

CANARD

www.canardplus.com

PC



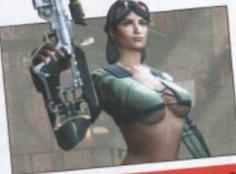
Le jeu vidéo est-il
un art ?



Assassin's Creed sur PC
Ce qu'il faut espérer après
la version Xbox 360. p. 26



Dossier Pratique
Optimisez les réglages de
vos drivers graphiques. p. 46



Damnation : premières Infos
Western futuriste et
gros moteur 3D. p. 22

News.....3	On y joue encore...34
Papier Culture...14	Dossier.....38
Tests.....16	Actu Hard.....54
A Venir.....22	Matos.....58
News Online.....30	Configs.....61
Download.....32	Mots croisés.....63



Nehalem : le CPU du futur
Tout sur le nouveau processeur
quadricore d'Intel. p. 58

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



édito

L'éditeuse Stardock a réussi une nouvelle fois son coup. Son dernier titre PC, l'excellent *Sins of a Solar Empire* qui a récolté un 8/10 dans le dernier numéro, s'est propulsé en tête des ventes hebdomadaires aux États-Unis à sa sortie, devant des poids lourds comme

Call of Duty 4 et World of Warcraft. Et tout cela sans aucune protection anti-piratage ni numéro de série. Alors après, quand vous entendez des patrons de studio vous expliquer la larme à l'œil que le piratage tue le jeu sur PC, et qu'il faudrait poster un bataillon de CRS derrière chaque joueur au nom du copyright, il y a de quoi rire. Surtout quand ces mêmes patrons sont les responsables des pires bases vidéo-ludiques des dernières années. La vérité est peut-être plus simple : quand un jeu est bon, que les développeurs connaissent le public auquel ils s'adressent et que le marketing fait son job correctement, les chiffres de ventes suivent et l'affaire devient rentable. Évidemment, cela demande un peu plus d'efforts que de mettre tous les maux de l'industrie sur le dos des pirates.

Boukoba de bruit pour rien

Si, comme notre collègue Émile Zoulou, vous avez vu votre ligne Free écrasée une semaine après son ouverture, puis que la société en question a persisté à vous prélever 30 euros chaque mois pendant deux trimestres, en refusant de régler le problème, sous prétexte "que c'est à vous de voir avec France Télécom", il se peut que vous soyez légèrement irrité. Alors comme un dénommé "Michel Boukoudsous", il se peut que vous désiriez créer, par dépit, une caricature de l'ex-patron de Free, Mickaël Boukoba, sur un forum. Ou comme le dénommé "Guitare", faire un peu d'humour vulgaire rappelant le parcours du créateur d'Iliad. Ou, comme "Nonal", insinuer que le traitement des pannes chez ce provider relève de "l'arnaque". Voire, comme "Petit Poucet", insinuer que Free, avec ses NewsGroups, serait il "Premier Pirate de France". Et pourquoi ne pas saisir l'UFC Que Choisir qui qualifie Free de fournisseur d'accès "incroyablement autiste" ? En voilà de mauvaises idées : dans tous les cas, Free ou Mickaël Boukoba ont attaqué en diffamation. Et perdu aussi, tiens : Free, "la Liberté n'a pas de prix..." Si vous aussi êtes dans ce cas, voici l'adresse d'un site qui vous sera bien utile : poursuivi.par.free.fr

Un rêve Halo

Mise à part une pipe à opium tirée de la collection Raymond Barre, quel objet peut être plus précieux qu'une Xbox 360 dédiée par les gars de Bungie ? Pas grand-chose me direz-vous, car vous avez un vrai sens des priorités. Nathaniel, figure connue du Xbox Live,



LE RETOUR DU JEDI!



RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉSENT :
DARK VADOR S'ESSAYE AU STAND ALONE, CE QUI EXASPÈRE NOS HÉROS!

partageait cet avis. Si bien qu'au moment d'envoyer au SAV sa console victime du désormais classique "Red Ring of Death", le charmant garçon prit soin d'indiquer que le boîtier de sa console devrait lui être rendu intact, eu égard à son immense valeur sentimentale. Bizarrement, je pense qu'intact n'était pas le bon mot à utiliser. Prenant à la lettre la demande de notre grand romantique, la console lui a été renvoyée complètement nettoyée à grand renfort de solvants. À peine subsiste-t-il quelques traces d'encre sur la carcasse. Voilà un petit pas pour les employés d'entretien, mais un grand pas vers l'âge adulte pour Nathaniel.

Eidos au mur

Je ne sais pas si vous vous en souvenez mais nous avions fait état des déclarations d'un analyste prédisant de gros soucis pour SCI, la boîte qui possède Eidos, en cas d'échec de son dernier titre publié. Il s'agissait de

Kane & Lynch et je crois que pour une fois, l'expert en prédictions ne s'est pas trompé. SCI vient d'annoncer la suppression de 25 % de ses effectifs et l'annulation de 14 projets en cours qui ne répondaient pas à ses critères d'exigence. Tous les services de production vont déménager de Londres à Montréal et le groupe espère réduire ses coûts de fonctionnement de 18,3 millions d'euros avant la fin de l'année. Les studios de développement vont se concentrer sur les licences qui rapportent le plus, soit *Tomb Raider*, *Hitman*, *Championship Manager* et *Deus Ex*. SCI laisse d'ailleurs entendre que toute offre de rachat sera considérée sans toutefois les rechercher activement. Si vous avez toujours fantasmé sur Lara Croft, c'est le moment de casser votre Livret A.

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*.





Paramount en puissance

Les célèbres studios Paramount annoncent par l'intermédiaire d'Alex Carlross, responsable de la distribution mondiale de la division Paramount Digital (qui vient de signer un accord avec Microsoft pour la distribution de ses films à travers le Xbox Live), qu'ils sont prêts à développer leur présence sur le marché des jeux vidéo. "Paramount est très, très excité par la croissance du marché du divertissement interactif. Je suis sûr que l'on va entendre beaucoup parler de Paramount dans ce milieu." Excellente nouvelle, nous attendons donc maintenant avec impatience la sortie de jeux estampillés Transformers, La Légende de Beowulf, Shrek 3, Bee Movie... Attendez, mais on n'a pas déjà joué à tout ça ?



"Décroche pas, c'est un con"

Le Japon est au monde ce que *Something awful.com* est à Internet : un fourre-tout à la fois inquiétant et hilarant. La dernière trouvaille d'un de ses habitants devrait voir le jour en avril chez un opérateur téléphonique local en manque de reconnaissance : il s'agit d'un téléphone mobile équipé de membres articulés. Ces derniers sont juste là pour faire joli puisqu'ils ne sont pas motorisés, mais ce n'est pas le principal intérêt du bidule. Son atout majeur est en effet l'étude des habitudes de l'utilisateur, qui permettra au téléphone de jouer des tours à son propriétaire. "Malin et railleur" selon l'AFP, ce dernier pourrait en effet se moquer de l'utilisateur en ricanant quand le pauvre gars aura appelé régulièrement une même personne en dehors de son travail, avant de lui dire : "Tu l'appelles bien souvent celle-là, ces derniers temps, non ?" J'imagine que quand il ne l'appellera plus, le téléphone pourra sortir : "Ta pouf t'a largué ? Normal pour un gros con, looser !"



Pages saumon

Quelque part dans ces colonnes, on vous parle avec talent et profondeur du désir d'Electronic Arts de s'approprier l'outsider Take2. Mais Dieu sait que tout cela n'est qu'un avis de journaliste, autant dire de la pisse de rat cataractueux diluée dans une demibarrique d'eau saumâtre. Intéressons-nous plutôt à l'avis des acteurs du marché, de ceux qui comptent, qui font de la maille, bébé. En l'occurrence de Sid Meier et du rigolo Jack Thompson. Du côté du papa de *Civilization*, on ne se mouille pas en déclarant en substance "j'ai bossé chez les deux, chez Take2, c'est génial niveau liberté créatrice, tandis que chez Electronic Arts, on s'engage à faire d'excellents jeux". Un joli exercice de langue de bois, en attendant de voir qui va gagner la baston. Jack Thompson, lui, a clairement pris parti en déclarant "qu'il ferait tout son possible pour chasser Zelnick (l'actuel PDG), cheval de Troie du mal et de la violence, de la direction de Take2". Okay, pars devant, nous, on prépare les crucifix et l'eau bénite.



Camping 2

Alors que *Team Fortress 2* truste le cœur des fans, que *Counter-Strike* et que *Day of Defeat* remplissent non-stop les serveurs et que *Left 4 Dead* prépare le futur de la coopération et de la rigolade online, les stratégies de Valve planifient à l'avance leur mainmise sur le FPS réseau en commençant

à lâcher quelques bribes sur *Counter-Strike 2*. Doug Lombardi se demande ainsi s'il faut partir sur les bases de l'original comme pour *Team Fortress 2* ou tout remettre à plat. Il est toutefois certain que CS2 ne prendra pas de virage cartoon, préférant le réalisme graphique et les otages débilés propres à la licence. On notera que Gabe Newell, de son côté, est certain que le nouveau titre n'apprendra pas à l'Orange Box, et ne sortira pas en même temps que *Half-Life Episode 3*, à moins d'une énorme mobilisation des joueurs. Évidemment, on peut penser que cette mobilisation risque de tarder un peu, bloquée par les intégristes tournant encore en CS1.6 et tous les autres, épuisé par la laborieuse installation de leur Aimbot sur CS Source.



San Francisco se lève

Google s'associe avec le maire de San Francisco, Gavin Newsom, pour aider les SDF à retrouver un semblant de sociabilité. À travers le programme Project Homeless Connect, Google fournira pour cela un numéro de téléphone relié à une boîte vocale consultable depuis n'importe quel téléphone de la ville. Cela devrait permettre aux sans-abris de garder plus facilement contact avec leurs proches, d'éventuels employeurs, des assistants sociaux, ou tous ceux à qui ils fileront leur numéro en fait, comme d'autres clochards, pour connaître les bons coins où faire la manche.



Clan (D3s71N5)

Au pays de l'Oncle Sam, une nouvelle polémique touchant le jeu vidéo s'élève lentement. Mais, une fois n'est pas coutume, il n'est pas question de violences extrêmes ou de meurtre. Cette fois-ci, les jeux vidéo encourageraient plutôt l'immigration illégale par l'intermédiaire de *ICED : I Can End Deportation*, un Serious Game plantant le joueur dans les godasses boueuses d'un clandestin tentant de se faire une place sur le territoire américain. Le titre, téléchargeable au iced-game.com, tente de sensibiliser l'opinion sur les nombreux manquements aux droits de l'homme dont sont victimes les immigrants, et bien logiquement, de nombreuses organisations suprématistes et nationalistes se mobilisent en attaquant la conceptrice du jeu sur ses origines indiennes, ainsi que la visée éducative du freeware : une

situation complexe pour un problème pas vraiment simple. À noter qu'en France, nous ne sommes pas en reste puisque Brice Hortefeux vient d'annoncer la mise à jour de son add-on pour *Flight Simulator* baptisé *Charters 2008 : to Africa and beyond*.

**La lucha continua !**

Saviez-vous que la France possède son propre Steven Spielberg ? Pas du point de vue cinématographique, grands dieux non, mais au niveau de l'engagement contre les Jeux Olympiques de Pékin. Sur le site officiel francophone de cet événement, on trouvait ainsi la traduction d'une annonce concernant l'essor des chambres d'hôtes pour héberger le flot de touristes

dans la capitale communiste : *"Même si l'idée de la chambre d'hôte est relativement neuve en Chine, de nombreux Chinois sont enthousiasmés par la possibilité d'accueillir des visiteurs étrangers pendant les Jeux Olympiques."* Ajoutez maintenant

"qu'ils plumeront allègrement" à la fin de la phrase, et vous aurez la version française publiée durant près d'une semaine. Je tiens à saluer le beau geste du traducteur qui lui aura probablement coûté son emploi, mais qui lui vaudra peut-être une carte de presse.

**THRUSTMASTER****HOTAS COUGAR + LOCK ON**

TESTEZ VOTRE HABILITÉ DANS DES COMBATS AÉRIENS ÉPOUSTOUFLANTS DE RÉALISME ! LE CIEL EST À VOUS !

**189 € 90**

- VÉRITABLE SYSTÈME HOTAS (HANDS ON THROTTLE AND STICK, MAINS SUR MANCHE ET MANETTE)
- BASE, MANCHE ET BOUTONS EN MÉTAL
- 28 BOUTONS PROGRAMMABLES
- RÉSISTANCE DE LA MANETTE DES GAZ AJUSTABLE
- LOGICIEL DE PROGRAMMATION FOXY
- COMPATIBLE AVEC TOUS LES PÉDALIERS ANALOGIQUES STANDARDS

**WWW.MATERIEL.NET**

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



L'appel du devoir collectif

Malgré nos mises en garde internationales, *Call of Duty 4* a cartonné et continue d'être très populaire sur le Xbox Live (surtout en Angleterre et c'est normal : on peut y jouer un soldat anglais). Activision s'est rendu compte que vendre des millions de boîtes, c'était bien mais collecter un abonnement tous les mois, c'était encore mieux. Oui, vous voyez où je veux en venir, Robert Kotick, le PDG de l'éditeur américain, s'est laissé aller à la confiance devant un groupe d'investisseurs et d'analystes en révélant qu'ils réfléchissaient à un *Call of Duty* MMO. Après analyse des tentatives dans ce domaine sur les cinq dernières années, Activision s'est bien rendu compte du très grand pourcentage d'échecs misérables et des faibles profits dégagés. Mais ils peuvent aujourd'hui compter sur l'expertise de Blizzard qui les a rejoints au sein de Vivendi. Un MMOFPS persistant ? Mais à quoi va bien servir la guerre en Irak maintenant ?



Registre châtié

C'est l'idée à la con du mois et on peut dire qu'elle mérite bien son nom. Futuremarks Studios, les spécialistes du concours de bites responsables de 3DMarks et autres outils indispensables au complexe moyen, viennent d'essayer de déposer un copyright sur les expressions "Pwned" et "Pwnage" pour tout support numérique et toute activité en lien avec les médias ou la technologie. On pourra traduire ces mots barbares par notre franchoillard "tu t'es fait eu". Et malheureusement, j'ai bien l'impression que cette audace ait à voir avec la volonté de la société de se lancer dans le développement de jeux vidéo intellectuels et fluo. Eh ben très bien, si c'est ça, moi, je vais déposer DTC, CTB, CTBDMC, BDAV, ACAB et autres fleurons langagiers de notre belle jeunesse occidentale.



FNAC ? LOL !

Le Canard Enchaîné révélait récemment que la Fnac distribuait des DVD probablement pirates. Cela concernerait une vingtaine de live d'artistes tels que Jimmy Hendrix ou Eric Clapton, et même de guignols comme Bon Jovi. Alors que la Sacem ouvrait une enquête, la Fnac se défendait avec un argument de taille : "Nous achetons 262 000 références par an et nous avons plus de 600 fournisseurs. Ils savent ce qu'ils nous vendent, ils sont responsables. C'est à eux d'être honnêtes." Après quelques jours de silence et alors qu'elle retirait les produits incriminés de ses rayons, la boîte d'Olivennes (chargé, au passage, d'élaborer les nouvelles mesures anti-piratage) trouvait une défense plus efficace, une lettre de l'éditeur des DVD "confirmant qu'il était parfaitement titulaire des droits des titres mentionnés". En plus, la Fnac "respecte scrupuleusement le droit en général, et celui de la propriété littéraire et artistique en particulier", c'est dire si elle est intouchable. N'empêche, je me demande ce que dirait un juge si je lui disais que je télécharge plusieurs milliers de fichiers par an, et donc que je ne peux pas vérifier qu'ils sont tous libres de droit. Et puis c'est à ceux qui les partagent d'être honnêtes, non ?



File Harrison !

Phil Harrison (mais si, le grand chauve qui sort avec Jade Raymond, enfin c'est ce que ma concierge m'a dit) a quitté son poste de président de Sony Computer Entertainment Worldwide Studios après plus de 15 ans



de bons et loyaux services. Avec un CV pareil, on pensait qu'un des artisans du succès de la PlayStation avait été débauché au moins par Microsoft ou Nintendo en tant qu'assistant coiffeur. Ben non, Philou va devenir le nouveau directeur général délégué d'Infogrames avec pour mission de faire percer l'éditeur dans "l'ère du réseau". Partir au moment où la PlayStation 3 commence à se vendre pour aller chez un éditeur au bord de la faillite, y a pas à dire certains aiment les défis. Qu'en dit l'intéressé ? "C'est le moment parfait pour rejoindre Infogrames et l'aider à construire le futur d'Atari, une des marques légendaires de l'industrie." Et en plus, il a de l'humour, ça y est je suis officiellement jaloux.

C'est pas ma faute à moi

Tout aussi célèbre que la défense de Chewbacca, et quasiment aussi crédible que le "c'est pas moi, c'est Murphy !", le procédé "je suis irresponsable car perturbé par les jeux vidéo" ne cesse de faire des émules. Andrew Lackey, un Américain âgé de 24 ans, a choisi d'y avoir recours après avoir assassiné un octogénaire. La victime a été successivement poignardée, abattue par balle, avant qu'on ne lui fasse sauter un œil, tandis que les seconds appelés par le vieil homme enregistraient l'intégralité des événements. Le suspect, dont la voiture contenait au moment des faits un masque de ski, des lunettes de vision nocturne, un couteau, une radio captant les fréquences de la police et une matraque électrique, est décrit par son avocat comme vivant dans un autre monde car il est accro au jeu vidéo. Bof, d'après l'enregistrement audio, Lackey aurait prononcé à sept reprises la phrase "Where is the Vault ?". Jen conclurais donc qu'il était juste un peu impatient de jouer à *Fallout 3*.



