apprenez que les PC portables représentent désormais la majorité des ventes (50,6 %) et que c'est du côté professionnel que l'augmentation a été la plus forte, avec +9,5 %, contre 3,8 % pour le marché grand public. Par contre, toujours aucune nouvelle de Georges Marchais, ça commence à devenir inquiétant.



UN SLIP BRANCHÉ

Ce n'est pas du pipeau, nous pourrions un jour disposer de vêtements générant de l'électricité. Oh, pas de quoi remplacer les 500 watts de votre alimentation ou expérimenter les joies des brûlures au troisième degré, non, juste ce qu'il faut pour alimenter votre baladeur MP3 ou votre téléphone portable. Avec 80 milli-watts générés par mètre carré, faut pas être une lumière pour comprendre que vous n'éclairerez pas New-York avec votre slip.



Ce sont les gars du Georgia Institute of Technology qui sont à l'origine du concept, ce dernier reposant sur des nanofibres. Z'allez voir, rien de sorcier : lorsque l'individu fait un mouvement ou que du vent vient à leur contact, les nanofibres frottent les unes contre les autres, transformant l'énergie mécanique en électricité. C'est ce qu'on appelle l'effet piézoélectrique, à l'image de l'allume-gaz qui occupe nos cuisines. Plus précisément, nous avons d'un côté des nanofibres en kevlar recouvertes d'oxyde de zinc, et de l'autre, des nanofibres plaquées d'or, jouant la fonction d'électrode. Reste aux scientifiques à résoudre le problème du stockage de l'énergie produite, ainsi que celui du coût de production de ces vêtements. Vivement qu'on puisse briller en société.

NVIDIA GeForce 9600 GT

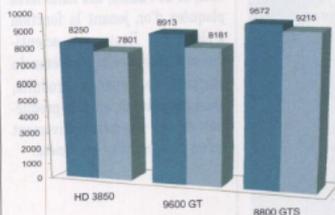
Par Lord Casque Noir

Pas vraiment nouveau, mais vraiment efficace

Depuis la sortie des excellentes Radeon HD 3850 et 3870, NVIDIA n'avait pas vraiment de modèle à aligner sur cette gamme de prix. La GeForce 8600 demeure bien en retrait au niveau des performances et si la 8800 GT se trouve désormais à un tarif à peine supérieur à la Radeon 3870 (pour une meilleure prestation il est vrai), la 3850 fait cavalière seule, ou faisait, devrais-je écrire. Le constructeur américain comble en effet le trou dans sa gamme avec cette 9600 qui inaugure la série des GeForce 9.

Prix : 170 euros environ
Site : www.nvidia.fr

3DMark 06 (sans AA/AF)
■ 1280x1024 ■ 1680x1050



Et ce n'est pas si commun de débiter une nouvelle génération de carte par le milieu de gamme. En général, le but est d'en mettre plein la vue à l'adversaire pour le décourager et appâter le chaland avec un produit phare que seule une poignée d'acheteurs pourra se payer.

Cela dit, la stratégie a quelque peu évolué avec le rachat d'ATI par AMD. NVIDIA surveille clairement le marché depuis la sortie des GeForce 8 et la bataille s'est déportée sur le mass market, ce qui, pour les joueurs, correspond à la tranche des 150-200 euros. Si l'on considère qu'AMD laisse temporairement tomber, on l'espère, le marché haut de gamme, l'agressivité des prix pratiqués nous montre que ce constructeur n'a nullement l'intention de laisser son concurrent grignoter davantage de terrain. Et c'est tout le problème pour NVIDIA qui ne souhaite en rien casser ses marges. Après tout, pourquoi baisser le prix de modèles qui se vendent bien sur leur simple réputation. NVIDIA joue donc la carte de la continuité technologique en proposant une simple

évolution de son architecture, plus adaptée à l'entrée de gamme, mais sous une nouvelle appellation, comme il l'avait fait avec les GeForce 7. Nul doute qu'ATI répondra par une nouvelle

baisse de prix en l'absence d'une architecture

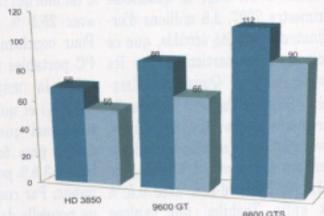
plus light. La GeForce que nous testons là n'a donc rien de révolutionnaire à première vue, le GPU n'étant qu'un dérivé du G92 équipant les nouvelles 8800 GT et GTS 512 Mo. Je dis à première vue parce que dans les faits, c'est une autre histoire.

Une 8800 GT, ou presque.

L'architecture du G80 équipant les premières 8800 GTX se base sur la mise en parallèle de 8 modules comportant chacun l'intégralité des étapes nécessaires au rendu de l'image : unités de calculs pour les pixels et les vertex, unités de textures, gestion de la mémoire, etc. Les premières évolutions du G80 "bon marché" furent donc les 8800 GTS 320 et 640 Mo qui utilisaient moins de modules que leur grande sœur. Seulement voilà, si en théorie, ce GPU modulable est une riche idée pour augmenter efficacement la puissance d'une carte,

notamment grâce au SLI, il est plus handicapant dans l'autre sens. Le retrait d'un module complet pénalise grandement les performances et leur faible nombre (8 au départ) n'offre pas une grande souplesse. En gros, passer de 8 à 6 modules ne diminue pas vraiment les coûts de production de la puce mais ampute les perf de près de 30 %. Pour être concurrentielles au niveau du prix, le G84 des GeForce 8600 ne disposait que de 2 modules, soit 32 unités de calculs, une bande passante de 128 Mo (insuffisante) et 8 unités de textures et 8 ROP. NVIDIA a donc revu sa copie pour le milieu/haut de gamme en créant le G92 pour les "nouvelles" 8800GT et GTS 512 Mo, fonctionnant sur une architecture similaire mais organisée différemment. Les unités de calculs sont plus nombreuses, le bus mémoire fixé à 256 bits et le nombre de ROP augmenté. Pour rappel, les

FEAR 1.06 Max (AAx8/AFx16)
■ 1280x1024 ■ 1680x1050



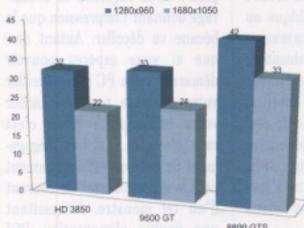
ROP appliquent les effets sur l'image déjà calculée, ceux-ci pouvant être l'éclairage HDR, les effets de traînée lorsqu'on bouge rapidement la tête dans *Crysis*, etc. Le GPU G94 de la 9600 GT reprend grosso modo les spécifications du G92 avec quelques restrictions (64 processeurs de flux contre 112 pour la 8800GT). On retrouve la compatibilité PCI Express 2.0 mais toujours pas de DirectX 10.1, NVIDIA considérant cette évolution pour l'instant inutile. Enfin, les améliorations du moteur PureVideo du G92 sont aussi présentes (meilleure décompression hardware de la HD et gestion dynamique du contraste) et les prises

200 millions de transistors en moins et des fréquences un peu plus élevées. De fait, malgré une architecture qui n'a rien de révolutionnaire, les performances par rapport à la 8600 GT qu'elle remplace font plus que doubler, ce qui ne s'est jamais vu d'une génération à une autre sur un produit positionné au même endroit de la gamme. Nous l'avons testé sur cinq jeux bien gourmands et dans les résolutions les plus courantes (1 280 x 1 024 et 1 680 x 1 050), elle permet de jouer confortablement à quasiment tous les jeux actuels, exception faite de *Crysis* qui n'est fluide avec aucune carte comme chacun le sait (en 1 680 x 1 050 avec deux 8800 Ultra, il

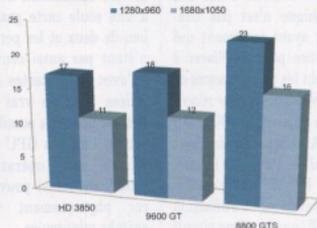


plus étonnant qu'avec presque deux fois moins d'unités de calculs que la 8800 GT, elle parvient à rester assez proche de celle-ci

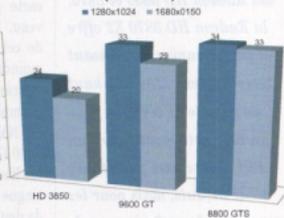
Crysis 1.1 DX9 High (sans AA/AF)



Crysis 1.1 DX10 High (sans AA/AF)



World in Conflict 1.006 DX10 Très Elevé (AAx4/AFx4)



DVI supportent la norme HDMI avec l'adaptateur fourni. Au chapitre de ce qui ne change pas, la gravure reste à 65 nm et la carte ne fait toujours pas le café. Notez que le G84 de la GeForce 8600 était gravé pour sa part en 80 nm.

Mieux que deux 8600 GTS.