Microprose élitisme

Ah, Microprose, toute mon enfance, je me souviens à l'époque de l'Atari ST où ils sortaient un jeu de simu quasiment tous les mois, des simus d'avions, des simus de navettes spatiales, et même une simulation de marine marchande absolument éprouvante où il fallait traverser pendant des heures l'Océan Atlantique pour écouler son stock de bananes pourries. Et après 10 jours, c'était devenu tellement fastidieux qu'on était frustré de ne pas recevoir un salaire pour y avoir joué. Après son heure de gloire dans les années 90 avec la sortie de *Civilization*, Microprose a fini par disparaître corps et biens il y a quelques années, mais les ayants droit de la marque ont décidé de revenir sur le devant de la scène avec une gamme d'appareils électroniques. On peut donc trouver des décodeurs pour le câble, des packs de batteries pour PSP, un joystick et bien d'autres choses qui n'ont plus rien à voir avec le soft. Bon, du moment que ce n'est pas Cryo.

MICROPROSE.

Take2 ne se fait pas prendre

Au royaume de la "libre concurrence" à l'œuvre chez les éditeurs de jeux vidéo, on se rapproche de plus en plus de la situation de monopole détenue par Microsoft dans les OS. Pour éviter de se laisser distancer par Vivendi-Activision-Blizzard, Electronic Arts a tenté une petite OPA amicale sur Take2 pour la modeste somme de 2 milliards de dollars tout en déposant le nom de domaine *eatake2.com*, histoire de. Le PDG de Take2 ayant refusé l'offre, EA s'est aussitôt tourné vers les actionnaires afin de court-circuiter le malotru mais le Conseil d'Administration n'a pas été dupé. Selon eux, l'offre ne prendrait pas en compte l'augmentation que devrait connaître l'action de la société grâce aux ventes de *GTA IV* et a donc proposé d'en rediscuter à partir du 30 avril, le lendemain de la sortie du simulateur de gangsters. Avant d'ajouter, histoire de faire monter les enchères, qu'un autre acheteur se serait montré intéressé sans dévoiler son identité. Un consortium Uwe Boll / Jack Thompson ?



Velvet Underground

Comment attirer l'attention lorsqu'on développe un jeu dont personne n'a entendu parler et dont tout le monde se fout ? Annoncer en grande pompe son changement de nom et surtout expliquer pourquoi. Par exemple, vous saviez que les Allemands de Replay Studios développaient un jeu nommé *Saboteur* (à ne pas confondre avec *Saboteur*) ? Ben eux non plus - OK, j'exagère un poil - et leur éditeur Gamecock Media en a profité pour faire une petite annonce rafraichissant à tout le monde la mémoire. Le jeu s'appelle désormais *Velvet Assassin* et s'inspire de la vie de Violette Szabo, une espionne britannique pendant la Seconde Guerre mondiale, pour proposer un cocktail d'action/infiltration à paraître à l'automne 2008 sur nos machines. "La plupart du temps, on change le titre parce qu'il n'est pas assez attirant ou parce que l'équipe marketing ne l'aime pas", précise Tim Hesse, le producteur exécutif, *Velvet Assassin résume lui tous les aspects qui rendent ce jeu formidable*. Euh, comme du velours et des seins ?

Rip Vs R.I.P.

Iron Lore, le studio à l'origine du sympathique *Titan Quest* et de son extension, a fermé faute de moyens pour un nouveau projet. C'est bon, mais c'est aussi perturbant vu la réaction d'un boss de THQ, Michael Fitch, qui pond un gros pavé sur le sujet. Très remonté, le monsieur s'en prend au piratage qui, s'il n'a pas empêché *Titan Quest* d'être rentable, a représenté un gros manque à gagner. Pas la peine de lui sortir les arguments traditionnels (je ne l'aurais pas acheté...), le monsieur les connaît et les méprise. Il explique aussi que de nombreuses personnes ont cru le jeu bugué en raison de leur version piratée et d'un système de protection lié au système de quête, mais ce n'est pas tout. Les constructeurs de PC compliquent également le développement déjà "cauchemardesque" des jeux sur leurs machines, et les gens honnêtes ne sont pas forcément épargnés puisqu'il y a "beaucoup de personnes stupides" qui lancent d'autres logiciels en tâche de fond. Il s'en prend enfin aux testeurs, et les dédouane donc par omission de toute responsabilité de leur côté. Je n'aurai qu'une chose à lui dire : TU TE TAIS ET TU TE CALMES MAINTENANT, FILE DANS TA CHAMBRE ! Ah, ça fait du bien.





Lego Indiana Jones

Genre : Action / Arcade
Développeur : Traveller's Tale (Grande-Bretagne)
Éditeur : LucasArts
Sortie prévue : 2008

Vous les attendiez depuis des mois, vous faisiez "F5" douze fois par heure sur le site de LucasArts pour être le premier à les apercevoir, les voilà : les premières photos d'écran de *Lego Indiana Jones*. Alors bon, il y a un Lego un peu barbu avec un fouet et un chapeau. Et il se fait poursuivre par un rocher géant en brique de Lego. Après le succès planétaire de *Lego Star Wars* (et c'est mérité, c'était un très bon petit jeu, surtout pour les mômes), il n'est pas étonnant de voir les petits bons-hommes jaunes se faire décliner à toutes les sauces - on attend aussi un *Lego Batman* dans le courant de l'année. Pour *Indiana Jones*, la recette devrait être la même : de l'action sautillante et très arcade dans des décors recréant les principales scènes des trois premiers *Indiana Jones* et une bonne dose d'humour et de caricature pour faire passer le tout. Ce sont toujours les mêmes gars de Traveller's Tales qui se chargeront de l'adaptation, donc ne vous attendez à aucune surprise : le hardcore gamer regardera toujours ça de haut, mais votre cousin Kevin, du haut de ses dix ans, va s'éclater comme un gros bœuf à fouetter du fatigué.

ackboo



Sauvez les baleines

Lorsqu'il mourra, Sir Norman Bettison, le chef de la police de West Yorkshire, aura eu deux raisons d'être fier : la première est de cultiver une ressemblance lointaine avec l'ancien président espagnol José Maria Aznar et la seconde est d'avoir une entrée Wikipedia qui lui est consacrée. Après avoir ouvert la page et tartiné aussi objectivement qu'on peut l'imaginer tous les avantages de la police de proximité qu'il avait mis en place, il s'est aperçu qu'un jour, de légères critiques commençaient à y fleurir. Puis, à force d'effacer tout ce qui ne lui plaisait pas, des textes carrément insultants ont commencé à faire leur apparition. Puis, devant les quelques réticences que Wiki a opposées en refusant de

bloquer l'accès à la page, il a demandé à ses propres équipes de police de la surveiller et de remplacer les nouvelles modifications par son texte original. Quelque chose me dit qu'il paye les vandales sans même s'en rendre compte.

TELEX

L'ESA, l'association américaine des éditeurs de logiciels d'amusage, a commandé une petite étude pour se faire plaisir. Il en ressort que 38 % des joueurs américains seraient des femmes passant en moyenne 7,4 heures par semaine sur des jeux vidéo. Plutôt sur des produits "casual" et majoritairement sur PC et DS quand même.





Born2be dead

Note2be.com, c'est ce site génial permettant de noter les profs et enseignants de tout poil. En fait, cela a tellement bien marché que la Justice s'en est mêlée et a interdit de citer nommément les enseignants sur le site, le rendant ainsi particulièrement inutile. Cette histoire fera date car c'est la première fois que des profs risquaient de se prendre une mauvaise note puisque le système interne de notation de l'Éducation Nationale offre de nombreuses possibilités de rattrapage et que les résultats restent connus des seuls intéressés (et de Satan). Surfant sur la même vague, un autre éditeur a décidé de lancer Note2bib.com, un site au principe similaire mais qui a tiré toutes les leçons des mésaventures de son prédécesseur en choisissant de ne surtout pas s'attaquer à une confrérie très soudée et où l'entraide et le silence sont deux principes sacrés : les médecins et chirurgiens.

note2be

Mordenkainen : HP - 10

Bien des gens, moi et quelques centaines de milliers d'autres, avons dû choisir à notre adolescence entre être de bons élèves, draguer de jolies meufs, et avoir une activité sociale de merde avec les glands de notre âge ou passer nos soirées à jouer à *Donjons & Dragons*, ne fréquenter en tout et pour tout qu'une bande de geeks et apprendre tout un tas de techniques incroyables comme savoir manipuler l'ensemble de son entourage, acquérir d'excellentes bases d'anglais médiéval, convertir des pouces en centimètres en un clin d'œil, et calculer le nombre de dés de vie d'un employé du fisc. Tout cela, tous les jeux de rôles, RPG et MMORPG existants, on les doit au mythique Gary Gygax, qui a décidé de mourir d'une longue maladie à l'âge de 69 ans, histoire de revenir une dernière fois sur le devant de la scène. Il nous aura fait honneur jusqu'à la fin puisqu'il aura délégué sa femme et ses six enfants pour organiser des parties de D&D chez des potes et leveller jusqu'à la semaine précédant son décès.



Les cristaux sortent de la bouche des enfants

Dans le comté d'Oxford en Angleterre, les parents et professeurs sont affolés : depuis quelques jours, des dealers distribuent à des enfants à la sortie des écoles des bonbons qui contiennent des cristaux de méta-amphétamines. C'est assez ingénieux car ainsi, les dealers arrivent à... mais attendez une minute, c'est tout à fait stupide et ça me rappelle ces légendes urbaines que je recevais sur mon mail, et qui m'avaient été envoyées par la totalité de mes amis n'ayant pas fait d'études secondaires. C'est le même réflexe qu'aurait dû avoir ce jeune officier de police avant d'alerter toutes les écoles de sa région d'un mail qu'un "ami d'ami d'ami" lui avait envoyé en lui assurant que tout était vrai. Tiens, j'y pense, maintenant que plus personne n'y croit, c'est le moment rêvé pour aller distribuer gratuitement à des enfants des milliers d'euros de méta-amphétamines.



Cucus clan

D'après tech crunch.com, news.com mais également glaboz.org, Steven Spielberg serait en train de concocter un réseau social de son cru. S'il peut paraître étonnant de voir quelqu'un d'aussi connu que Steven trouver qu'il n'a pas assez de potes, cette idée ouvre en réalité la voie aux people networks ultra spécialisés. En effet, le réalisateur souhaite réunir toutes les personnes ayant fait : soit des rencontres paranormales, soit extraterrestres, soit les deux, un soir où ils ont bien gobé des acides. Steven avait d'abord demandé à Yahoo de s'associer au truc, tenant visiblement d'entraîner le plus de personnes possible dans sa longue chute. Pourtant, l'idée a été abandonnée par ses partenaires et Spielberg a continué en solo à mener son idée à bien. Cela lui tient particulièrement à cœur, car il a admis croire en ce genre d'âneries, et au "pouvoir des aimants". D'ailleurs, E.T. n'était pas un film avec une marionnette mais un documentaire incompris, avec comme comédienne principale Mimie Mathy dans l'un de ses tout premiers rôles parlants.





Alloa crétin !

Kazuzyoshi Miura, en plus d'avoir un prénom particulièrement chiant à écrire, a commencé sa grande carrière à Los Angeles il y a vingt-cinq ans en tuant sa femme, ou plutôt en payant quelqu'un pour l'abattre, ce qui est toujours plus rigolo et délicieusement plus snob. Pendant trente ans, la police de la ville a poursuivi le monsieur qui a bizarrement pris un avion pour le Japon, histoire de revoir la terre de ses ancêtres mais également d'éviter de se faire violer un jour sur deux dans une prison américaine. Depuis lors, il a vécu tranquillement, et dernièrement s'est intéressé à Internet, allant jusqu'à ouvrir son propre blog. Il a tellement pris ça au sérieux qu'il a tenu un journal intime méticuleusement mis à jour, y détaillant tous ses déplacements, et annonçant notamment qu'il allait se rendre dans l'île de Guam, une enclave américaine. Les autorités de Los Angeles, qui n'ont pas arrêté de le tenir à l'œil, l'ont donc accueilli à la sortie de l'avion, lui offrant une paire de menottes et une décharge de Taser, le rituel traditionnel pour fêter la bienvenue aux cons dans cette petite île du Pacifique.

TELEX

On connaissait les précommandes payantes avec versement d'acompte assurant la réservation d'un titre, la chaîne de magasins anglais GAME innove en payant les joueurs pour toute précommande de *GTA IV* chez eux. Bon, ils ne filent pas encore de l'argent mais 500 points Microsoft à dépenser sur le Xbox Live. Je m'en fous, *GTA IV*, je l'ai déjà.

White Side of the Moon

Qu'obtient-on lorsqu'on mélange d'anciens développeurs de *Fallout* et de *Medal of Honor* ? Ni un FPS post-apocalyptique, ni un hammam pour hommes, mais bien un nouveau studio de développement. Nommé WhiteMoon Dreams, ce mélange contre-nature sévère en Californie dans le développement de jeux Xbox 360, PS3 et Wii et aurait déjà commencé à travailler sur un titre secret pour le compte d'un "grand éditeur japonais". Jay Kootarappallil, ancien directeur artistique technique chez EA, dirigera ce petit monde tandis que R. Scott Campbell, ex-game designer et concepteur en chef de *Fallout*, fera office de directeur créatif. J'ai commencé par regretter qu'ils évitent de bosser sur PC avant de lire leur déclaration : "Nos jeux sont nos rêves ! La lune (à notre sens) représente notre amour pour l'art de la création de jeux. Nous aimons faire des jeux, nous aimons les gens qui en font et nous aimons particulièrement les gens qui y jouent !" Youpi, c'est génial, vive l'amour et les développeurs hippies ! Mais quand même les gars, allez-y mollo sur les petits cachets avec des smileys dessus.



Un suspense EAtchcockien

L'image de fond d'un mystérieux et tout nouveau site web enregistré par Electronic Arts semblait cacher quelque chose (voir illustration). L'adresse du site aussi : thesims3.ea.com... Mon intuition était juste, puisque tout cela ne servait qu'à annoncer la venue prochaine d'un nouveau jeu. Pas la peine de faire durer le suspense plus longtemps, il s'agit d'un troisième épisode des *Sims*. De ce que l'on en sait à l'heure actuelle, la principale nouveauté devrait être l'ouverture au monde extérieur à sa maison qui ne nécessiterait pas le moindre temps de chargement, ni même une extension. Les activités devraient donc être variées et renouvelées, et les besoins primaires des *Sims* évalués par une jauge devraient être remplacés par la mesure de leur humeur qui nous laisserait plus de liberté. Tant que mon rédacteur en chef ne m'oblige pas à vous le tester sur 12 pages, ça me va.



UN PEU PLUS TARD, À BORD DU FALCON MILLÉNAIRE //





Faramineux

Ubisoft se décide à lâcher quelques nouvelles images de *Far Cry 2* riches en explosions et en assassinat d'innocents PNJ afin de porter leur pote. C'est toujours aussi joli, toujours en Afrique et non, toujours pas de date de sortie annoncée.



Le diable s'habille en Pravda

Le très sérieux journal *La Pravda*, qui n'a publié que des vérités depuis plus de soixante ans, vient de pondre un article sur un jeune garçon prénommé Boris (comme l'ensemble des

Russes, ou des fils de cocos) et qui vit dans la ville de Zhirinovsk. Celui-ci a réussi à attirer l'attention de sa mère, une médecin, dès l'âge de 15 jours lorsqu'il a distinctement prononcé le mot "baba", ce qui ne veut absolument rien dire. Consciente des possibilités intellectuelles de son rejeton, la mère s'est rendu compte vers l'âge de 2 ans qu'il était "différent", par exemple qu'il se mettait à parler de Mars alors que personne ne lui avait appris. C'est alors qu'il a dit à sa mère qu'il était un martien, un pilote de vaisseau spatial et qu'il respirait habituellement du gaz carbonique. À l'âge de 7 ans, il vient d'être renvoyé de l'école parce qu'il interrompait continuellement ses professeurs de science en affirmant à toute la classe qu'ils ne racontent que des conneries. Moi je dis : laissons-lui sa chance de prouver ses dires, et branchons sa bouche sur un pot d'échappement d'une bagnole pour bien prouver qu'il n'est pas un vilain petit menteur.



TELEX

Curieusement, *Stranglehold* et *UT III* n'ont pas réussi à sauver l'année 2007 de Midway. Avec des revenus de 157 millions de dollars, l'éditeur voit ses pertes augmenter, passant de 78 millions pour 2006 à 97 millions l'année dernière. Une contre-performance qui serait imputée aux "hates technologiques" que Midway a dû franchir. Nelson Montfort appréciera.

MIDWAY

Nerd + Boob = Loot

Je pensais que seule la race bien particulière des cos-players et une petite frange des gens normaux avaient pour habitude de changer de sexe par le déguisement. C'était sans compter sur la population des joueurs de MMO qui n'en finit pas de me surprendre et de repousser toujours plus loin les limites de l'être humain. Une étude de chercheurs de l'université de Nottingham Trent (Royaume-Uni) sur 115 pratiquants de jeux de rôles en ligne à plusieurs montre que 54 % des hommes et 68 % des femmes préfèrent incarner un personnage de sexe opposé. Si les filles invoquent plutôt l'excuse d'être ainsi moins sollicitées par les mâles, les gars préfèrent eux se justifier par le meilleur traitement qui leur est alors réservé par leurs congénères. L'étude confirmerait les précédents résultats "suggérant que l'avatar féminin a un certain nombre d'attributs sociaux positifs dans un environnement essentiellement masculin". Je suppose qu'il s'agit de l'émotivité et des facultés de communication.