La GeForce 9600 GT ressemble donc de près à la nouvelle 8800 GT, si ce n'est qu'elle comporte

rame presque, ce con). Par exemple, sous *S.T.A.L.K.E.R.*, la 9600 GT affiche 20 % de FPS en plus qu'une HD 3850, quelle que soit la résolution et avec tous les détails à fond. Sous *Company of Heroes Opposing Front* et en mode DirectX 10 tout à fond (avec un AAx4), la carte conserve plus de 40 images/seconde. À titre d'info, l'ancienne 8600 GTS est au-dessous des 20 FPS à réglages égaux. C'est d'autant

(jamais plus de 30 % d'écart), et ce grâce à la fréquence de son GPU plus élevée. Quoi qu'il en soit, c'est bien la première fois qu'une carte positionnée à cet échelon de la gamme obtient un tel résultat. Un exploit qui la propulse quasiment au niveau de la HD 3870 comportant 5 fois plus d'unités de calculs, même si on peut difficilement comparer les architectures. La Radeon HD 3850 passe clairement derrière et la différence s'accroît avec l'antirénelage activé. Là, c'est carrément la HD 3870 qui traîne le pixel, pas de beaucoup mais quand même. Bref, le bond en avant opéré par rapport à la 8600 GTS est très impressionnant et si le prix reste bien dans les 160 euros, c'est assurément la nouvelle référence dans le milieu de gamme.

Notre avis : On se demandait comment NVIDIA pourrait concurrencer la Radeon HD 3850 en termes de performances en amputant sa 8800 GT d'un tiers de ses unités de calculs. Il semblerait que les optimisations apportées à la puce et les 50 MHz supplémentaires répondent parfaitement à cette question. La perte de framerate est largement inférieure à ce que l'on avait imaginé et qui profite de la grande expérience de NVIDIA dans le multi-GPU, pour ceux qui souhaiteraient en mettre deux sur une carte mère SLI. Espérons que le prix annoncé soit bien celui pratiqué.



9/10



MSI Radeon HD 3870 X2

Par Lord Casque Noir

Deux fois plus de plaisir, mais pas pour le double du prix

En 2006, ATI présentait un prototype de carte graphique bi-GPU qui ne vit jamais le jour, ou presque (les exemplaires écoulés devant se compter sur les doigts d'une main). Deux ans après, l'esai se transforme presque en coup de maître. Embarquant deux RV670, le GPU amélioré des Radeon HD 3850 et 3870, la Radeon HD 3870 X2 offre des performances surclassant temporairement le très haut de gamme de NVIDIA pour un prix nettement inférieur. Elle n'est certes pas dénuée de défauts, mais pour les amateurs de performances, le résultat est là.



Le recours à deux GPU sur une carte graphique n'est pas nouveau, 3Dfx ayant largement utilisé de cet artifice pour améliorer à moindre coût les performances de ses cartes Voodoo. Le plus récent exemple en date est la 7900 GX2 de NVIDIA constituée de deux 7900 GT collées l'une sur l'autre. La Radeon HD 3870 X2 s'en distingue toutefois par l'utilisation de deux GPU sur le même circuit imprimé, ce qui ne change finalement pas grand-chose vu l'épaisseur de la carte. Mais deux GPU ne signifient pas forcément le double de performances, la difficulté pour le constructeur étant de trouver l'astuce technique permettant d'exploiter au mieux les deux puces qui travailleront dès lors en parallèle. Dans le cas de cette 3870 X2, il semble s'agir d'une adaptation du Crossfire à quelques subtilités près, les

drivers considérant avoir affaire à une seule carte graphique au lieu de deux et les performances n'étant pas aussi convaincantes qu'avec deux cartes physiques reliées avec un vrai Crossfire. Il n'est donc pas possible de désactiver l'un des GPU depuis les pilotes, cette opération (sans intérêt du reste) pouvant s'opérer physiquement via deux switches minuscules.

Du bruit en perspective.

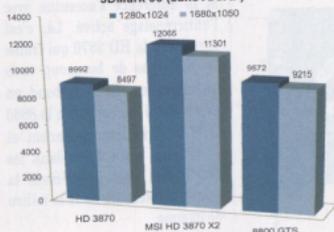
Ou plutôt en 3D, ha ha. Commençons donc par les choses qui fâchent, et tout particulièrement le bruit. Bien que cette révision du GPU gravé en 55 nanomètres ne dégage pas trop de chaleur, la présence des deux puces sur le même PCB nécessite une bonne ventilation qui devient hélas un peu trop audible à pleine charge, sans

parler de la séquence de démarrage donnant l'impression que la bécane va décoller. Autant dire que si vous espérez pouvoir démarrer votre PC sans réveiller votre gonnesse pour lui cacher votre addiction à WoW, c'est raté d'avance. Le fort dégagement de chaleur est évidemment lié à la consommation de courant d'un tel monstre. Nécessitant une double alimentation PCI Express, comme les GeForce 8800 GTX et Ultra ou la Radeon X2900XT, la HD 3870 X2 est un vrai gouffre pour l'alimentation qui devra lui fournir près de 200 watts rien que pour elle. C'est tout de même 50 watts de plus qu'une 8800 Ultra déjà très gourmande à la base. La facture d'électricité augmentera d'autant si vous optez pour du CrossfireX, c'est-à-dire deux X2 reliées entre elles pour une

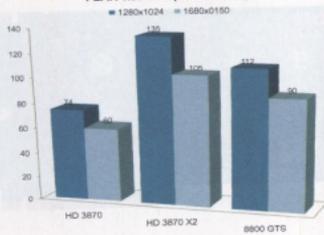


Prix : 390 euros environ
Site : www.msi-computer.fr

3DMark 06 (sans AA/AF)



FEAR 1.08 Max (AAx8/AFx16)



config en Quad GPU. Cependant, les drivers d'ATI ne permettent pas encore de le gérer, ce qui ne devrait tarder.