Mafia II

Genre : Action / Shoot / Bagnole
Développeur : 2K Czech (République Tchèque)
Éditeur : 2K Games
Sortie prévue : Courant 2008

Nous n'avons pas des milliards d'infos à vous fournir sur *Mafia II*, alors je vais plutôt laisser la place aux toutes nouvelles photos d'écran que vient de publier 2K Games, parce qu'elles sont mignonnettes. Je vous rappelle que *Mafia II* devrait sortir dans le courant de l'année et nous fera vivre les nouvelles aventures de Tommy dix ans après le premier épisode. Ce sont toujours les mecs d'Illusion Softworks (on leur doit aussi *Hidden & Dangerous* ; ils ont été depuis bouffés et renommés en 2K Czech) qui sont aux manettes.

ackboo



Ouverture simultanée de 38 studios !

Vous avez déjà entendu parler de 38 Studios ? Non mais attendez, je ne vous demande pas d'en citer 38 hein, c'est le nom d'un seul studio qui s'appelait auparavant Green Monster Games. Si vous ne connaissiez pas, c'est bien dommage parce qu'il est dirigé par de grands noms du jeu vidéo comme Curt Schilling, un ancien joueur de base-ball et Todd MacFarlane, un Canadien qui fait des figurines moches et qui dessinait *Spawn* avant. Autant dire qu'on attend beaucoup de leur première production, un MMO basé sur une toute nouvelle licence. Et ils mettent les moyens, les bougres, pour parvenir à leurs fins, jugez plutôt. Non contents d'acheter la BigWorld Technology Suite, un middleware dédié aux MMO pour gérer les

serveurs et produire du contenu, les voilà maintenant en possession de la licence de l'Unreal Engine 3 qui servira lui évidemment à produire de belles images en mouvement. Leur projet n'est pas attendu avant fin 2010, ça leur laisse deux bonnes années pour claquer le budget en pizzas avant de réfléchir au gameplay.

TELEX

Futurs programmeurs de jeux vidéo, laissez tomber le C++ et l'assembleur, l'avenir appartient à Excel. Un individu doté de beaucoup trop de temps libre a fait la démonstration de l'affichage d'un cube 3D en rotation en utilisant uniquement le tableur de Microsoft. Tremble Unreal Engine 3, tremble !

SACRÉ DARK VADOR!!!



THE BESNARD LAKES ARE THE DARK HORSE

The Besnard Lakes est un groupe de rock indie, même s'il est à la base fondé par une horde de six Québécois. Leur dernier album, *Are The Dark Horse*, semble tout droit tiré des années 70 en pleine période hippie. Enfin, je dis ça parce qu'après les avoir découverts sans encore les connaître, je fus persuadé d'avoir mis le doigt sur une précieuse relique du passé. Je sais maintenant que je me suis bien planté puisque le CD en question est en fait sorti en 2007... Mais quand j'ai vu sa description officielle, j'ai compris que je n'étais pas si loin de la vérité : "Des harmonies dans le style des Beach Boys, les reverbs et l'orchestration de Roy Orbison, le tempo des Pink Floyd et la voix de fausset de Freddie Mercury." J'avoue que je n'aurais pas trouvé les ingrédients du cocktail sans antisèche - surtout le Freddie Mercury - mais l'essentiel est là : musicalement, ça déchire. C'est lent et tripart, surtout quand ça fait "ta da da daa daaaaa" et quand ils utilisent un instrument qui ressemble à un appeau. Et quand il y a de la guitare avec en prime un fond de batterie, je ne vous raconte pas comment c'est génial ! Non vraiment, il n'y a rien à dire, c'est une chouette surprise.

El Gringo

Un CD de The Besnard Lakes, 16 euros environ.



Mieux vaud tard que plus tard, c'est récemment que j'ai découvert ce fleuron britannique de l'électro ambient rock planant dream pop low-fi shoegazing (rayez les mentions qui vous paraissent ~~superflues~~ inutiles) qui sévit dans l'ombre de la production indépendante depuis 1991. Le plus marquant chez Hood, ce sont les musiques planantes, les pièces à dominante instrumentale et les atmosphères éthérées et

HOOD

psyché, captivant l'auditeur pour ne plus le lâcher. Mais le groupe sait toucher à tous les genres concordants, histoire d'amadouer un maximum d'oreilles : une ballade folk par-ci, une chanson aux accents pop par-là, un beat hip-hop par ailleurs... Tout ça au service de mélodies toujours accrocheuses, posées et aériennes, agrémentées pour les plus "space" d'entre elles d'accords de guitare et de piano évanescents, avec un delay variable sur les voix et des percussions mesurées ou enlevées, résonnant à l'infini. Écouter juste *The winter hit hard* devrait suffire à convaincre, un titre issu de l'album *Cold house* que je vous conseille avec le plus récent *Outside closer*. Plutôt hétéroclite, leur univers se fait parfois expérimental et s'ouvre à des sonorités originales, même si l'unité de tons ramène toujours Hood à une seule identité bien marquée. Bon attention hein, il y a un groupe homonyme qui fait du punk hardcore, méfiez-vous, certains termes risqueraient de ne pas coller et normalement, cette chronique ne devrait pas être signée Émile Zoulou juste là.

Sonia

La formule chimique de l'eau et un D venue de Leeds, deux frères and Co.



LA HORDE DU CONTREVENT

Bien que j'apprécie particulièrement la science-fiction, j'ai parfois du mal avec certains auteurs qui privilégient le fond par-dessus tout sans attacher d'importance à la forme. Avec Alain Damasio, j'ai été servi, son deuxième roman utilisant la quasi-totalité des 23 personnages de son roman précédent comme narrateurs, chacun avec leur style propre et un vocabulaire original. Dans un monde constitué d'une bande de terre désolée, balayée en permanence par des vents d'une rare violence, les Hordes sont formées à l'Extrême-Aval pour remonter à pied jusqu'à l'Extrême-Amont, origine supposée du vent. Plus qu'un ressort dramatique, le souffle qui anime l'œuvre en module la structure, le style et le rythme car le vent, vecteur de vie et de mort, est aussi celui des mots. Livre-univers, voyage initiatique, conte philosophique, les qualificatifs ne manquent pas pour décrire l'expérience qui s'aborde comme une lutte et fait du lecteur le 24^e membre de la Horde, le laissant orphelin une fois le livre refermé. C'est d'ailleurs un des rares dont j'ai recommencé la lecture après l'avoir terminé pour éviter un sevrage trop brutal, syndrome des expériences qui vous ont marqué. Merci à tous les lecteurs en ayant parlé sur le forum avec suffisamment de passion pour attirer mon attention, vous aviez raison.

Threanor

Un roman de Alain Damasio chez Folio SF, environ 8 euros.



LA CHAÎNE PARLEMENTAIRE

OK, ne rigolez pas, mais il y a des bonnes choses à regarder sur la Chaîne Parlementaire (LCP pour les intimes). Je sais bien qu'au début, la programmation était à peu près aussi excitante qu'une soirée Thema d'Arte consacrée aux problèmes d'infections urinaires des vaches laitières normandes, mais ça c'est vachement amélioré. Tenez, ils ont même des jeux télé, notamment *À nous la République* qui pose des questions sur la réglementation et... non attendez, ne partez pas ! Sérieux, c'est pas mal fait, on apprend des trucs. Et surtout, la chaîne passe d'excellents reportages sur les coulisses de la vie politique, qu'elle soit française (récemment, de nombreux documentaires sur les duels des municipales dans "Votez pour moi" ou "Telle est ma mairie") ou internationale (avec en ce moment l'émission "Objectif novembre" sur les prochaines présidentielles américaines). On tombe même parfois sur des merveilles, comme ce documentaire sur un jeune politicien ricain suivi par une caméra durant toute sa campagne pour se faire élire au Sénat qui m'a scotché à l'écran tout une après-midi, ou des talk-shows un peu guindés mais toujours intéressants (notamment "Questions d'infos" et l'excellent "Bibliothèque Médiévis"). Alors tout n'est pas regardable, il y a encore pas mal d'émissions un peu trop austères consacrées à l'activité parlementaire, mais la prochaine fois que vous zappez sur la TNT, arrêtez-vous quelques secondes sur LCP, vous aurez peut-être une bonne surprise. Sauf s'il y a le film érotique de TMC évidemment, là, on ne peut pas lutter.

ackboo

Une chaîne de télé disponible sur la TNT, gratos.

LE MONDIAL DES RECORDS JEUX VIDÉO 2008

Le *Guinness Book* n'est pas un bouquin sur la bière, quoique pour battre certains exploits qui y figurent, mieux vaut en boire plusieurs pintes. Le livre des records s'intéresse donc aux jeux vidéo à travers cette première édition regroupant toutes sortes d'informations sur ce monde aussi puéril que fascinant. Ça commence par des généralités, chiffres de ventes, plus grosses collections de consoles... suivis d'un récapitulatif historique par plate-forme. On y apprend par exemple que Sony estime le nombre de jeux diffusés sur PlayStation à la fin 2004 proche du milliard. Oh les gros naïfs. La plus grosse partie des 256 pages reste cependant consacrée à la reum de Gringo et aux 100 jeux les plus connus accompagnés de leurs records et anecdotes. Au premier abord, ça laisse une petite impression de remplissage, d'opération bien commerciale et puis, à force de lecture contrainte (parce que je croyais avoir la science ludique totalement infuse), on y apprend un tas de trucs, des infos plus ou moins intéressantes mais souvent marrantes. Loin d'être exhaustif, ce livre aura le mérite de vous donner matière à égayer très largement les conversations ennuyeuses des LAN Party ou de cultiver le peu de vie qu'il vous reste et finalement, 20 euros pour ça, c'est loin d'être du vol.

Lord Casque Noir

Un livre de 256 pages édité par Hachette, dans la collection Guinness World Records, 19,90 euros.

Je suis pas du genre à suivre les feuilletons. Avoir un fil à la patte, ça m'angoisse. Mais bon, une mini-série de quatre heures et quelques, ça va, je supporte. Surtout, quand elle réussit le tour de force de remettre au goût du jour le thème archi rebattu de Jekyll et Hyde avec une intelligence féroce, une cruauté consommée et une jolie dose d'humour typiquement british.

JEKYLL

Six mois que le Docteur Jackman se réveille maculé de sang ou puant les femmes mais pas la sienne. Autant se rendre à l'évidence, il partage désormais son corps avec un autre, affamé, insoumis et franchement sociopathe. Traitant le problème à l'anglaise, avec flegme, Jackman et Hyde s'organisent un parfait petit time-share avec agenda fixe et nanny. Pourtant, l'entente dégénère rapidement quand Hyde commence à s'intéresser à la famille du brave scientifique. Mais une autre menace, bien plus sérieuse, rôde. Servi par des acteurs (Nesbitt et sa dentition très couleur locale), une écriture et une mise en scène fantastiques, Jekyll se paie le luxe de disposer d'une mythologie explosant tout autre série fantastique, d'être le meilleur revenge movie et le meilleur film de super-héros jamais vu depuis un bail, renvoyant dans les cordes des Spider-Man, Xmen et autres supernazes. Je vous mets au défi de ne pas vibrer devant les démonstrations de surpuissance sauvages qui émailent chacun des épisodes. Et rappelez-vous : "Faites-moi confiance, je suis un psychopathe !"

Omar Boulon

Une mini-série fantastique britannique, par la BBC, environ 45 euros.



test

Lost - Les Disparus Lost in La Mancha



Genre : Aventure
Développeur : Ubisoft (États-Unis)
Éditeur : Ubisoft
Config. recommandée : CPU 2,4 GHz,
 2 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
Prix : Environ 30 euros
URL : www.lostgame.com

Le titre de ce test n'a pas pour but de situer l'île mystérieuse de *Lost* dans la Manche. Malgré l'atypisme et la marginalité de ses habitants, nous sommes en effet à peu près sûrs que le théâtre des opérations de la série n'est pas la Grande-Bretagne. C'est bien la référence au *Don Quichotte* de Terry Gilliam qu'il fallait voir, avec ici de gros moulins à vent en forme d'énigmes. Pour ceux qui seraient nés il y a moins de deux semaines, *Lost* est une fameuse série américaine dans laquelle les rescapés d'un accident d'avion se retrouvent sur une terre étrange : sous ses airs d'île paradisiaque, elle cache une dangereuse créature s'en prenant aux survivants. Et comme si cela ne

suffisait pas, ces derniers se font également agresser par des autochtones flippants, un ours blanc, et sont confrontés à de nouveaux problèmes tous plus invraisemblables les uns que les autres. Si l'engouement fut énorme au début de la série, de nombreuses personnes se lassèrent du manque de réponses apportées aux innombrables énigmes, et du grand foutage de gueule que fut la seconde saison. On pouvait donc s'inquiéter de ce que donnerait l'exploitation de la licence par Ubisoft...

Un nouveau héros. Les développeurs ont voulu rester fidèles à la série en instaurant un système de chapitres débutant par un résumé.

Cheesed !

Chaque chapitre contient son flash-back obligatoire, et chaque flash-back fonctionne de la même manière : il faut prendre une photo d'un souvenir (littéralement) sous le bon angle avec un zoom et un focus adaptés, en se basant sur un modèle de photo déchirée. Cela déclenche une cinématique, suite à laquelle il est possible de chercher trois objets apportant des révélations sur votre passé. Enfin, des informations, plutôt. Ou plutôt des données factuelles... Rien d'intéressant en tout cas.



Le principal intérêt du jeu : voir Kate tripoter un avion.



Pas de chance, cela ne s'adapte pas du tout au format, c'est donc juste ridicule et chiant. Tout a pourtant été fait pour que l'on retrouve l'esprit de *Lost* : les personnages principaux sont bien là avec leurs doubleurs et leurs travers, on a donc plus que jamais envie de baffer Jack jusqu'à ce qu'il ait les joues d'Hurley. Le scénario, lui, commence avec le fameux crash originel et se déroule en parallèle des événements télévisés. Inventé pour l'occasion, le héros de cette aventure retrouve ses esprits dans la jungle, mais pas ses souvenirs : il est totalement amnésique. Après l'avoir fait déambuler dans un couloir végétal en vue à la troisième personne, on remarque la présence d'une femme liée au passé de notre héros, qui disparaît aussitôt à la manière du père de Jack. Originalité, quand tu nous tiens... On se console vite en croisant Kate un peu plus loin. Celle-ci nous donne quelques précisions sur la situation actuelle, et provoque un flash-back une fois qu'on lui a posé la question décisive (voir l'encadré Cheesed). Kate nous explique ensuite que le seul moyen de rejoindre la plage est de suivre un labrador, qui nous entraîne dans une course-poursuite grotesque vers un spectacle à peine croyable.

Deux dollars la noix de coco. Arrivé sur la plage, on retrouve avec joie les survivants et des cadavres éparpillés autour de la carcasse de l'avion. Mais aussi des noix de coco en surbrillance que l'on pourrait "échanger pour

2 dollars", afin de les troquer contre des torches à 10 dollars, un flingue à 120 dollars... Une fois la plage nettoyée, on peut couper les réacteurs de l'avion grâce à ce que j'appellerai le "jeu du disjoncteur". Ce dernier consiste à placer des résistances sur un circuit électrique en fonction de leur forme et de leur puissance pour que le courant passe à la bonne tension. Ce mini-jeu récurrent a une difficulté fort heureusement croissante, et offre donc un minimum de challenge en fin d'aventure. Une fois la plage transformée en base, le "défi" suivant sera de pénétrer à nouveau dans la jungle malgré le barrage de Jack sur l'unique chemin y conduisant. Et ce sera facile, comme la quasi-totalité des épreuves qui suivront : mini-tests de Q.I., suivi de piste dans la jungle, suivi de piste dans la jungle avec des Autres perchés dans les arbres pour nous dégommer, suivi de piste dans la jungle avec la fumée noire à ses trousses et de la dynamite instable à transporter, courses poursuites avec des obstacles contraignant à sauter ou à se baisser... Rien de tout cela n'est très excitant, si ce n'est la possibilité d'envoyer son amnésique se manger violemment un tronc dans la face. Et ce n'est pas parce que je me suis récemment ouvert le front en éternuant contre un meuble que je tire un plaisir sadique à cela.

Impossible de se perdre dans *Lost*.

Par contre, celui qui est bien sadique, c'est le gars qui a décidé qu'on ne pourrait pas zapper

les cinématiques. Alors quand on perd une épreuve en début de chapitre, on se retape le résumé et la cinématique. C'est insupportable. Mais c'est indispensable pour simuler une durée de vie tolérable : en ayant énormément flâné et en étant bêtement coincé, il m'a fallu à peine plus de cinq heures pour finir le jeu. Ce dernier n'est pas vendu très cher, mais ça n'excuse pas une durée de vie ridicule pour un jeu exclusivement solo et très répétitif. C'est à croire que tout le budget a été investi dans le graphisme, qui, lui, n'est pas dégueu. Les personnages de la série sont généralement bien modélisés et les environnements tout à fait crédibles. On peut carrément se perdre dans la jungle avec un peu de bonne volonté, même si on nous proposera alors vite de nous renvoyer sur le droit chemin. Mais il semble qu'il ait fallu pour cela rogner sur la taille des cartes et sur l'immersion, vu la fréquence des chargements et les barrières ridicules interdisant le hors-piste. Le plus grave reste quand même le footage de gueule monumentale du scénario, conclu par une pirouette tout bonnement honteuse : le héros se re-réveille après le crash originel, sa copine n'est finalement pas morte. Eh oui, tout ceci n'était qu'un rêve... D'ailleurs, il est probable que la série télé se finisse aussi de la même manière après le suicide collectif des scénaristes.

El Gringo



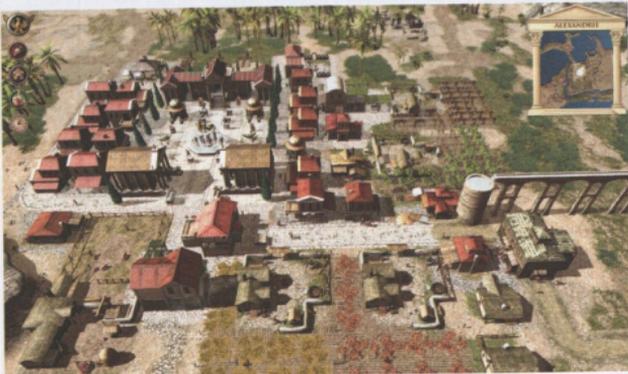
Notre avis : Les développeurs sont restés relativement fidèles à la série sur la composition du jeu et sa décomposition, tout comme sur le graphisme globalement satisfaisant. Mais au lieu de faire un vrai jeu, ils nous ont pondé un épisode interactif, et un épisode tout naze en plus : scénario bidon, action classique et répétitive, réalisation moyenne... Et puis, tant qu'à refaire les scènes du film, autant utiliser les séquences originales plutôt que des vulgaires resuscités... Au moins on a l'explication des chiffres maintenant : $12+42=57$, $4+8+23=16$, 19 , $57/19=3$. Le compte est bon.

3/10

Si vous ne jouez pas en VF, la VO sera sous-titrée en anglais.

Imperium Romanum Cogito mais pas trop

Genre : Gestion
Développeur : Haemimont Multimedia (Bulgarie)
Éditeur : Kalypso Media
Config. recommandée : CPU 3000+,
 1 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
Prix : Environ 40 euros
URL : www.imperium-game.com



Alors que les historiens sont encore partagés sur l'utilité de la civilisation romaine en dehors de l'assassinat de Jésus – et peut-on leur en vouloir quand la ville emblématique a été fondée par des orphelins zoophiles et peuplée d'hommes en robe anorexiques qui mangeaient couchés avant de se faire vomir –, la période semble intéresser fortement les développeurs de jeux. Notamment les Bulgares de Haemimont Multimedia qui en avaient déjà fait le thème de leur précédent City Builder *Glory of the Roman Empire*. Je ne sais pas du tout s'il a bien marché mais plutôt que lui coller un bête "2" derrière, ils ont traduit le titre en latin pour sa suite, ce qui est beaucoup plus vendeur. Le principe reste strictement identique (construire la plus grosse ville) mais vous aurez le choix entre trois modes de jeu : des scénarios historiques qui se débloquent les uns après les autres, des scénarios centrés sur Rome déjà bien développée et des bacs à sable dans différents environnements plus ou moins difficiles selon les conditions initiales. Le moteur qui était déjà

le point fort de *GotRE* a été amélioré et le résultat est encore une fois très convaincant. Bon, certains bâtiments se ressemblent un peu trop mais l'écran grouille de détails et d'animations et même si j'aurais aimé une vue synthétique avec plus de hauteur, on se satisfait de regarder grandir sa petite cité comme on regarde une fourmière avant de l'arroser d'essence.

Pénurie de saucisses. Bien que j'aie joué au précédent, j'aurais bien du mal à vous dire ce qui a changé dans le gameplay même après avoir relu le test de mon estimé collègue. Vous pouvez construire des bâtiments de récolte de matières premières et de productions occupés par des citoyens dont les besoins se développent avec la progression de leurs habitations. Il faut donc parvenir à un équilibre économique tout en veillant à ce que les aires d'effets des bâtiments se recourent efficacement, le mélange habituel de gestion et de logistique. IR propose aussi une partie vaguement STR avec le versant militaire

mais il n'existe que deux types de troupes et la prise en main des armées est tellement mal foutue que la guerre en devient complètement anecdotique et on l'oublie vite. Pour le reste, le jeu souffre des mêmes défauts que son prédécesseur, à savoir une trop grande simplicité qui le rend rapidement répétitif et ennuyeux. Plus gênant encore, les tableaux synthétiques manquent vraiment de clarté et il faut passer par des bâtiments pour essayer de trouver quels sont les besoins des citoyens au bord de la révolte. Comme on ne peut pas définir de priorités ou régler les flux de productions, il se produit parfois des aberrations comme les boulangeries à moitié vides pendant la famine alors que les tailleurs sont en surproduction (et se défont à la colle). Sinon, vous saviez que louve voulait aussi dire prostituée et que Rémus n'aurait pas été tué par son frère et aurait fondé Reims ? Ça explique pas mal de choses finalement.

Threanor

Notre avis : *Imperium Romanum* est mignon, facile à prendre en mains, ce qui en fait le titre parfait pour initier votre petit humain de compagnie aux City Builders jeux de gestion. Mais si vous êtes plutôt du genre à passer des nuits sur *Caesar III* ou *Anno 1701* (et vous faites ce que vous voulez cela ne me regarde pas), vous risquez de vous ennuyer ferme après la première partie. À part le moteur amélioré, je ne vois pas trop ce qui le distingue de *Glory of the Roman Empire* dont il hérite des défauts. Vous avez donc sûrement mieux à faire avec 40 euros, non ?

5/10

Je crois qu'on va se poser là au bord du volcan, ça me paraît bien.

Speedball 2 - Tournament

Match nul



Genre : sport futuriste
 Développeur : Kylon Entertainment (France)
 Éditeur : Nobilis
 Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 512 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo
 Prix : Environ 40 euros
 URL : www.speedball2.com

Vous avez déjà eu un accident de scooter ? Non ? Alors je vous raconte comment ça fait. D'abord, on voit un truc qu'on n'avait pas prévu du coin de l'œil, au hasard un camion. Là, on bouge la tête très vite pour identifier la menace et... le temps se ralentit. On voit le désastre arriver, on en est parfaitement conscient, on se rapproche petit à petit de la calandre, on se prépare au choc... C'est bizarre comme sensation, tout va lentement, on est conscient de tout, on sait que ça va être la catastrophe, qu'on va se manger un truc méchant en pleine poire, mais on se laisse presque aller, on sait que ce n'est plus possible de lutter, qu'il faut juste serrer les dents en attendant le choc. Bah *Speedball 2*, ça m'a fait exactement pareil. Je l'ai vu arriver de très loin, dès 2007, et progresser lentement mais sûrement vers le mur du 2/10, sans qu'il soit possible de le faire dévier de sa course. Dès le début, ça partait mal : c'est une bande de développeurs en manque d'inspiration qui a voulu sucer la moelle d'une

vieille gloire de l'Amiga et de l'Atari ST, *Speedball*, sorte de handball ultra violent. Alors à l'époque, *Speedball*, c'était vachement bien. Mais c'était il y a longtemps, pour vous dire, le mur de Berlin était encore debout et Mitterrand avait encore l'air frais. Depuis, le jeu vidéo a évolué, les exigences des joueurs ne sont plus les mêmes, et je n'ai pas l'impression que le responsable du gameplay de ce titre l'ait bien compris.

Le vide sidéral. Alors voyons voir ce qu'il est possible de faire dans ce jeu de sport... On peut courir, sprinter, faire des passes ou des tirs dans huit directions très rigides, tacler l'adversaire et... et voilà. Amusez-vous avec ça. Vous vous souvenez de *NHL* de Megadrive ? *Speedball*, c'est un peu pareil, mais en beaucoup plus basique, beaucoup plus confus et beaucoup moins fun. La physique des joueurs est minable, il n'y a aucune inertie, aucune finesse dans les contrôles, la balle se comporte comme dans un (mauvais) jeu

d'arcade des années 80 et la stratégie est inexistante. Pour tenter de meubler un peu ce vide sidéral, les développeurs ont rajouté quelques bonus et des rampes sur le côté des terrains, mais ça ne change pas grand-chose, même en multijoueur, où la principale difficulté consiste à maintenir éveillé l'adversaire contre lequel on joue. Y a-t-il quelque chose à garder de *Speedball 2 - Tournament* ? Bah disons que la réalisation graphique n'est pas trop honteuse et que j'ai bien aimé la musique du menu d'accueil. Mais j'avoue que je n'ai pas pu jouer à ce *Speedball* pendant plus de deux heures, c'est juste trop ennuyeux, c'est pire qu'une partie de morpion. Je voudrais quand même que tous les développeurs qui ont en tête de ressusciter une vieille franchise du siècle dernier essaient le jeu, pour comprendre qu'il ne suffit pas de rajouter un nouveau moteur 3D sur un gameplay qui n'amuse plus personne depuis 15 ans.

ackboo



Notre avis :

Speedball 2 - Tournament est très fidèle au jeu Amiga dont il s'inspire. Et c'est bien malheureux. Alors si vous avez envie de payer 40 euros pour jouer à un jeu de sport futuriste sans savoir agréablement d'un gameplay paleolithique, allez-y, vous allez vous écarter pendant au moins 18 secondes. Pour les autres, ceux qui ne veulent pas se faire couillonner au nom de la nostalgie, fuyez ce titre sans intérêt qu'on va s'empreser d'oublier. D'ailleurs, qu'est-ce que je fais là ? Et qui êtes-vous monsieur ?

2/10

Justesse des choix couleurs : l'équipe rouge contre l'équipe rouge clair !

Turning Point : Fall of Liberty

Le point de non-retour

Genre : FPS mois
Développeur : Spark Unlimited (États-Unis)
Éditeur : Codemasters
Config. recommandée : CPU 3500+,
 1 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
Prix : Environ 50 euros
URL : www.turningpointgame.com



Je suis tombé sur une pub à la télé pour les handicapés vantant Roosevelt comme le sauveur du monde face au nazisme. C'est pas très sympa pour Churchill qui non seulement était anglais mais en plus ne se déplaçait qu'avec une cane depuis son accident de taxi à New-York en 1931. Une profonde injustice réparée par Spark Unlimited dans son *Turning Point*, leur deuxième FPS après un très médiocre *Call of Duty* sur consoles. Partant du principe que Churchill n'aurait pas survécu à l'accident, l'Angleterre ne peut résister à Hitler et en 1953, après avoir retapé l'Europe de croix gammées, les Allemands débarquent à New-York à grand renfort de zeppelins géants et de tanks à double canon. Dan Carson, surpris en plein pique-nique avec ses amis Village People sur un immeuble en construction, ne devra son salut qu'à vos éventuels réflexes et ne devrait plus vous quitter jusqu'à la fin du jeu grâce à son talent naturel pour le maniement des armes à feu bien supérieur à celui de

tous les militaires rencontrés. C'est l'avantage d'un pays où l'on peut s'éclater le week-end en tirant à l'arme lourde sur les émigrés clandestins, on n'est jamais à court de résistants combattifs. Par contre, pour ce qui est des développeurs talentueux, c'est une autre histoire.

Le statut de la liberté. Je peux l'avouer tout de suite, n'étant pas le préposé aux tests de ce qu'on appelle dans notre jargon très technique les "jeux de chie", ça faisait un petit moment que je n'avais pas essayé un titre aussi pourri. Le genre hypnotisant de nullité que rien ne rattrape et qui vous scote au clavier dans l'attente un brin masochiste de la prochaine bourde involontaire qui parviendra à arracher un sourire à votre carcasse de testeur blasé par les FPS Seconde Guerre mondiale. Je ne sais même pas par quoi commencer. Peut-être par le moteur bloqué en 1 280 x 760 qui m'a donné l'impression de jouer sur Xbox. Mais la première hein, pas la 360,regar-

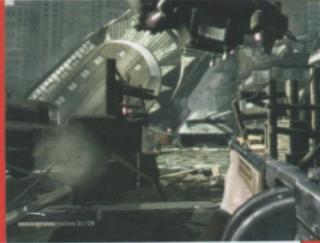
dez les screens si vous ne voulez pas me croire. On appréciera notamment la lampe-torche façon jeu d'il y a dix ans qui se contente de vous coller un gros cercle lumineux au milieu de l'écran. Bel effort sur les bruitages d'armes qui sont de subtiles variations autour du pet donnant l'impression de tenir entre ses mains le tube digestif de Misou-Mizou avec des sensations à l'avenant. Il faut aussi citer un level-design qui rendrait claustro un mineur permettant de visiter New-York comme un grand couloir peuplé de soldats nazis dont les réactions subtilement scriptées ne peuvent être interrompues même par la mort. Je crois que la seule chose que *TP-FL* réussit, c'est le retour dans le temps en faisant remonter des sensations que je n'avais pas éprouvées sur un (mauvais) FPS depuis quinze ans. Finalement, 50 euros, ce n'est peut-être pas cher payé pour un voyage temporel.

Threanor

Notre avis :

Turning Point est un cas d'école de tout ce qu'il faut éviter de faire dans un FPS moderne, le point de départ du scénario mis à part. Mais si vous voulez vraiment suivre une dystopie impliquant les États-Unis et les nazis, *Le Maître du Haut Château* de P.K. Dick doit coûter six euros en poche. Tourner les pages offre une interactivité meilleure que celle de *TP-FL* et, pour peu que votre imagination soit florissante, vous ne serez pas limité par des graphismes issus des années 90.

2/10



Shadowgrounds Survivor



Mauvais instinct de conservation

Genre : Shoot 3D
Développeur : Frozenbyte (Finlande)
Éditeur : Meridian4
Config. recommandée : CPU 3500+, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo, Carte PhysX (non je déconne)
Prix : Environ 20 euros
URL : www.shadowgroundsgame.com/survivor

Depuis que notre stagiaire maquettiste a mystérieusement disparu sans donner de nouvelles en Finlande, je me méfie de ce pays. Faut dire qu'avec tous ces arbres, ces rennes et ces nuits sans jour, cet endroit n'est pas très net et je surveille attentivement tout ce qui peut en sortir. Pourtant, à l'époque j'avais bien aimé *Shadowgrounds*, le shoot vu du dessus pas très fin de Frozenbyte qui péchait surtout par sa trop courte durée de vie et un mode coopératif tellement mal foutu qu'il en devenait impraticable. Naïvement, je m'attendais à ce que cette suite – aux forts relents d'add-on mal camouflés sous mon imagination fertile – corrige le tir sur ces points tout en ajoutant quelques subtilités au moteur. *Shadowgrounds* était déjà plaisant à l'époque grâce à sa gestion des ombres en temps réel ajoutant une sacrée couche à l'atmosphère claustrophobique et ses effets de shaders donnant joliment corps aux explosions et incendies. À tel point qu'on en aurait presque oublié ses textures et le design quel-

conque des aliens faisant un peu tache dans l'environnement. Les développeurs ont repris la même recette en y ajoutant un vrai moteur physique (qui gère la carte PhysX, attention...) n'apportant pas grand-chose au gameplay mais qui satisfera les démolisseurs ayant peur de se salir les mains que nous sommes tous.

Une fille, deux garçons, trois fois moins bon. Vu le scénario du premier épisode, je ne me suis guère attardé sur celui-ci et je ne sais même pas quels sont les liens entre les deux jeux. En tout cas, ce sont toujours les mêmes aliens qui attaquent, obligeant les derniers survivants humains à une lutte éperdue. Dans *Survivor*, ce sont trois d'entre eux que l'on prendra en mains, chacun avec ses armes de prédilection. Il y a bien une légère influence Hack & Slash diluée dans le gameplay, le passage de niveau permet d'acheter compétences spéciales et une super attaque de la mort tandis que les upgrades lâchées par les cadavres

s'utilisent pour améliorer son arsenal. Le reste du temps, pas de réflexion, on tire sur tout ce qui bouge en ramassant les munitions dans des environnements variés mais linéaires. Après l'avoir terminé – moins de 5 heures en mode "Normal" je vous conseille vraiment le niveau difficile –, je reste estomaqué par l'écart qualitatif qui sépare cette nouvelle aventure du premier épisode. Au lieu de faire monter doucement l'angoisse en jouant avec les ombres alors que vous êtes désarmé, le jeu vous plonge tout de suite dans le bain. Sauf que l'action ne décolle jamais vraiment, les aliens ne sont pas en nombre suffisant et il doit en exister cinq modèles différents, encore moins que dans le premier. De plus, chaque personnage ne dispose que de trois armes, ce qui rend l'action extrêmement monotone au lieu de permettre au joueur de faire comme il l'entend. Bref, un sacré gâchis et seul son faible prix pourra convaincre les collectionneurs du genre.

Threanor



Bruno "Napalm" Lastmann, le vieux de service qui boit les munitions de son lance-flammes.

Notre avis : À 20 euros, *Shadowgrounds* petit shoot old-school sympa à pratiquer à l'apéro au lieu de s'occuper de ses enfants. Manque de pot, les développeurs ont abusé de l'alcool de harengs et ont massacré le gameplay original en introduisant le principe des trois héros pas attachants pour un sou. Sans un vrai mode coopératif pour sauver le tout, je vous conseille plutôt le premier ou mieux encore, *Alien Shooter 2*, moins joli mais beaucoup plus jouissif dans le domaine de l'ultra-violence, et avec un gameplay mieux pensé.

4/10

À venir >>>

Damnation

Enfer et contre tout

Genre : Action
 Développeur : Blue Omega (États-Unis)
 Éditeur : Codemasters
 Sortie prévue : Pas avant fin 2006

Après avoir trainé des heures sur les forums de Canardplus.com, cherché pendant une demi-heure les causes potentielles des réformations P3/PA, passé une autre demi-heure à surveiller des policiers en espérant qu'ils abandonnent une proie aussi mignonne que torchée (Je l'entendais encore crier dans leur fourgonnette depuis le 5^e étage). Je peux maintenant vous certifier qu'on ne peut pas glander et travailler en même temps. Au moins j'aurais fait avancer la Science et j'en aurai tiré une intro, tout n'est pas perdu. Vous n'avez très probablement jamais entendu parler de *Damnation*. Ou très peu. Ne vous inquiétez pas, c'est normal : c'est le premier jeu vidéo de Blue Omega, un studio américain lui aussi inconnu, mais là c'est moins normal puisqu'il a déjà quelques vrais films à son actif. Quand je dis que c'est moins normal, je ne dis pas que c'est injuste, leurs films d'horreur (*Dark Ride*, *Danika* ou *Cut Off*) semblent être de sombres bouses. *Damnation* est autrement plus séduisant, et je ne suis pas le seul à le penser puisque c'est un des gagnants du concours Make Something Unreal

qu'a lancé Epic l'année dernière. En écopant de la deuxième place, les développeurs ont ainsi gagné le droit d'utiliser le dernier moteur d'Epic pour réaliser le projet de leurs rêves : un mélange de *Gears of War* et de *Prince of Persia* à la sauce western. Cela peut vous évoquer une glace au kebab, ça ne donne pas forcément envie d'essayer, mais ce mix a pourtant le mérite de l'originalité. Le mélange est-il réussi, me demanderez-vous donc ? Je ne vous le dirai pas. Parce que ce que j'ai pu voir, c'est une simple version alpha, donc un produit en cours de démoulage sur lequel il serait bien imprudent de faire un pronostic.