Comment ça marche... Pour permettre aux jeux de profiter de la puissance des deux GPU, les drivers doivent dispatcher les calculs entre eux de la manière la plus équitable. Ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. On pourrait croire en effet qu'une fois le CPU ayant calculé la géométrie de la scène, chaque GPU prend en charge le rendu d'une moitié d'image, les drivers recollant les deux demi-images finales au moment d'afficher le résultat. Le rendu de chaque pixel étant indépendant des autres, ça fonctionne parfaitement en théorie, parce qu'en pratique, ce n'est pas très efficace. Dans le cas d'un simulateur de vol ou d'un FPS en extérieur, la partie haute de l'image représente du ciel dépourvu de polygones alors que sur la partie basse se trouvent 90 % des objets affichés. Le premier GPU n'ayant quasiment rien à faire par rapport au second, le gain de performance ne sera que peu perceptible comparé à une carte n'ayant qu'un seul GPU. Faire la même séparation verticale ne résout pas plus le problème. Il faut donc trouver des moyens d'ajuster en temps réel la taille de ces portions d'images pour équilibrer les calculs, ce que faisait NVIDIA au départ avec le SLI. ATI propose quant à lui un découpage de l'image par carrés (64 x 64 par exemple), chaque GPU prenant

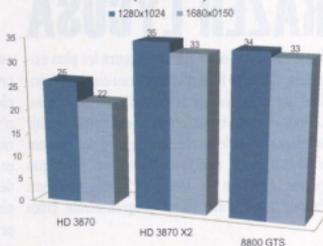
en compte le rendu de plus ou moins de carrés selon qu'ils contiennent plus ou moins de polygones. Mais là encore, nous sommes loin de l'équilibre parfait. La solution la plus efficace et la plus utilisée consiste à confier une image sur deux à chaque GPU de manière à doubler le framerate. En gros, le CPU calcule la géométrie de la scène, l'envoie au premier GPU, puis s'attèle à la géométrie de la scène suivante et l'envoie au second GPU avant même que le premier GPU n'ait terminé l'affichage de la première scène, et ainsi de suite. Mais là encore, si le CPU est trop lent, le gain ne sera pas si impressionnant. Tout dépend de la complexité géométrique du jeu et de la puissance du CPU. Vous comprenez dès lors que deux GPU n'assurent en rien le doublement des performances et encore moins sa régularité. Mais bon, c'est toujours mieux que rien.

... plutôt bien, merci. Dans la pratique, faut reconnaître que les derniers algorithmes d'optimisation fonctionnent plutôt bien. Pour être franc, nous ne nous attendions pas à d'aussi bons résultats. Dans la majorité des cas, les perfs sont assez probantes et dépassent très souvent celles d'une Geforce 8800 Ultra. Le plus étonnant reste *Crysis* en DX 10 dans lequel elle parvient nettement à se détacher. Il faut cependant reconnaître qu'avec le patch 1.1, les solutions multi-GPU sont bien mieux prises en compte. A contrario, et tout

comme le SLI, si les drivers n'ont pas le profil du jeu auquel vous jouez, ce qui est souvent le cas pour les vieux titres, le système bi-GPU montre très vite ses limites lorsqu'il n'est pas optimisé. La récente acquisition du

pack des *GTA* sur Steam en apporte la preuve, le gain étant quasiment nul. Les perfs peuvent même retomber au-dessous d'une seule HD 3870 lorsqu'on active l'anticrénelage, les drivers ne paraissant pas savoir comment s'en dépêtrer. D'ailleurs, et de manière générale, l'utilisation de l'anticrénelage n'est pas son point fort, les fréquences mémoire ayant été revues à la

World in Conflict 1.006 DX10 Très Elevé (AAx4/AFx4)



systèmes Crossfire et SLI. Reste que les performances obtenues sont globalement très satisfaisantes, notamment sur cette MSI grâce à un GPU overclocké à 850 MHz (au lieu de 825). Reste à savoir si l'investissement en vaut la peine. Si cette Radeon permet à ATI de faire la nique au haut de gamme de NVIDIA sur la plupart des gros titres, elle reste un système bi-GPU avec les défauts qui en découlent. De même, et malgré son bon rapport qualité/prix, elle arrive au moment même où NVIDIA renouvelle sa gamme. De fait, on peut se demander s'il ne vaut pas mieux investir dans deux GeForce 9600 GT en SLI plutôt que dans une seule HD 3870 X2. Au vu des résultats qu'obtient la 9600 testée dans ce même numéro, il se pourrait bien que si.