La seconde guerre de Sécession. Parlons scénar'. Déchiré par une guerre civile, The Sovereignty est un territoire dévasté. Les deux factions, les Nationalistes et la Coalition, se sont affrontées durant vingt ans avant de poser les armes, faute de munitions et de motivation. C'est le moment que choisit la toute puissante Prescott Standard Industries pour anéantir ce qui reste des protagonistes, afin de prendre le contrôle de cet empire en déclin. Le capitaine Hamilton Rourke (rien à voir avec Mickey), vétéran de la "Grande Guerre", est l'unique survivant d'une mystérieuse attaque qui décima l'intégralité de son escadron. Il participe maintenant à la guérilla menée contre les nouveaux oppresseurs par la nouvelle résistance, les Peacemakers. Oui, les gardiens de la paix en français, comme quoi on peut s'attendre à de sérieux rebondissements si les gentils sont en fait bêtes et méchants. Malgré de belles promesses, le reste semble pourtant super classique, avec une fiancée disparue mais toujours vivante et notre héros qui fera tout pour la retrouver, *Super Mario*-style. Bon, ce n'est pas folichon, mais c'est un scénar' de jeu d'action, on ne va pas faire la fine bouche.

Un Tomb Raider en mieux ? Plus intéressant, le gameplay peut donc être considéré, et je répète ce que j'ai dit quelques lignes plus haut, comme un mélange de *Gears of War* et de *Prince of Persia*.





Le héros est dirigé à la troisième personne et dispose d'une bonne douzaine d'armes, dont deux à transporter simultanément. Celles que j'ai pu observer étaient parfaitement classiques, *Damnation* ne devrait donc pas nous surprendre outre-mesure à ce sujet. Mais au lieu de se planquer à chaque assaut comme Marcus (de *Gears of War*) ou Couly durant son service militaire (information véridique), Rourke dispose des mêmes talents d'acrobate que le souverain perse (je parle du *Prince of Persia*, pas de Mahmoud Ahmadijad). Les développeurs étaient un peu saoulés de voir les traditionnels super-héros vidéoludiques passer pour des gros cakes en étant bloqués devant de simples parapets. Dans *Damnation*, si une porte est condamnée, rien n'empêche le héros de passer par la fenêtre. Et si la fenêtre est trop haute pour sauter simplement à travers, le héros escalade le mur avant de défoncer le carreau. S'il n'y a pas de mur sous la fenêtre, il escalade celui d'en face et prend appui dessus pour bondir à travers la vitre. Et s'il n'y a vraiment rien qui permette d'atteindre la fenêtre, c'est qu'il n'y a rien d'intéressant

Avec d'authentiques pan pan, piou piou, boum boum, et même des aargh !



Avec un pont invisible et un assaillant vif !



derrière alors ce n'est pas la peine de se fatiguer. Quoi qu'il en soit, ces capacités apportent non seulement plus de fluidité au gameplay, mais aussi plus de liberté puisque les cartes n'ont pas été conçues en couloirs linéaires.

Moutipath ! Et justement, là où *Damnation* se démarque de la concurrence, c'est dans la conception de ses niveaux : plutôt imposants, ils requièrent environ trois heures pour être parcourus et nettoyés sans le moindre temps de chargement. Le joueur n'a pas la moindre boussole, carte ou indication sur le chemin à prendre, si ce n'est ses propres yeux : en cas d'égarement, Rourke peut grimper sur ce qu'il y a de plus haut autour de lui pour retrouver les objectifs qu'il doit détruire. Ces derniers devraient d'ailleurs être gigantesques, le bon gros

point à exploser présenté au cours de la démonstration étant paraître ce qu'il y aurait de plus petit. Une fois la direction retrouvée, cela ne donne pas le chemin à emprunter. Le choix est en effet vaste, il y aurait toujours plusieurs trajets possibles (jusqu'à une douzaine) et les développeurs promettent qu'ils bossent comme des malades pour que tous soient aussi fun. Si cela assure un minimum de jouabilité, cela devrait également permettre de varier les approches en proposant de foncer dans le tas pas trop finement ou de sniper depuis des coins distants. Il n'existe pas d'option pour se la jouer vraiment infiltration, mais le joueur devrait pouvoir se les créer lui-même en prenant ainsi un peu de recul, et en exploitant le pouvoir spécial du héros. Mais quel pouvoir spécial, me demandez-vous ? Je ne vous le

Univers saïls

*Depuis que j'ai joué à Hour of Victory (voir le test dans le dernier numéro), je sais qu'il est possible de faire du très moche avec l'Unreal Engine 3. *Damnation* ne semble pas prêt à rééditer cet exploit et on ne s'en plaindra pas. Pas vraiment plus beau qu'un *Gears of War* à l'heure actuelle, le jeu se distingue surtout par son univers mixant allégrement les genres, pour donner une sorte de western futuriste dans un territoire ravagé par la guerre. Les différents niveaux bénéficient en sus d'environnements variés : zone désertique, civilisation souterraine, ville sous-marine, ville sous-ghislaine...*

À venir >>>

White Spirit

Lorsqu'il pose ses doigts sur sa tempe et qu'il se laisse aller, Rourke développe de nouveaux pouvoirs : il peut ainsi faire apparaître des taches blanches sur les murs, mais ne vous méprenez pas, elles correspondent aux silhouettes des ennemis se trouvant de l'autre côté. Une fois leur position récelée par leur forme étherée, le joueur peut facilement les contourner pour les prendre à revers, voire les éviter si l'affrontement n'est pas nécessaire. Bien sûr, ce comportement manque un peu d'héroïsme, mais vous verrez qu'un jour la lâcheté finira par revenir à la mode.

dirai pas. Pas ici en tout cas, mais dans l'encadré "White Spirit" juste à gauche, ça devrait être jouable.

Un point trop loin. Notre héros pourra également conduire quelques véhicules, trois au moins, notamment une moto dont l'intérêt n'est déjà plus à démontrer. Cette dernière est en effet capable de rouler quelques mètres sur une paroi verticale, comme Fishbone a tenté maintes fois de le faire à bord de ses Kawasaki (sans jamais réussir). Pour atteindre un point trop distant, Rourke peut de plus prendre de l'élan et sauter dans le vide avec son deux-roues, puis sauter de sa moto en l'air pour grappiller les derniers mètres restants. Les développeurs cherchent à faire du sensationnel, c'est évident, mais on



peut tout de même préciser qu'ils ne visent pas le réalisme : si un joueur saute un poil trop tôt ou pas exactement comme il faut, il atteindra quand même son objectif. Le but est de ne pas frustrer le joueur en compliquant inutilement le gameplay, ce à quoi les animations devraient également contribuer. En atteignant le rebord d'un gouffre, avant de se croûter avec un bon gros pâté, Rourke indiquera le danger en sautillant nerveusement sur place. L'idée n'est pas nouvelle, certes, mais un soin particulier devrait être accordé aux diverses animations pour renforcer la crédibilité de l'ensemble.

Tout pareil ! Sans surprise avec l'Unreal Engine 3, les décors et environnements sont assez saisissants (cf. encadré Univers salis). Ce qui est plus étonnant, c'est de voir les adversaires se jeter sur le héros dès qu'ils l'aperçoivent sans se soucier du fait qu'ils sont en train de se faire canarder. C'est simple, ils sont tellement cons que même à Canard PC, ils ne pourraient pas



être embauchés. Et pourtant, on a bien engagé Half comme webmaster... Alors, si je vous dis que les développeurs devraient arranger cela avant que le jeu ne sorte, vous allez croire que je laisse une chance au produit de façon purement formelle. Même pas. Non seulement *Damnation* a encore presque un an de peaufinage (au moins) avant d'être commercialisé, mais j'ai par exemple pu voir un ennemi sauter de pylône en pylône pour finir au dernier étage d'une maison en ruine, planqué derrière un vestige de mur pour arroser le héros sans danger. C'était probablement l'intello du groupe et il n'a peut-être pas réussi à tirer sur notre cow-boy, mais cela confirme l'objectif des développeurs : donner à l'I.A. les mêmes possibilités qu'à le joueur. On n'aura ainsi jamais l'occasion de se planquer dans un endroit inaccessible, il faudra toujours s'attendre à voir débarquer une troupe d'acrobates violents à l'improviste. *Damnation* s'annonce donc comme un de ces gros jeux d'action défoulants et distrayants. Les mécanismes de gameplay sont efficaces, la réalisation devrait être impeccable et l'univers de western-futuriste nous changera agréablement du traditionnel GI qui bute des nazis ou des barbus.

El Gringo



Avec de gros morceaux de finesse et de tendresse.





Battlefield Heroes

Un Battlefield pour les nuls, mais un Battlefield gratuit

Mais pourquoi sommes-nous aussi méchants ? Pourquoi trouvons-nous encore des choses à râler sur un nouveau jeu Electronic Arts alors même qu'il sera gratos ? C'est comme ça, on a ça dans les tripes, on aime dire du mal. Quand Battlefield Heroes a été annoncé, tous les joueurs ont hurlé à la mort : le premier screenshot laissait en effet deviner un jeu de shoot multijoueur au look cartoon très, très, très inspiré (pour ne pas dire totalement plagié) de Team Fortress 2. "EA e tro dé suxorz ki copi valvo", pouvait-on lire ça et là sur les forums les mieux fréquentés du Net. Finalement, après avoir vu le jeu tourner, on peut dire que ce n'est pas trop le cas. Les gars de DICE affirment avoir été conscients que leur orientation artistique ferait immanquablement penser à TF2 (bah... gagné !), mais c'est plus une bataille de Playmobil que nous a inspiré Battlefield Heroes. Des Playmobil nazis contre des Playmobil américains dans des décors en carton, avec un look minimaliste assez réussi qui devrait garantir de bonnes perfs sur un petit PC.

Casual Battlefield. Comme tous les Battlefield, Heroes proposera des combats à pied et à bord de différents véhicules, qui seront cette fois-ci adaptés à la thématique 39-45 : tanks divers, jeeps, et même des avions de chasse sur les ailes desquels on pourra transporter des potes. Oui, il faut que je vous prévienne, ça va être très arcade, peut-être encore plus que Team Fortress 2, notamment à cause d'une vue à la troisième personne qui ne devrait pas

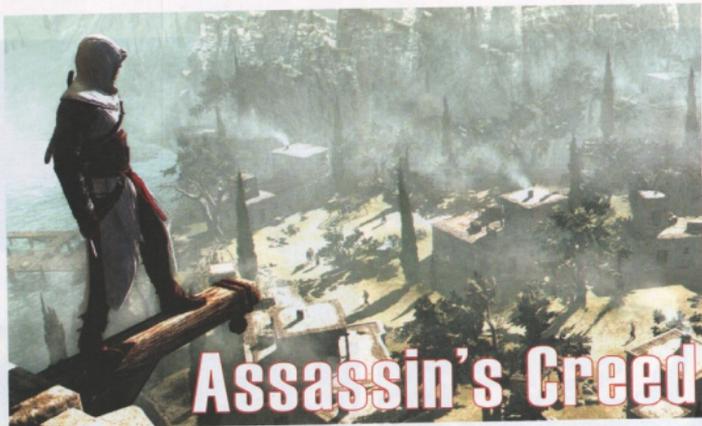
encourager à la précision et à la finesse. Les développeurs veulent du "casual" à fond les ballons, ils ne veulent surtout pas, je cite, qu'on se fasse "tirer sur la tronche à répétition par un même de 15 ans qui joue 8 heures par jour". Il est donc fort probable qu'il faille ranger nos sKILIZ de OuFS au vestiaire et qu'on accepte de se faire violer au Messerschmitt par une Tata Simone qui a décidé de lâcher "Yahoo Games" pour quelques heures. Mais bon, c'est gratos, alors on ne va pas vraiment se plaindre. Enfin, pas gratos au sens Linux du terme hein, puisque le jeu sera tout de même financé par des pubs sur le site web officiel qui hébergera un système de conquête de territoire et de stats persistantes. Rassurez-vous, il n'y aura pas de réclames en cours de jeu, vous n'aurez pas une texture "Achetez la GeForce 12800-HD" plaquée au milieu d'un village normand en 1944... On parle aussi d'un système de micro-paiement pour acheter des... des bidules, on ne sait pas trop. Espérons que ça ne soit pas des armes plus puissantes, parce que le coup du "je te bats parce que moi, je viens d'acheter le bazooka à 2 euros", ça risque d'en énerver plus d'un. Reste qu'à voir les jolies animations des personnages, les combats bien bourrins à base d'assaut de tanks et de suicide d'avion, j'ai quand même très envie d'y jouer, en espérant retrouver les sensations d'une bonne partie de Battlefield 1942 sur la carte Wake Island.

ackboo



Genre : Shoot multi gratuit
 Développeur : DICE (Suède)
 Éditeur : Electronic Arts
 Sortie prévue : Été 2008

À venir >>>



Assassin's Creed

La version PC sera-t-elle à la hauteur ?

Ça bave, ça bave. Comme un troupeau d'escargots en rut, comme une conférence internationale des belles-mères, comme la concurrence face à notre succès flamboyant. Oui, monsieur, le petit monde des jeux PC est poisson de salive. Depuis que Assassin's Creed est sorti, on jalouse les consoleux. Car nos fameux concurrents dans la course à la glande numérique ont enfin un truc dont ils peuvent vraiment se vanter, exposant négligemment le jeu sur l'énorme écran Full HD de leur salon à l'heure de l'apéro. Mais, patience, tout cela va changer puisque d'ici la mi-mars, nous allons nous aussi récupérer le fameux titre d'Ubisoft sur nos gros machins pleins de ventilos. Le pied ? Pas sûr. On a eu très souvent l'expérience des portages ratés, des jeux finis à la truelle et

autres surprises de dernière minute. Voilà donc deux pages pour nourrir vos angoisses, basées sur une analyse des faits et quelques on-dit, en attendant une version jouable pour infirmer ou confirmer nos craintes.

Le facteur "Salon". Premier point qui pourrait altérer la perception d'Assassin's Creed auprès du public PC : le facteur "Salon". Mine de rien, jouer vautré sur son canapé avec des copains et une dose raisonnable d'alcool et de gras peut influencer sur notre ressenti sur le jeu. On en a parlé dans le test console, Assassin's Creed est immédiatement jouissif, avec son univers atypique de la Palestine à l'époque des Croisades, son immense capacité d'immersion et tout le versant "escalade zarbi en milieu urbain" permis par les capacités athlétiques du héros. Pourtant, il pêche par une très grande répétitivité, imposant systématiquement de suivre un parcours imposé : espionnage, vol, interrogatoire, exploration, dissimulation, assassinat, fuite. Si cela était acceptable grâce au plaisir de faire découvrir à ses proches un jeu qui en jette, le spécialiste du PC au nez collé sur son LCD et trimballant dans sa besace le souvenir de Thief 1 et 2 en décidera peut-être autrement.

Trop casual pour les hardcore ? Sans compter qu'Assassin's Creed a pris le parti de la simplicité. Des actions extrêmement complexes comme l'escalade d'une façade ne nécessitent que la pression maintenue sur un bouton et l'indication d'une direction. Chouette pour se balader et profiter de la vue, certes, mais on peut se demander si le public PC se contentera d'un maniement aussi "casual". Qui plus est, le schéma de contrôle dit de la marionnette, distribuant les commandes entre main droite, main gauche, tête et pied,

Genre : Yamakazi oriental
 Développeur : Ubisoft (Canada)
 Editeur : Ubisoft
 Sortie prévue : 28 mars 2008





avec deux attitudes distinctes (agressive et passive) a été pensé avec le pad en tête. Reste à savoir s'il sera aussi naturel au pays du couple clavier/souris. Dernier point lié au gameplay et à la jouabilité, on se rappellera que l'Intelligence Artificielle du jeu ne brillait pas par sa puissance intellectuelle, contrairement à Georges. Et, très honnêtement, j'apprécierais énormément que les gardes et autres adversaires fassent enfin preuve d'un peu plus d'attention au moment de me courser, en évitant par exemple de lâcher ma piste à la simple vue d'un tournant un peu brutal.

Violence graphique. Reste la grande inconnue, et si j'ose la grande flippe, du tableau : la question du graphisme et de la fluidité. Sur Xbox 360, même en HD, le jeu est impeccable, se permettant au passage d'afficher des décors extrêmement détaillés, un décor à perte de vue et des animations fluides. Sur PC, bénéficiera-t-on de la même optimisation ? Au vu de la config conseillée affichée un temps (Core 2 Duo, 3 Go de RAM, carte graphique 256 Mo obligatoire, 12 Go de disque dur) puis revues à la baisse (Core 2 Duo, 2 Go de RAM et carte graphique 256 Mo obligatoire, 8 Go de disque

dur... haha), on se prend à s'inquiéter de l'optimisation. Surtout lorsque Charles Beauchemin, responsable du versant technique sur PC, nous annonce que le jeu tournera beaucoup plus vite en DirectX 10 qu'en DirectX 9. L'histoire, et *Crysis* en particulier, nous a appris que ce genre de déclaration doit être prise avec des pincettes taille Godzilla. Cette indication du gentil développeur doit-elle nous faire penser que DirectX 10 sera indispensable pour profiter d'une qualité équivalente à la

version console ? J'espère très sincèrement que non. Surtout quand on se rappelle que le hardware de la Xbox 360 (Triple Cœur IBM à 3,2 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique ATI à 10 Mo de RAM vidéo dédiée + partage de la RAM) fait parfaitement tourner le jeu en 1280 par 760 avec une couche d'antialiasing. Absence de standardisation ou pas, on aimerait bien que ça soit aussi le cas chez nous...