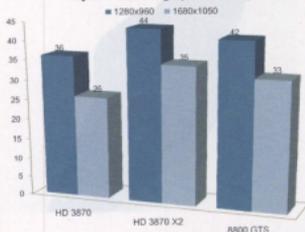


baisse (900 MHz contre 1120 pour une HD 3870 standard). Notez également que le giga de mémoire annoncé est trompeur. Nous parlons ici de 512 Mo + 512 Mo, chaque RV670 ayant sa propre mémoire. Il s'agit donc d'une carte à 512 Mo et non 1024. Ce problème mémoire est d'ailleurs inhérent à tous les

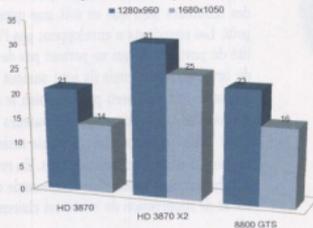
Notre avis :

Cette carte MSI reprenant le design constructeur de l'ATI Radeon 3870 X2 est assurément un produit séduisant compte tenu de son prix et qui, dans de nombreux cas, permet de rivaliser avec le fer de lance de NVIDIA pour nettement moins cher. Mais gare au bruit et à la consommation. N'oubliez pas non plus que les GeForce 9800 arrivent à grands pas et qu'elles devraient en toute logique reprendre le leadership avec une seule carte et pour un prix équivalent. Il convient donc d'être prudent même si les acheteurs de cette MSI ne seront clairement pas déçus.

Crysis 1.1 DX9 High (sans AA/AF)



Crysis 1.1 DX10 High (sans AA/AF)



Le tour du périphérique

RAZER LYCOSA

Toujours prêt à satisfaire les joueurs les plus exigeants, Razer se fend d'un nouveau clavier répondant au nom somme toute ridicule de Lycosa. Le look est très cyber, entièrement gainé de noir antidérapant et le rétroéclairage bleu des touches n'est pas pour déplaire. Mais tout n'est pas qu'une question de look, fort heureusement. Primo, il est entièrement programmable grâce

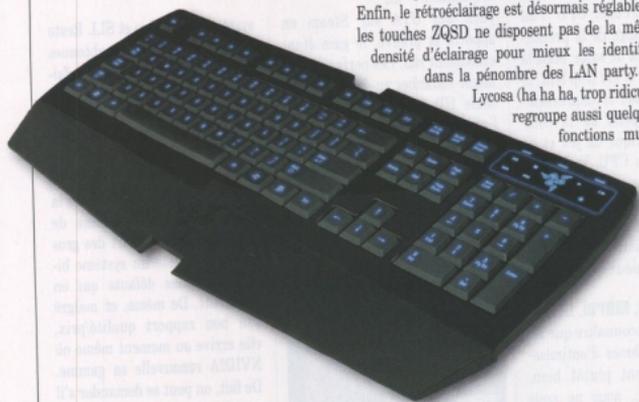
au logiciel fourni qui permet de gérer autant de profils que vous avez de jeux. De manière très simple, vous pouvez assigner une suite de fonctions à n'importe quelle touche. Secundo, le temps de réponse est instantané. Je ne suis pas certain que ça puisse avoir la moindre importance pour 99 % des joueurs mais les mutants apprécieront. De plus, l'appui de moult touches simultanément ne provoque pas l'engorgement du buffer, ce qui évitera quelques désagréments aux poulpes. Enfin, le rétroéclairage est désormais réglable et les touches ZQSD ne disposent pas de la même densité d'éclairage pour mieux les identifier dans la pénombre des LAN party. Le

Lycosa (ha ha ha, trop ridicule) regroupe aussi quelques fonctions multi-



médias sur un pavé tactile situé en haut à droite. Vous pouvez d'ailleurs y éteindre le rétro-éclairage si ça vous saoule. Le très long câble se branche sur la prise USB de votre PC et, si vous le souhaitez, sur l'entrée micro et la sortie casque pour profiter des deux connecteurs situés à l'arrière du clavier. Notez qu'un relais pour prise USB 2.0 est également présent. Razer nous signe là un chouette clavier doté d'un logiciel de programmation bien conçu mais à réserver aux joueurs. Malgré son toucher portable, les touches sont bruyantes, ce qui le rend désagréable pour une utilisation bureautique intensive.