Omar Boulon

Des raisons d'espérer

La version PC d'Assassin's Creed est sous-titrée "Director's Cut". On est donc en droit d'attendre quelques bonus en rapport avec la Lead Designeuse du jeu, la gentille Jade Raymond. J'aurais bien apprécié quelques détails concernant le meilleur fard à pousière pour mettre en valeur les tâches de rousseur ou quelques anecdotes en rapport avec la vie de couple auprès d'un ex-dirigeant de Sony ayant perdu ses cheveux en même temps que sa crédibilité, mais non, que dalle. Il faudra à la place se contenter de quatre nouvelles missions, centrées sur l'enquête plutôt que la baston. De l'aveu même des développeurs, ce rab' devrait rendre le cœur du jeu un peu moins répétitif en introduisant de nouveaux mécanismes... Mais pour l'instant, nous n'avons pas davantage de détails.



(Screenshots fournis par l'éditeur)

À venir >>>

Genre : STR spatial
 Développeur : Clear Crown Studios
 (États-Unis)
 Éditeur : N.C.
 Sortie prévue : Mars 2004



Shattered Suns

Un peu de Homeworld, un peu de Warzone 2100...

Nous sommes dans l'espace, et des mecs se font la guerre. Ne passons pas plus de temps sur le scénario de *Shattered Suns*, le premier STR d'une bande de Californiens totalement inconnus, car l'intérêt de ce jeu devrait être ailleurs. Non, pas dans les graphismes - à ce propos, j'en profite pour m'excuser de la laideur des photos d'écran mais c'est tout ce qu'on a sous la main. Pourquoi donc vous parler d'un jeu de stratégie spatial moche au scénario débile ? Parce que *Shattered Suns* sera un jeu livré sans unités préconçues, ce sera forcément au joueur de construire lui-même ses petits vaisseaux de combat, ses stations spatiales et ses récolteurs de minerai, en utilisant différents composants - soute, armement, blindage, puissance du moteur, etc., leur qualité étant notée de 1 à 10. Du coup, hop, ça évite aux développeurs d'avoir à se prendre la tête pour équilibrer les unités des trois factions jouables ; il leur a juste suffi, pour ne pas que les joueurs fassent bêtement la course au vaisseau qui aurait 10 partout,

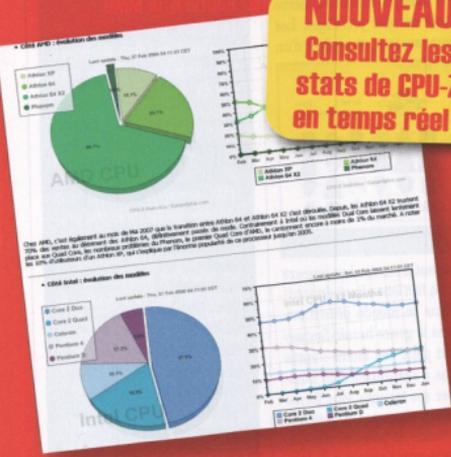
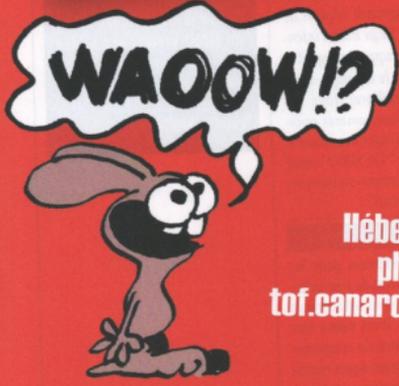
d'implémenter un système d'énergie limitant les mélanges possibles. Par exemple, on ne pourra pas avoir un engin avec une soute gigantesque, des canons monstrueux, un blindage de folie et un moteur ultra rapide. Il faudra plutôt, nous jure le Lead Designer du jeu, créer des flottes complémentaires, avec des vaisseaux d'assaut pour absorber les dégâts, et d'autres petits vicelards moins blindés qui tireront à distance respectable. Même topo pour la gestion des ressources : selon la situation, il sera judicieux d'avoir des récolteurs de minerai gros et lents ou petits et rapides. *Warzone 2100* proposait exactement la même chose, et à l'époque, ça avait rudement bien marché.

Mécanique céleste. L'autre grosse innovation de *Shattered Suns*, on va la trouver dans les environnements. D'habitude, un STR spatial, ce sont des petites planètes statiques autour de grosses étoiles, façon *Sins of a Solar Empire*. Là, le terrain de jeu sera dynamique puisque les planètes et leurs lunes tourneront comme des petites folles autour de leur soleil local, suivant les lois de la mécanique céleste. Ce qui pourra changer radicalement la physiologie des batailles qui se dérouleront en orbite : les renforts pourront par exemple mettre de plus en plus de temps à arriver si les planètes-mère des protagonistes s'éloignent l'une de l'autre. Ouai, moi aussi ça m'excite ce genre de truc. Alors maintenant, il faut que je vous parle de ce qui fâche : *Shattered Suns* sera uniquement solo (bon courage aux développeurs pour programmer l'I.A. qui saura fabriquer les bonnes unités au bon moment...) et le principe de la campagne, sans niveaux successifs, reste encore un peu nébuleux. Mais avouez qu'il y a du potentiel là-dedans, et si le jeu n'est pas moche à s'en crever les yeux, peut-être aurons-nous, après *Sins of a Solar Empire*, un deuxième bon STR spatial dans le même semestre.

ackboo

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 !

Hébergez vos photos sur tof.canardplus.com

Et toutes les semaines, un concours idiot

www.canardplus.com

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

PAIEMENT SÉCURISÉ PAR CARTE BANCAIRE



Utopia

Le PDG d'Activision expliquait récemment à quelques pèlerins et à ses investisseurs que pour battre WoW, il allait falloir s'accrocher : "Nous ne pensons pas que même si nous investissons 500 millions ou un milliard de dollars pour sortir un produit [pour concurrencer WoW], cela serait suffisant pour réussir." Moi je pense qu'il faut mille milliards de mégadollars, et quelques bonnes idées avec si possible.

Lego go go !!

Un des boss de Lego présent à la GDC en a profité pour faire un petit speech sur son futur MMO. Alors on va faire simple et ne garder que les informations nouvelles : Lego Universe sortira en 2009, et les développeurs se sont inspirés des créations de fans sur le Net pour voir ce qu'ils désiraient. Je ne sais pas combien de temps il a parlé pour dire ça, mais je suis content de ne pas avoir été là.

Benjamin Stargates et les mondes du futur

Ça bouge un peu du côté de Stargate Worlds : on connaît désormais sa date de sortie exacte, le quatrième trimestre de cette année. On sait également maintenant qu'un bêta-test devrait être lancé au cours des mois à venir, bêta-test fermé dans un premier temps. Pour faire partie des premiers élus à franchir les portes des étoiles, c'est simple, il suffit de s'inscrire sur le forum du site officiel (forums.stargateworlds.com) et d'attendre l'invitation envoyée prochainement à tous les membres. Méfiez-vous quand même, il paraît qu'ils visent la tête.

Land of the deb'

Si on le compare à son homologue offline, *The Sims Online* est un sacré échec. Et en toute objectivité, il faut bien reconnaître que c'est une sacrée daube. Pour que cesse cette déculottée publique, Electronic Arts a réuni ses plus talentueux créatifs qui sont parvenus à une conclusion sans équivoque : il faut copier un MMO à succès, *Second Life* de préférence. Alors EA s'est décidé à copier *Second Life* et à apporter de lourdes modifications à son jeu, à commencer par le titre devenu EA-Land (non, ce n'est pas ironique). Ce dernier est dorénavant accessible à tous gratuitement, même si les abonnés déboursant 10 dollars par mois ont des privilèges. Les joueurs peuvent également disposer de plusieurs avatars, et profiter d'un univers beaucoup plus vaste dans lequel les douze villes de *The Sims Online* ont été greffées. Mais ils peuvent surtout intégrer du contenu personnalisé au jeu et vendre toutes sortes de produits, sur lesquels EA ponctionne sa part du gâteau. Ça a l'air tout pourri, mais il semble y avoir du pedobar alors ça doit être marrant.



Saga à frica

Saga est un MMOSTR dont les serveurs viennent d'ouvrir. Les joueurs qui s'y connecteront pourront choisir entre cinq factions allant du tout-magie au tout-technologie pour s'imposer dans ce monde persistant. L'univers semble désespérément classique dans le genre herofantasy mais le système de paiement, lui, l'est un tout petit peu moins : après avoir acheté le jeu 20 dollars, le joueur n'a pas à s'acquitter d'un quelconque abonnement. Il doit par contre acheter ses troupes sous forme de booster packs, vendus pas moins de 3 dollars chacun. On pourrait soupçonner les développeurs d'être une belle bande de voleurs, mais ils nous rassurent tout de même sur leur honnêteté avec l'annonce du lancement du jeu : "En raison de la sortie, nous avons agrandi l'équipe de développement de Saga avec l'intention d'apporter un support complet et des ressources pour le développement continu afin d'améliorer tous les aspects de Saga. Nous sommes conscients qu'il y a toujours beaucoup à faire et à améliorer." Un MMO bugué pour des duels de compte en banque, ça intéresse quelqu'un ?



Marvel Universe Offline

La rédaction de Canard PC éprouve une sorte de tendresse pour les Ryzomiques, qui se battent jusqu'au bout pour sauver l'objet de leur culte. Et nous sommes donc bien contents de voir que Ryzom, dont les serveurs ont récemment fermé, n'est pas totalement abandonné. Il est même très courtois puisqu'après l'échec de Gameforge, une boîte vient de remporter les droits d'exploitation du jeu pour 213 000 euros. Les Ryzomiques réunis sous la bannière de la Virtual Citizenship Association (ex-ryzom.org) sont bien dégoûtés d'avoir une nouvelle fois loupé le coche, mais n'ayant pas été prévenus à temps de la revente, ils ont gratté quelques heures pour surenchérir. Ils n'avaient cependant réussi à réunir "que" 200 K€ de promesses de dons du temps où ils faisaient la manche, et savent donc que le combat est perdu d'avance. D'autant plus que cette somme est démesurée pour ce qu'il aurait à en tirer, en open source qui plus est. Braves Spartiates des temps modernes, vous vous serez fait enfler jusqu'au bout...



Rapture, le MMO

Imaginez un peu l'univers sous-marin de *BioShock* transformé en MMO, avec des Chrozymes partout, des joueurs qui s'affrontent pour obtenir les derniers plasmides... Imaginez maintenant que cela n'a rien à voir avec cette news, si ce n'est que Rapture est le nom du prochain MMO de Square Enix. Tout ce que l'on sait de ce dernier, c'est qu'il est créé à partir du Crystal Tools, le nouveau moteur de la maison anciennement nommé White Engine. Et tout ce que l'on sait de ce dernier, c'est qu'il est déjà en cours d'exploitation avec *Final Fantasy XIII*, et qu'il pourra tourner sur les PC, PS3, Xbox 360 et Wii. De là à dire que Rapture sera un MMO présent sur toutes ces plateformes, il n'y a qu'une phrase que je n'hésiterai pas à écrire. En fin, si ça ne m'engage en rien.

Les serveurs de jeux Canard PC



Un rédac chef talentueux



TexBagging et costard de rigueur



HARDCOOORE !!!



L'admin explose de rire

Règles:

- 1) On soigne en priorité les membres de la rédaction
- 2) Les snipers et les Spy ont un cœur : 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'ARK 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 mauleshot !" après chaque raquette critique.
- 8) On joue hardcore !

Canard de la semaine :
[CPC] Petite fleur

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 700 membres, des rencontres intercommunautaires, des événements, des gens qui s'insultent, etc.

steamcommunity.com/groups/coincoin

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

www.canardplus.com/servers.html



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

Notre sélection

Lecteurs vidéo

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

Lecteurs audio

- Foobar2000 0.9.5.1
- Winamp 5.52
- iTunes 7.6.1.9

Clients Mail

- Thunderbird 2.0.0.12
- 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 2.4

Antivirus

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

Navigateurs

- Avant 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 3.6
- FileZilla 3.0.7.1
- SmartFTP 2.5.1008.22

Drivers vidéo

- ATI Catalyst 8.3
- ForceWare 169.21

- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.



DÉMO Overclocked

Il n'est pas facile d'attirer l'attention du grand public sur un Point & Click quand on n'a pas parmi les développeurs un ancien employé de LucasArts ou un énorme budget. Pour remédier à ce problème, les créateurs d'*Overclocked* ont eu une bonne idée : réaliser une cinématique avec une femme armée en slip sous la pluie et dans la rue. Cette vidéo servira à inonder le Net d'illustrations aguicheuses et de trailers sexy qui ne manqueront pas d'intéresser les jeunes joueurs de type "homme", soit à peu près plein de gens. Les développeurs ont aussi pensé à centrer l'intrigue sur un asile psychiatrique pour captiver les amateurs d'univers torturés. Il est facile de croire qu'avec ce scénario racoleur, le jeu ne peut être qu'une sombre daube. Ce n'est pas exactement cela. L'histoire nous met dans la peau d'un psychiatre soignant des malades sérieusement perturbés. Il va essayer de comprendre ce qui leur est arrivé en les hypnotisant, ce qui conduira le joueur à évoluer dans leur passé.

Ce concept permet de nous faire incarner jusqu'à six personnages aux histoires probablement liées, afin de découvrir ce qu'il s'est réellement passé. Et c'est plutôt pas mal, si l'on ne s'attend pas à un univers glaauque à la *Sanitarium*. L'interface, elle, se distingue par ses bulles sur les zones interactives montrant les différentes actions possibles. Jusque-là, ça va. Pour ce qui nous intéresse le plus, les énigmes, le résultat est beaucoup plus mitigé. Celles-ci sont logiques, appropriées, mais souvent bien trop évidentes. Le graphisme est lui aussi inégal : les décors sont bien travaillés, mais les personnages sont un peu grossiers. Ce ne serait pas grave si le rythme et la mise en scène n'étaient pas si chiantes, avec de longues secondes d'attente après chaque animation avant de reprendre le contrôle de la souris. Merci à la démo de nous avoir prévenus.

Développeur : House of Tales

(Allemagne)

Éditeur : Anaconda / Micro Application

Taille : 931 Mo

URL : tinyurl.com/2cywbt

UTILITAIRE Ript

Ript est un logiciel parfait, mais il est aussi très intéressant. Du côté du parfait, on a surtout une petite fenêtre qui reste toujours au premier plan une fois le programme lancé. D'un autre côté, si elle n'était pas là, Ript serait drôlement moins pratique puisque son intérêt est de stocker sans trop se fouler toute illustration ou bout de texte que vous souhaitez conserver. En les faisant glisser sur la fenêtre incriminée, ils sont aussitôt envoyés sur un plan de travail où les images peuvent être redimensionnées, légendées, et annotées sur leur verso. Verso sur lequel un lien vers l'image originale est automatiquement sauvegardé – sauf pour celles qui viennent de votre disque dur bien entendu. Créé pour gérer des photos de collègues et de Ribéry, on peut même lui trouver d'autres utilités.

Fonware

Développeur : Oxygen Media

Version : Bêta

Taille : 8,68 Mo

URL : www.ript.com

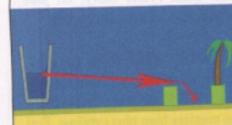




JEU
Phun

Vous avez aimé Physic Draw, dont nous vous parlions dans le dernier numéro ? Pourquoi ne pas essayer Phun, un simulateur de physique concurrent bien plus moche et compliqué ? Parce qu'il est bien plus moche et compliqué ? C'est une position qui se défend, en effet. Mais Phun est aussi beaucoup plus complet, et permet donc des créations très complexes. La liste des options est impressionnante : il est possible de simuler et d'ajuster la friction de l'air, l'élasticité et la gravité de chaque objet, d'en liquéfier certains pour produire de l'eau, de les relier entre eux et même de les actionner avec les flèches du clavier. Il devient ainsi possible d'inventer des machines toutes plus farfelues les unes que les autres comme euh... des véhicules, et même des trucs qui ne portent pas de noms, c'est dire ! Vous pouvez également créer votre propre flipper que vous baptiserez Jean, en hommage à tous les Jean sympas qui ont existé, ou participer à des concours avec les idiots de notre forum. Ces derniers se fixent des objectifs passionnants (transporter un verre d'eau pour le verser dans un pot, monter un escalier...) avant de s'échanger les machines qu'ils ont créées afin de les tester. Trépidant, vraiment.

Développeur : Emil Ernerfeldt (Suède)
Taille : 3,1 Mo
URL : tinyurl.com/2ooxav



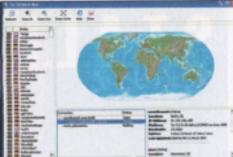
UTILITAIRE
RBTray

Outlook Express, Thunderbird, c'est pratique. Surtout pour recevoir des mails. Mais pour ce qui est de sauver les bibi phoques tout de suite, y'a plus personne. Heureusement, RBTray est là. Pas pour les bibi phoques non, ils n'avaient qu'à être plus forts qu'un ours ou qu'un Inuit armé, ces cons d'animaux qui ne savent même pas jouer du banjo. Outlook et Thunderbird par contre, comme à peu près n'importe quelle fenêtre ouverte, pourront désormais grâce à RBTray être envoyés directement dans la zone de notification au lieu de squatter en permanence la barre de tâche. C'est franchement génial, puisqu'on peut à présent les cacher pour les punir de ne pas avoir su le faire avant.

Frosware
Version : 3.3
Développeur : Nikolay Redko
Taille : 68,9 Ko
URL : rbtray.sourceforge.net

UTILITAIRE
Vidalia

J'aurais dû faire attention. Si les morts pouvaient parler, c'est probablement ce qu'ils nous diraient. Sauf M. Giscard d'Estaing, lui je l'ai vu à la télé en 73 et il a dit : "Voilà, c'est fait." Ce n'est pas très intéressant mais que voulez-vous, il est mort. S'il utilisait Internet à l'époque, il aurait en tout cas utilisé un programme comme Vidalia pour préserver son anonymat. C'est une interface facilitant l'utilisation de Tor, un système permettant de faire transiter sa connexion à travers un grand nombre de serveurs afin d'empêcher qu'une personne ou un site malveillants ne puissent accéder à votre historique de



navigation ou votre position géographique. Il est même possible de renouveler son IP à la volée ou de voir le trajet de sa connexion, mais cela ne crypte pas vos informations pour autant et le transit avec esclaves ralentit visiblement la connexion. On n'a rien sans rien, mais on n'a rien avec rien non plus quand on y réfléchit bien.

Frosware
Développeur : Matt Edman & Justin Hipple
Version : 0.0.16
Taille : 6,4 Mo
URL : www.vidalia-project.net

UTILITAIRE
FLV Extract

Le FLV est une sorte d'emballage enrobant les fichiers audio ou vidéo pour leur donner un format Flash approuvé par les maîtres secrets du monde, les langoustines qui jouent du banjo à l'arrière des taxis. FLV Extract supprime l'emballage pour que les fichiers retrouvent un format compatible alternatifiste 2.0, du MP3 pour le son ou de l'AVI pour les vidéos (avec nécessité de posséder les filtres ffdshow pour les lire). Extrêmement léger, son truc à lui, c'est de ne pas prendre la peine de décompresser les fichiers. C'est grâce à cela qu'il est si simple, rapide et efficace, bien plus qu'un cheval qui murmurerait à l'oreille de sa PSP. Par exemple.

Frosware
Développeur : Moitah
Version : 1.3.0
Taille : 46 Ko
URL : www.moitah.net



À voir aussi

PATCH
Enemy Territory : Quake Wars

Attention, gros patch bêta de presque 500 Mo qui permet de passer à la version 1.5. Comme vous l'aurez compris en lisant les informations ci-dessous.

Version : 1403
Taille : 491,68 Mo
URL : tinyurl.com/2o5hdq

PATCH
World in Conflict

Si j'avais su que ce jeu serait aussi buggé, je ne l'aurais pas acheté. Ou j'aurais demandé à ce qu'on ne nous l'envoie pas. Ou je vais fermer ma gueule.

Version : 1.007
Taille : 85,9 Mo
URL : tinyurl.com/2qalee

PATCH
Crysis

Ce patch corrige, optimise, ajoute, supprime, romadmaire, augmente, répare, et plein d'autres choses encore. Trouvez l'erreur.

Version : 1.2
Taille : 29 Mo
URL : tinyurl.com/2ajr7m

PATCH
Company of Heroes : Opposing Fronts

Le sympathique stand-alone passe de la version 2.201 à la 2.202, autant dire que cela ne change quasiment rien.

Version : 2.202
Taille : 7,87 Mo
URL : tinyurl.com/2zfxaa

PATCH
Penumbra : Black Plague

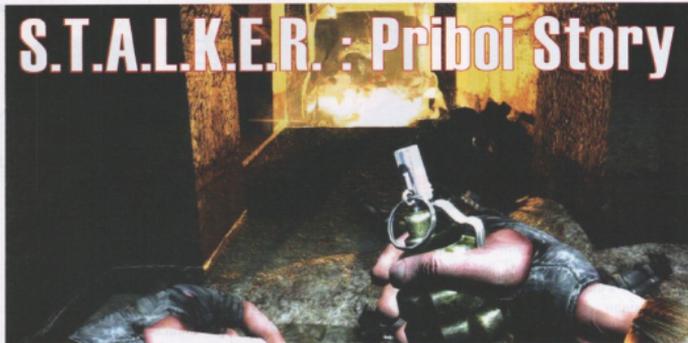
Je ne dirai rien, mais je n'en pense pas moins.

Version : 1.2
Taille : 29 Mo
URL : tinyurl.com/2ajr7m

El Gringo

ON Y JOUE ENCORE >>>

S.T.A.L.K.E.R. : Priboi Story



Tchernobyl côté jardin

Ça va chouler dans les chaumières puisque nous devons, à vue de nez, en être au seizième "On y Joue Encore" concernant le merveilleux S.T.A.L.K.E.R. Alors, on le salt bien, certains d'entre vous préféreraient qu'on parle des mods de Call of Duty 4 ou d'un mod Curling pour Command & Conquer 3. Mais, si ça ne vous dérange pas, nous, on préférerait parler de bons jeux. Et dans le domaine, même un an après sa sortie, S.T.A.L.K.E.R. se pose comme une référence, un jalon au pays des Pan Pan Boum Boum. Évidemment, à quelques semaines de la sortie de *Clear Sky*, on s'impatiente. Et on risque de s'impatienter lentement puisque les développeurs viennent d'expliquer qu'ils étaient légèrement dépassés par la tâche. Désolé, il va falloir prendre son mal en patience... Alors pourquoi ne pas se tourner vers une bonne grosse campagne supplémentaire pour faire passer le temps ? Un joli morceau, revoyant la difficulté et

l'intérêt du titre à la hausse. Un excellent mod concocté par une bande d'amateurs hongrois extrêmement motivée et ayant choisi d'offrir une autre vue sur la périphérie de Tchernobyl, un an après les événements du titre original.

Slipchenko, un sacré boxer. Oubliez *The Marked One*, désormais, vous incarnez Priboi Slipchenko, bidasse émergeant auprès de l'armée. Votre mission ? Enquêter sur les événements qui secouent le secteur depuis des années et qui semblent inévitablement mener à une guerre généralisée, voire à une catastrophe imminente. De fil en aiguille, vous allez remonter la piste d'une mystérieuse organisation qui pourrait bien être responsable des événements les plus choquants s'étant déroulés dans le quartier. Et peut-être, au passage, vous rendre compte qu'à Tchernobyl plus qu'ailleurs, rien n'est jamais tout blanc ou tout noir. Le scénario apparaît basique de prime abord, limite lourdaud ("*Bonjour je m'appelle Priboi, j'ai une femme, trois gosses et un chien virgule cinq*"). Effectivement, nos potes de l'Est ne sont pas les princes de la narration transparente. Pourtant, très rapidement, l'univers et le parti-pris franchement intégriste choisis par l'équipe font basculer le tout vers le grand, le bon, l'excellent. Apprêtez-vous à patauger dans une ambiance dense comme une soupe au mercure avec des croutons de plomb, à angosser tous les trois pas et à vous rapprocher du but avec une véritable appréhension. Une ambiance à qui le décor très bucolique tendance petites fleurs pastel offre un contrepoint saisissant. Dans *Priboi Story*, on joue sérieusement, en s'impliquant, comme les grands.

Une chasse au trésor post-apo. En effet, oubliez le côté petit poucet suivant patiemment son GPS typique du S.T.A.L.K.E.R. original. *Priboi Story* aborde la partie d'une manière bien plus extrême. Fini

C'est par-là

Vous pourrez retrouver le mod, ainsi qu'un paquet de patches correctifs qui régleront (vaguement) vos problèmes au priboi-story.extra.hu. Allez hop, 219 Mo en plus sur votre bande passante déjà bien encombrée.



Oups, ça c'est un screen de Clear Sky.



les "Rends-toi au X pour parler à Y et ramasser un Z" et place à un jeu de piste en bonne et due forme. Je m'explique : au début du jeu, une direction de recherche générale vous est fixée. Mais, il va vous falloir creuser le sujet pour trouver quelque chose d'intéressant. Pour cela, il sera indispensable de discuter avec tous les personnages que vous croiserez, en ne laissant aucune piste au hasard. Et en lieu et place de la cavalcade en direction d'une croix sur la carte, vous analyserez les documents qui pourront rentrer en votre possession à la recherche d'une piste. Car, plutôt que de filer des coordonnées ou des noms, les modéurs ont préféré vous imposer une vraie recherche. Ainsi, pour localiser un coin secret, on vous proposera une photo des environs de l'objectif avec au troisième plan un machin assez caractéristique. Rien d'évident, rien d'explicite : un simple faisceau de soupçon, de

rumeurs et d'indices qui vous permettront de tailler la route. Point supplémentaire, les dits documents trahiront souvent là où vous ne penseriez jamais les chercher dans un jeu vidéo : fini les chambres fortes avec un gros panneau lumineux clignotant "Salle de l'indice", bonjour aux vacheries dignes de *La Lettre volée* de Poe. Et tant que j'y suis, je préfère vous prévenir : ne vous précipitez pas, en fonçant dans une direction sans avoir vérifié vos sources, il se peut très bien que vous vous prépariez de gros ennuis un peu plus loin dans l'aventure.

Comme un ouragan (radio-actif). En m'apaisant sur cette prise de risque rafraîchissante, je m'aperçois que j'oublie de mentionner un paquet d'éléments sympathiques. On peut conduire des véhicules, mais en fait, on s'en fout, ça ne sert pas beaucoup. Plus chouette, il est dès le début

possible d'explorer toute la zone, à vos risques et périls. En effet, la difficulté a été accrue et de nouveaux ennemis, conférant à l'univers un arrière-goût de *Fallout* mutagène supplémentaire, vous attendent un peu partout. Le côté rôlistique s'approfondira aussi un peu grâce à une gestion du sommeil et des quêtes secondaires paraissant moins artificielle que dans la version de base. Et une grosse surprise vous attend, un phénomène inconnu qui renforcera encore le côté dramatique et l'immersion dans ce décor de fin du monde. Mais je m'arrête là de peur de vous gâcher le sel de la chose. Pour conclure, *Priboi Story* est véritablement indispensable à tous les amoureux du jeu de GSC Software, et sa durée de vie au moins deux fois supérieure à *S.T.A.L.K.E.R.* devrait satisfaire tous ceux qui n'en peuvent plus d'attendre *Clear Sky*.

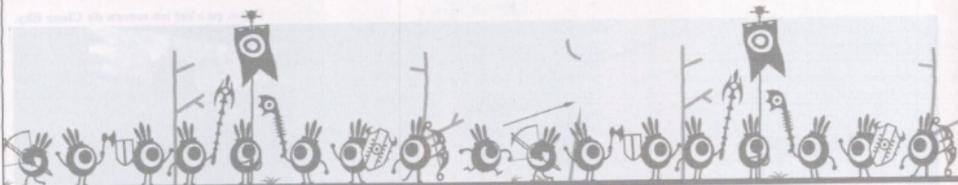
Omar Boulon

Ça bugue sa mère

La dernière version de *Priboi Story* que j'ai eue entre les mains, la 1.5, est loin d'être stable. Elle refuse par exemple de fonctionner sur les 8800 GTS, tout en créant divers plantages à chaque mort, de gros bugs sonores, et un vaste panel de retours au bureau aussi imprévisibles que rageants. Tout ça pour vous dire : attendez la prochaine version, changez de carte graphique et pensez à sauvegarder tout le temps. Et au passage, un détail : ne pensez même pas à mélanger les mods ou à installer un truc affectant la gestion de la balistique. *Priboi* est chatouilleux. Tout au plus vous contenterez-vous du *Float32 2.0* qui accélère l'affichage tout en améliorant grandement la gestion des shaders.



test PSP



Patapon

Aucun lien de parenté avec Maurice

Contrairement à la Nintendo DS, la console portable de Sony ne brille pas par l'inventivité de ses titres. Si la société du plombier moustachu pond régulièrement des petites pépites niveau gameplay, le joueur PSP doit se contenter de titres de golf, de RPG ou de RPG de golf. Ce n'est pas que les game designers soient moins talentueux, juste que l'absence d'écran tactile les oblige à se creuser les méninges pour orienter le gameplay vers quelque chose d'innovant. Arrive *Patapon*, la dernière création du studio Pyramid, déjà responsable de l'autre jeu atypique de la PSP, *Loco Roco*. Vous y incarnez le "Tout-puissant", qu'un peuple d'yeux humanoïdes considère comme leur divinité number one. Peuple un peu idiot au demeurant car il s'est mis en tête d'atteindre à n'importe quel prix le bout du monde, qui doit être à peu de choses près le paradis des globes oculaires. Mais cette croisade ne se fera pas sans confrontation, oh ça non, ça aurait été trop facile, puisque les ennemis jurés des Patapons, les Zigotons, cherchent également à y parvenir. Vu sous cet angle, ça a l'air déjà bon, mais heureusement, ça l'est encore plus.

Saturday Night Fever ! Car à l'instar de John Travolta, les Patapons sont incapables d'exécuter une action sans en avoir reçu l'ordre musicalement. C'est donc armé de 4 tambours différents, associés aux quatre boutons de la PSP

(croix, carré, rond et triangle) que vous guiderez vos ouailles à la bataille. À chaque action correspond une séquence particulière qu'il faut reproduire en rythme pour faire avancer, attaquer, replier... vos Patapons. Si vous êtes doué et que vous enchaînez dix séquences dans les vous vautre, ou alors que vous êtes parfaitement dans le tempo, vos unités entrent en transe et passent en mode "Fever" : elles sont plus rapides, résistent mieux aux coups et infligent deux fois plus de dégâts. Tant que vous maintenez le rythme, vous restez en mode Fever. Pour agrandir votre armée, vous avez la possibilité d'invoquer de nouvelles unités en faisant des dons de ressources sur l'autel de Patapolis, la ville des Patapons. Ces ressources peuvent être récoltées sur le champ de bataille ou auprès de l'arbre centenaire Ubo Bon au travers d'un mini-jeu musical qui me décroche à chaque fois le même sourire béat. Dans la cité, vous aurez également accès à la gestion des unités afin de customiser leur équipement ainsi qu'à l'oracle qui vous informe de l'avancement du scénario au fil des missions. Missions de trois types différents : les attaques sur les Zigotons approchant vos troupes de plus en plus de Earthend, les niveaux de chasse et ceux des combats avec les boss. Les affrontements sont vraiment prenants et la moindre faute d'attention vous fait perdre votre fever, mettant en danger vos troupes.

Genre : Jeu de rythme
Développeur : Pyramid
Éditeur : Sony Computer Entertainment
Prix : Environ 40 euros



L'illustre n'a pas tort. Visuellement, *Patapon* est vraiment réussi et présente d'énormes similitudes avec son aîné *Loco Roco* : couleurs fruitées, dégradés pastel et formes vectorielles tout droit sorties d'Illustrator. Les unités sont super attachantes, par des animations et des mimiques tout bonnement géniales. La bande-son est également l'un des points forts du jeu puisque les chants des Patapons vous martèlent le crâne pour y pénétrer au point qu'on les fredonne une fois la console éteinte. Chaque niveau décline un univers visuel et musical propre par une palette de couleurs et des mélodies choisies avec brio. Il faudra juste m'expliquer pourquoi aucun des game designers n'a pensé à implémenter de pause dans le jeu...

Émile Zoulou

ERS

Statut initial

Reborn 0	Missions 5
HP Ave. 100	Crit Ave. 99%
Damage Ave. 12-17	KB Ave. 67%
Speed Ave. 2.00 sec	Cnc Ave. 5%
Armor Inf. Ave. 0%	Resist vs Crit. 0%
Armor Ave. 40%	Resist vs KB. 90%
Armor Jrv. Ave. 20%	Resist vs Cnc. 0%
Armor Lvs. Ave. 0%	

Kami's army is ready to move out!

Notre avis :

Fort d'un concept rafraîchissant, mixant habilement jeu musical, STR et RPG, *Patapon* se révèle être une réussite totale au niveau gameplay. Glisser le doigt dans les rouages de ce jeu, c'est se faire happer tout entier par un univers complètement barje, aux graphismes psychédéliques et aux ambiances sonores incroyables. Allez, n'ayons pas peur des mots, c'est LE jeu du moment sur PSP.

9/10



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

Número

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 avril 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

Le jeu vidéo est-il un art ?



DarkNaruto666 est un ado heureux. Car, depuis ce midi, le monde entier le regarde d'un autre œil. Dans la rue, les vieux lui sourient. À la maison, sa maman n'aborde plus le terrible sujet des vacances passées sur la PSP plutôt qu'à rêviser. Et, suprême honneur, papa vient discrètement de lui demander comment battre l'Empereur ténébreux du Royaume des Champifoutres. En l'espace de quelques heures, sans effort, sans rien changer, le jeune DarkNaruto est devenu une sommité. Faut dire que, ça y est, c'est officiel. Au journal télé, on vient de l'annoncer : le jeu vidéo est un art et tous les joueurs sont des esthètes. D'ailleurs, joueur, ça ne se dit plus, c'est infantilisant, méprisant, limite grossier. Désormais, on parle de ludophile ou de vidéologiste pour les experts les plus pointus...



Hein, j'exagère ? Si peu. Influence des astres ou épidémie subite au pays de la presse généraliste, voilà quelques semaines que le fameux débat portant sur "Le Jeu vidéo est-il un art comme les autres ?" semble avoir dégouliné des forums spécialisés pour éclabousser la radio, la télé et des feuilles de chou bien moins scandaleuses que la nôtre. Enfin, quand je dis débat, là, j'exagère. Avouons-le, on a plutôt assisté, en grande majorité, à une canonisation instantanée de notre loisir préféré, passant mystérieusement de première menace pour l'équilibre psychologique des petits bourges à dixième, onzième ou douzième art. Alors, évidemment, tout ce miel pour les oreilles pourrait satisfaire nos égos de scribouillards besogneux désormais couronnés critiques d'avant-garde.