Prix : Environ 80 euros
Site : www.razerzone.com



RAZER PIRANHA

À la base, le piranha est un petit poisson qui mange des vaches. Mais pas là. Aujourd'hui, nous allons parler du nouveau casque de Razer qui, comme chacun le sait, a sorti un clavier au nom ridicule. Pour être euro, ou plutôt franc, le Piranha n'a rien d'extraordinaire si ce n'est un look dans la lignée des autres produits Razer. Le son est bon mais pas exceptionnel, le micro est très sensible et de bonne qualité, et le prix assez raisonnable. Le défaut se situe plutôt au niveau des écouteurs bien que ce soit une question de goût. Les coussinets n'enveloppent pas l'intégralité du pavillon, ce qui ne permet pas de s'isoler du bruit extérieur, mais ils sont surtout un poil compacts et n'épousent pas très bien le contour de l'oreille. Cette sensation d'écouteurs simplement "posés" n'est pas très agréable mais encore une fois, c'est une question de goût. En revanche, le câble immense doté d'une commande de volume et de suppression du micro est clairement un

atout. Toujours est-il que les aficionados de la marque ne pouvant se payer le Barracuda, l'autre casque de Razer, se contenteront volontiers de ce Piranha, en espérant qu'il ne leur bouffe par les esgourdes.

Prix : Environ 75 euros
Site : www.razerzone.com

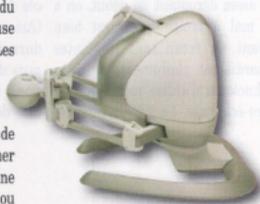


NOVINT FALCON

Mon dieu ce que c'est laid. On dirait le croisement contre-nature d'un accessoire d'inspection gynécologique et d'un gant de boxe sur bras télescopique. Pourtant, paraîtrait que c'est l'avenir du contrôle et de la sensation en matière de jeu vidéo. Le Novint Falcon est une adaptation destinée à notre loisir préféré des systèmes de contrôle 3D généralement réservés à la chirurgie ou à la manipulation de matières dangereuses. Ce gros machin informe est en fait une sorte de souris 3D à retour de force permettant de sentir les résistances au moment de saisir ou de pousser un objet, voire de profiter du recul d'une mitrailleuse lourde en plein FPS. Les concepteurs ont d'ailleurs eu l'intelligence de proposer un accessoire Gachette + Crosse à fixer en lieu et place de la moche boule. L'objet, pas si cher que ça, est fourni avec toute une ribambelle de mini-jeux de sport ou

d'adresse destinés à le mettre en valeur. Au pays des vrais jeux, il semble qu'une comptabilité parfaite soit assurée avec *Quake 4*, *Half-Life 2* ainsi que la série *Penumbra* ou *The Ship*. C'est peu, mais on peut espérer que l'idée se généralisera. On pourra alors penser sérieusement à dépenser nos précieux deniers amassés en vous faisant les poches, histoire de s'offrir le bouzin et de le tester dans des conditions décentes (soda, gras et Gringo à demi-nu).

Prix : À partir de 220 dollars avec poignée pistolet sur Internet
Site : home.novint.com



THE TORCH

De nos jours, il est important de briller en société, voire si possible de flamber un max. Malheureusement, votre physique, votre niveau d'éducation ou votre charme ne vous permettent pas de tenir le haut du pavé en milieu mondain ? Peu importe, un accessoire va vous permettre de faire la différence et de devenir le roi de la fête. Ayez le réflexe Torch. Cette lampe de poche à la robe noire anodisée, affichant une puissance de 4100 lumens, vous permettra d'éclairer de très grandes surfaces pour le bonheur des petits et des

grands. Équipées de batteries propriétaires garantissant un fonctionnement continu pendant une petite quinzaine de minutes, le merveilleux objet vous permettra d'allumer des cigarettes, de faire fondre du plastique, de mettre le feu à du papier, de faire cuire des œufs brouillés ou de carboniser le système nerveux d'un enfant de moins de 5 ans par la simple force de son ampoule halogène 100 W. Avec tous ces tours à portée de main, nul doute que tous les invités du cocktail des grands brûlés du nord-est parisien sauront vous regarder d'un

autre œil ! Notre système a été adopté par les plus grands tortionnaires : écoutez l'expérience !

Prix : À partir de 300 dollars sur Internet
Site : wickdiazers.com



AMAZON KINDLE

Le Kindle, sorti en novembre 2007, est pour l'instant totalement inconnu en Europe, alors que c'est peut-être le gadget qui a le plus marqué les Ricains depuis l'iPod. Totalement introuvable en France, nous avons récemment eu la chance de l'essayer et de constater, à peu près comme tout le monde, que cet objet est assurément l'avenir du livre, n'en déplaise à deux ou trois vieux libraires barbus. Conçu et vendu par le géant Amazon, cet e-book nouvelle génération intègre une technologie d'encre électronique qui rend le texte aussi clair et lisible, dans toutes les conditions, qu'une feuille de papier. Le résultat est assez déroutant au début, on a du mal à croire qu'on est bien devant un écran tant les fontes apparaissent clairement, et cette technologie n'utilise même pas de

retro-éclairage. Le Kindle est bien conçu, élégant, fonctionnel, mais c'est surtout au niveau de la connectivité qu'il fait la différence. En effet, il est connecté en permanence, via le réseau de téléphonie 3G de l'opérateur Sprint, aux serveurs d'Amazon, et permet donc de télécharger n'importe où pour quelques dollars une centaine de milliers de bouquins (avec le premier chapitre téléchargeable gratuitement...), tous les grands journaux du pays et évidemment des milliers de blogs. Il faut noter que cette connexion permanente n'est pas payante, elle est incluse à vie dans le prix de l'engin. Si le succès du Kindle se confirme (Amazon a été dévalisé durant les premiers mois de commercialisation), ce gadget pourrait devenir à l'écrit

ce que l'iPod est déjà à l'audio. Il n'y a toujours pas de date de sortie annoncée en France, mais *Le Monde* est déjà dispo sur Kindle depuis

décembre dernier, alors j'espère que nos opérateurs téléphoniques sont déjà en train de négocier comme des bêtes avec Amazon.

Prix : Environ 120 euros
Site : www.antec.com



IMPRIMANTE SAMSUNG ML-1630

On parle rarement d'imprimantes dans *Canard PC*, et pour cause : ce sont des objets du diable, laids et bruyants, qui puent le plastique

chaud et qui ne servent qu'à imprimer des bilans comptables ou, pire, des pauvres sorties couleur baveuses de photos de vacances ratées. Sur l'échelle du glamour informatique, les imprimantes sont tout en bas de l'échelle, à côté des onduleurs et scanners noir et blanc. Mais là, OK, j'avoue, cet objet est sexy. La ML-1630 est la nouvelle imprimante laser monochrome de Samsung, et la ligne n'a rien à voir avec les horreurs blanches de chez Canon et HP. Design minimaliste, finition noire laquée, forme ultraplate (13 centimètres de hauteur), petites LED bleues bien classe, cet engin ne défigurera pas votre bureau, vous n'irez pas le cacher

sous votre caisson de tiroirs. En fait, vous pourrez même vous en servir comme support pour le moniteur LCD, la machine est prévue pour. À part ça, c'est un modèle standard pour une utilisation bureautique classique donnée à 16 pages par minute. Résolution max de 1 200 x 600 dpi, première page plutôt rapide, connexion USB 2.0, rien d'extraordinaire au niveau technique, on se situe dans la bonne moyenne du segment des imprimantes laser à 150-200 euros, mais l'esthétique de la machine fait toute la différence.

Prix : Environ 160 euros
Site : www.samsung.fr



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

Configuration "Qualité / prix"

Environ 875 €

Le PC performant sans perferer le porte-monnaie.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8200	Environ 180 €
Ventilateur	d'origine	
Carte mère	MSI P35 NEO Combo-F	Environ 85 €
RAM	Crucial Ballistix Tracer 2Go PC6400	Environ 75 €
Carte graphique	XFX GeForce 8800GS 384 Mo	Environ 165 €

Carte son	Intégrée à la carte mère	
Disque dur	Western Digital Caviar SE SATA 250 Go	Environ 55 €
Graveur DVD	Samsung SH-S203D (OEM)	Environ 25 €
Moniteur	Samsung SyncMaster 931BW	Environ 230 €
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 1310 €

L'ordinateur idéal pour jouer dans des conditions agréables.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8400	Environ 200 €
Ventilateur	d'origine	
Carte mère	Gigabyte GA-P35C DS3R rev2.0	Environ 100 €
RAM	Crucial Ballistix 2 Go PC8500	Environ 90 €
Carte graphique	Gainward Bliss 8800 GT 512 Mo	Environ 225 €

Carte son	Intégrée à la carte mère	
Disque dur	Samsung Spinpoint T166 SATA 320 Go	Environ 70 €
Graveur DVD	Samsung SH-S203D (OEM)	Environ 25 €
Moniteur	Viewsonic VX2240W	Environ 295 €
Enceintes	Logitech X-540	Environ 75 €
Alimentation	Corsair HX 520W	Environ 100 €
Boîtier	Antec Solo	Environ 80 €
Clavier, souris...	Logitech Ultra Flat Keyboard + Razer Krait	Environ 50 €

Configuration "Performance"

Environ 2 835 €

La machine du gamer, compatible HD grâce au lecteur bi-format.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8500 ou Core 2 Quad Q6600 pour overclocker	Environ 270 €
Ventilateur	Noctua NH-U12P	Environ 60 €
Carte mère	Gigabyte GA-X38T-DQ6	Environ 230 €
RAM	2x Crucial Ballistix 1 Go PC12800	Environ 350 €
Carte graphique	Twintech GeForce 8800 GTS 512 Mo	Environ 310 €

Carte son	SoundBlaster X-Fi Platinum Fatal1ty	Environ 160 €
Disque dur	2 x Samsung Spinpoint T166 SATA 320 Go (en RAID 0) + Samsung Spinpoint T166 (en backup)	Environ 215 €
Graveur DVD	LG GGC-H20L	Environ 200 €
Moniteur	Belina o.display 4.1 24"	Environ 495 €
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 celui-ci.

Tableaux récapitulatifs des CPU Intel

Core 2 Duo	E8200	E8300	E8400	E8500
Cœurs	2	2	2	2
Fréquence	2,86 GHz	2,83 GHz	3,00 GHz	3,16 GHz
FSB	333 MHz	333 MHz	333 MHz	333 MHz
Coefficient	8	8,5	9	9,5
Cache L1	2 x 32 Ko			
Cache L2	6 Mo	6 Mo	6 Mo	6 Mo
Gravure	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm
Socket	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775
Dissipation	65 W	65 W	65 W	65 W

Core 2 Quad	Q6200	Q6400	Q6500	Q9300	Q9400	Q9500
Cœurs	4	4	4	4	4	4
Fréquence	2,50 GHz	2,66 GHz	2,83 GHz	3,00 GHz	3,20 GHz	3,20 GHz
FSB	333 MHz	333 MHz	333 MHz	333 MHz	400 MHz	400 MHz
Coefficient	7,5	8	8,5	9	8	8
Cache L1	4 x 32 Ko					
Cache L2	2 x 3 Mo	2 x 6 Mo				
Gravure	45 nm					
Socket	LGA 775	LGA 771				
Dissipation	65 W	65 W	95 W	130 W	130 W	130 W

KITS DE MISE A JOUR

kit low-cost à 305€	Carte mère	Gigabyte GA-P31-DS3L	65 €
Remet à jour votre vieux tromblon	Processeur	Intel Core 2 Duo E4500	105 €
	RAM	Crucial 2Go (2x1Go) DDR2 PC6400 CL6	55 €
	Carte Graphique	Albatron GeForce 8600GT 256Mo	80 €
un kit d'upgrade à 540€	Carte mère	Gigabyte GA-P35C-DS3R rev2.0	105 €
	Processeur	Intel Core 2 Duo E8200	180 €
	RAM	Crucial Ballistix 2 Go DDR2 PC8500	90 €
	Carte Graphique	XFX GeForce 8800GS 384Mo	165 €
un kit d'upgrade à 790€	Carte mère	Gigabyte GA-P35C-DS3R rev2.0	105 €
	Processeur	Intel Core 2 Duo E8500	270 €
	RAM	Crucial Ballistix 2 Go DDR2 PC8500	90 €
	Carte Graphique	Twintech GeForce 8800 GTS 512Mo	315 €

Core 2 Extreme	E6700	E6800	E6900	E6950
Cœurs	2	2	2	2
Fréquence	2,1 GHz	2,4 GHz	2,5 GHz	2,6 GHz
FSB	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz
Coefficient	10,5	12	12,5	13
Cache L1	2 x 32 Ko			
Cache L2	3 Mo	6 Mo	6 Mo	6 Mo
Gravure	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm
Socket	µFCPPA	µFCPPA	µFCPPA	µFCPPA
Dissipation	35 W	35 W	35 W	35 W

Les serveurs de jeux Canard PC



Yen a morte des Pyros



L'esprit Canard PC !



Webmaster rime avec
CAMPEUR !



Le backstab de cocu

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'AFK 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 !

Canard de la semaine :

[CPC] Melf

CPC

Toutes les stats TF2 sur :

<http://psychostats.canardplus.com>

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



2015 :

Insurrections civiles généralisées en Europe et en Amérique. La loi martiale est établie, mais elle entraîne une destruction des processus démocratiques.

3 856 412 MORTS

2014 :

Le réchauffement climatique entraîne la montée des eaux, noyant des millions d'individus.

8 546 886 MORTS



2013 :

Une immense famine fait rage en Afrique, à cause d'importants changements climatiques, qui rendent les phénomènes météorologiques imprévisibles. L'anarchie s'installe sur ce continent de manière durable.

18 456 754 MORTS

2008 :

Début de la pandémie de grippe aviaire en Asie du Sud Est, qui crée des ravages, une véritable psychose et entraîne la fermeture des frontières.

18 781 722 MORTS

2024 :

La famine s'étend aux pays développés, la dépression mondiale s'installe. La guerre semble inévitable. C'est déjà arrivé. Voilà où nous en sommes.

Défendez votre Futur. Engagez-vous !

Les chiens errants recrutent.

- Nom : _____ - Numéro d'ADN : _____
- Prénom : _____ - Adresse : _____

Pour plus d'informations **www.leschiensrecrutent.fr**