Manque de bol, tout cela n'est pas très hardcore. C'est pour cette raison que nous allons nous livrer à une étude du sujet un peu plus sérieuse que d'habitude. Et aussi parce que de temps en temps, il faut bien laver son linge sale en famille. Au passage, une fois n'est pas coutume, on tentera de traiter le problème sans trop de mauvaise foi, promis. De toute façon, il n'est pas question de convaincre, mais d'offrir quelques pistes de réflexion. Mesdames et messieurs, j'annonce : Le jeu vidéo tel que nous le connaissons et le pratiquons aujourd'hui peut-il être considéré, même épisodiquement, comme une forme d'art ? Certains vous diront "oui", certains vous diront "non" et d'autres vous diront "mais". Par goût du suspense, je me contenterai d'un "on va voir"...

Pas de fumée sans feu. Tout individu ayant trempé, de près ou de loin, dans l'univers des joysticks et des joy pads l'avouera sans mal. Le jeu vidéo est d'abord un carrefour de créations. Graphismes et mise en scène, musique et effets sonores, scénario et narration, programmation : un titre est davantage créé que construit. Il ne s'agit pas d'un ensemble mûri mécaniquement, d'une simple horloge de précision déclina- ble à volonté. La preuve, malgré tous les efforts des éditeurs, la recette du produit qui marche à coup sûr est encore loin d'avoir été trouvée. Et au milieu de ce cocktail mouvant, un ingrédient indispensable constitue la pierre angulaire du bidule, sa spécificité et sa seule raison d'exister en tant que genre à part entière : l'interactivité. Le jeu vidéo constitue donc une nouveauté au pays du divertissement. Un bâtarde s'appropriant les techniques de tous ses cousins, comme le cinéma avant lui, mais impliquant une nouvelle donne : la nécessité de répercuter les décisions du joueur sur le déroulement des événements.

Frères et demi. L'analogie avec le cinéma n'est pas innocente. Comme lui, le jeu vidéo est jeune, une trentaine d'années tout au plus. Comme lui, il a d'abord été regardé comme un pousse-au-crime, un machin futile privé de substance, vulgaire et raisonnablement sulfureux. Certainement pas un loisir d'honnête homme et encore moins un sujet d'intérêt. Comme lui, et toujours davantage au fil des ses évolutions, il réclame des moyens toujours plus importants, de vastes équipes, des sommes astronomiques. Comme lui, il a fini par développer une gigantesque économie. Mais, bien plus encore que le cinéma, le jeu vidéo est dans une logique d'impératif de réussite, d'efficacité commerciale et de satisfaction immédiate. Pourtant, tous ces obstacles n'ont jamais empêché le genre cinématographique d'accoucher, au milieu de cascades de soupes calibrées pour vendre, de véritables chefs-d'œuvre, de morceaux d'art véritable. Alors pourquoi refuserait-on au vidéoludisme appliqué son statut d'art à part entière ?

Ludomania à la tête de l'état. Surtout que les prétendants au statut d'auteur, d'artiste, de créateur ne manquent pas. On ne compte plus les game designers ou les patrons de studio s'exposant un peu partout comme le ferait un réalisateur de film et faisant figurer leurs noms juste au-dessus du titre, en lettres d'or : Hideo Kojima, Sid Meier, American McGee, David Cage et j'en passe. Certains sont même dûment reconnus par la République Française comme le fameux Peter Molyneux ou Shigeru Miyamoto, père de Mario et de Zelda, faits chevaliers des Arts et des Lettres. Plus impressionnant encore, en 2006, Renaud Donnedieu de Vabres, alors ministre de la Culture avait émis l'idée que l'industrie en question bénéficie, au même titre que la musique et que le cinéma, du statut de l'exception culturelle française, livré en bundle avec des crédits d'impôt et autres aides gouvernementales à la création.



Si la reconnaissance institutionnelle constitue généralement l'étape finale de la reconnaissance d'un domaine en tant qu'art, son adoubement, on peut toutefois se poser quelques questions. Une en particulier d'ailleurs : comment le jeu vidéo si longtemps méprisé, dénoncé ou stigmatisé a-t-il pu séduire comme par magie une classe politique désormais toute acquise à sa cause ?

Jeux budget. Et là, j'ai beau réfléchir, secouer mes notes dans tous les sens, torturer mes sources ou faire tourner les guéridons, impossible de mettre la main sur un élu, un secrétaire d'état, un directeur de cabinet ayant fait état de sa passion dévorante pour Quake 3 ou de ses cours à l'ENA en "Gamedesign et Création d'univers". C'est déçirant, certes, mais peut-être faut-il chercher ailleurs que du côté de la passion et d'une juste célébration de la valeur intrinsèque du jeu. Y aurait-il, par hasard, un rapport entre les tapis rouges gouvernementaux déroulés à nos petits pixels animés (ainsi qu'à leurs géniteurs) et le poids économique du secteur ? Avec PES en premier achat "culturel" de France, un revenu de 2,4 milliards d'euros à l'échelle du pays (soit une hausse de 65 points entre 2006 et 2007), voilà les acteurs du marché enfin en position d'exiger et d'obtenir un peu de reconnaissance. Le genre de reconnaissance jusque-là réservée aux cousins du cinéma, les petits chéris considérés comme des artistes accomplis plutôt que comme de grands gamins fans de jeux électroniques. À la lumière de ces faits, on ne s'étonnera plus des subites cérémonies ayant célébré gloires nationales et internationales. Mais quand j'y pense, voir des game designers rejoindre le club très fermé des chevaliers des Arts et des Lettres au côté de Nikos Aliagas, d'Axelle Red, de Gad Elmaleh et autres sommités intellectuelles me semble difficilement une preuve du respect témoigné au jeu. Et encore moins la démonstration méritocratique de son accession au rang culturel ou au rang d'art. Par contre, on y verra un vibrant hommage à son statut de merveilleuse machine à fric. Pourtant, autant se l'avouer, c'est de là et de nulle part ailleurs qu'est partie la tendance du jeu vidéo respectable dans les médias de masse.

Jouer sans entrave (et sans effort si possible)

Puisqu'on en est aux analogies jeux vidéo/cinéma, permettez-moi de marquer une pause pour expliciter une phrase planquée dans le corps du texte. J'y tiens puisqu'elle explique le côté violemment racoleur, répétitif et absurdement mauvais d'une immense partie de la production commerciale du secteur : "Bien plus encore que le cinéma, le jeu vidéo est dans une logique d'impératif de réussite, d'efficacité commerciale et de satisfaction immédiate." Pourquoi ce besoin de satisfaction immédiate ? Tout simplement parce que contrairement au cinéma où le spectateur est embarqué généralement sans effort dans l'histoire, jusqu'au dénouement, le jeu ne peut exister et se dérouler sans le secours du joueur. Alors, si un studio veut que ses prochains jeux soient achetés, il est indispensable que le titre que Tonton Paulo a entre les mains le frotte au maximum dans le sens du poil : prémaché, patriotisme, fignoles, humour ras du sol et gros nichions. À moins d'un battement médiatique terrificant, c'est bête à dire, mais les jeux plus subversifs ou moins complaisants ne se vendent pas. Non, effectivement, ça n'encourage pas la prise de risque.





Le jeu vidéo dans l'art

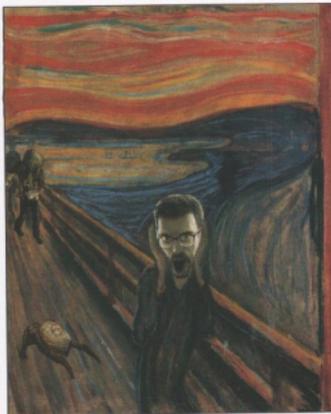
Si la question du statut artistique du jeu vidéo doit être traitée avec énormément de précaution, celle de l'utilisation de techniques inspirées de notre loisir au sein d'autres disciplines est bien plus facile à traiter. Dans ce cas de figure, le jeu vidéo n'est pas au centre de la réflexion, mais un outil, un levier ou au pire un gimmick destiné à révéler ou à amplifier le travail de l'artiste. Bon, pour être honnête, il s'agit aussi parfois d'un pitoyable cachemière pour débile névrotique, mais il paraît que ça ne se dit pas dans un journal sérieux. On pourra citer Cory Archangel et son "For I Shot Andy Wharol", une installation basée sur une NES, une version Hackée de Hogan Halley et un bon vieux flingue infrarouge. Il s'agira d'abattre l'effigie Pixel Art du père du Pop Art en évitant soigneusement de descendre celles de Jean-Paul II ou le colonel Sanders de KFC. On passera rapido sur les Machinima, ces films basés sur des moteurs de jeux qui tiennent du dessin animé plus que du jeu vidéo.

Le paragraphe où l'on vous traite d'illétrés.

Allez, trêve de persiflage, le fait que le jeu vidéo soit aujourd'hui célébré culturellement et artistiquement pour de mauvaises raisons n'interdit pas que de très bonnes existent. La preuve, à l'échelle du monde, l'engouement populaire et la ténacité farouche de joueurs et de journalistes spécialisés défendant l'équation Jeu=Art prouvent bien qu'il y a quelque chose de plus qu'un simple coup médiatique. Et à les écouter, les preuves sont innombrables. Pourtant, avant de s'attaquer à celles-ci, rappelons quelques faits. Quelques faits douloureux qui m'attireront donc une bordée d'insultes. Même si elle augmente lentement, la moyenne d'âge des joueurs reste faible. Si leur niveau d'éducation est souvent assez élevé, en particulier dans les matières scientifiques, leur bagage culturel est loin d'être très conséquent. Soyons honnêtes, testeurs comme joueurs, nous sommes loin de disposer d'une connaissance en histoire de l'art (musicale, littéraire ou cinématographique) suffisante pour porter un jugement dépassant le simple "ça me touche/ça ne me touche pas", ou pire "j'aime/j'aime pas". Sans compter que le plaisir immense retiré de certains jeux vidéo nous amène souvent à faire preuve d'une véritable mauvaise foi, d'un aveuglement bien pratique. Et on peut en toute honnêteté se demander si les gens qui considèrent *Final Fantasy*, *BioShock* ou *Fallout* comme de l'art ou qui comparent Mario bouffant un champignon et *Guernica* ne font pas tout simplement preuve d'une inculture particulièrement enthousiaste. Quand on n'a pas lu de livres, quand on n'a pas visité de musée, vu de grand film ou profité d'une initiation à l'art et ses différentes facettes, effectivement, on peut tomber dans le fossé du relativisme intellectuel et prendre un excellent divertissement pour un chef-d'œuvre marquant. Mais, pas de panique, on sait tous qu'en face de belle-maman, il est toujours plus classe d'expliquer que l'on mène des expériences de prospection ludo-coopérative en espace numérique clos plutôt que de lâcher "j'ai looté comme un porc sur l'instance du Temple Noir".

La petite boutique des erreurs.

Si l'on veut s'attaquer sérieusement à la question du jeu vidéo en tant qu'art, il est d'abord indispensable de se débarrasser des tics de fanboys, de notre volonté d'être reconnus comme des gens cultivés et de la fainéantise intellectuelle qui altèrent souvent notre jugement. Il est nécessaire de débroussailler le sujet, d'écartier les raccourcis faciles et le prêt-à-penser. Après avoir passé énormément de temps sur les forums, les blogs, voire les articles présentant notre loisir de prédilection comme une avant-garde sous-estimée et méritant de rentrer au Panthéon, il me semble essentiel de lister et de démonter une série de faux arguments parasitant la réflexion. Et c'est parti pour une petite liste, avec arguments et réfutations, qui avec un peu de bol pourront vous permettre de ridiculiser l'opposition lors d'une bonne flamewar sur intellolgameur.org.



Argument : "C'est joli, c'est 'beau', c'est virtuose, c'est 'photoréaliste' ça me plaît donc c'est de l'art." (exemple : *Crysis*, *Eternal Sonata*, *Devil May Cry*...)

Réponse : Le soin apporté aux graphismes, au design ou au style, sans même tomber dans la question du goût, constitue le recours le plus fréquent. Ainsi que le degré zéro de l'argument. On évacuera ce point en rappelant que la beauté plastique, le réalisme méthodique de la représentation ou la virtuosité des moyens mis en œuvre ne sont plus depuis quelques siècles au cœur de la préoccupation artistique des peintres, des sculpteurs ou des dessinateurs. L'exemple du *Bœuf Écorché* de Rembrandt, n'importe quel morceau de Bacon, de Jackson Pollock ou les statues cadavres de Van Hagen détourneront facilement l'attention de l'interlocuteur, juste le temps de pouvoir lui coller une manchette dans la glotte.

A : "Attends, c'est fait par des artistes, c'est de l'art !" (exemple : à peu près tous les jeux, avec un bonus pour les trucs comme *Clive Barker's Jericho* ou *L'Amazone*)
R : Premier point : identifier les artistes et l'art. Si on parle de game designers, il faudrait encore prouver que le jeu vidéo est une discipline artistique. On est coincé devant la question de l'œuf ou de la poule. À ce point-là de l'article en tout cas. Si on parle des graphistes ou musiciens ayant bossé sur un jeu, ou fourni l'inspiration, l'argument peut-être traité différemment, par analogie. On trouve dans le milieu de la pub ou du dessin industriel, des compositeurs ou dessinateurs fertiles et talentueux. Ça ne fait pourtant pas de la dernière réclame Candia ou de la cafetière XM23 une œuvre d'art consommée. Il ne faut pas confondre production artistique et œuvre d'art. Voire machin fait par un artiste reconnu et art instantané : est-ce que les grubbouillis dessinés par Michel-Ange sur un post-it pendant un coup de téléphone à son comptable doit être considéré comme une œuvre à part entière ? Je ne suis

pas certain. Qui plus est, si toute la production d'artistes autoproclamés allait dans les musées, on aurait sans doute plus vraiment de place pour construire autre chose.

A : "Ça me touche, ça provoque des émotions le jeu vidéo : c'est de l'art ?"

R : *Louis La Brocante* ou *Plus belle la vie* provoquent aussi des émotions. Comme un roman de Marc Lévy, un film de vengeance bien chiadé ou, pour certaines personnes particulièrement perverses, la musique de Rondo Veneziano. Pourtant, il ne s'agit pas d'art. Un excellent divertissement (*BioShock* par exemple) peut même provoquer des émotions complexes voire contradictoires (la folle berçante son revolver comme si c'était un enfant, ouais, j'avoue, j'ai pleuré). Mais l'art, comme on le verra, ne se contente pas d'être un tire-larmes ou un jokari émotionnel.

A : "Ça défend un point de vue, c'est engagé : c'est de l'art."

R : Dans la vie, rares sont les conversations ou les documents à se contenter de transmettre une information. La propagande, la publicité et la moindre discussion défendent un point de vue. Quant à l'engagement, il est loin de constituer une condition suffisante et nécessaire au statut d'art. Bien au contraire : les œuvres d'état apparues sous le régime stalinien ou nazi véhiculaient des valeurs, un point de vue, un engagement. Je ne suis pas sûr d'avoir envie d'y voir de l'art. Et *Call of Duty 4* ou ce fameux jeu de tank russe défendant la purification ethnique en ex-Yougoslavie, c'est de l'art ? Pour l'art, il faudra plutôt chercher du côté de la subversion.

A : "Ça permet de créer des trucs, voire des œuvres d'art alors c'est de l'art (The Movies, les Machinima, PhysX)."

R : Eh ben non, c'est un outil, un support, un médium. Un stylo permet d'écrire *Voyage au bout de la nuit*, ou *Suite pour Piano* de Schönberg, pourtant ce n'est pas une œuvre d'art. Oui, même un Mont Blanc super cher.



Et l'on se mit à tourner autour du pot.

Maintenant que l'on a fait un peu de place en dégageant les arguments spécieux encombrant le débat, on pourrait peut-être s'intéresser au nœud gordien du problème. Mais, comment réfléchir au jeu vidéo en tant qu'art si on est incapable d'offrir une définition satisfaisante de ce dernier ? Ouais, évidemment, ça revient un peu à errer au hasard, les yeux fermés, en espérant tomber sur la mère de Gringo ou tout autre élément indispensable à la compréhension du sens de la Vie. Eh bien allons-y, je m'y colle. Si la notion d'art a longtemps été basée sur la production d'objets propres à satisfaire le sens esthétique d'un spectateur, son évolution et les bouleversements introduits par le XX^e siècle ont conduit à sa redéfinition profonde. Il a fallu d'une part faire un peu de place pour y inclure, en plus des six arts énumérés par Hegel (architecture, sculpture, peinture, musique, danse, poésie), des choses comme la littérature, le cinéma, la photographie et le théâtre. De l'autre, il a été nécessaire de décadencer le concept pour dépasser le simple enjeu de la satisfaction esthétique ou de la recherche de vérité et introduire des expériences aussi provocantes que *L'Urinoir* de Duchamp, l'irruption du Pop Art, le cinéma de Buñuel et le grand bordel surréaliste.

BioShock, Le Cuirassé Potemkine, même combat ?



DES SCÉNARIOS
D'ANCIENSMERCENAIRES
OU OPPOS ATTARDÉS AVEC
DES DESSINS À L'AÉRO™
C'EST DU GRAND ART,
LES GARS.





Ça sent l'art grillé. Alors comment trouver une définition pouvant accueillir tout cela, sans pour autant ouvrir la porte à n'importe quoi et sombrer dans un relativisme à la con où tout pourrait être de l'art ? Comment bâtir une définition de l'art qui accueille en son sein un autoportrait de Basquiat mais pas un gribouillis d'enfant, *Magenta, Black, Green on Orange* de Rothko et pas un mur mal peint, la musique concrète de Pierre Schaeffer et pas un meuble de cuisine qui se casse la gueule ? Eh bien, ce n'est pas très facile. Mais, on peut tenter de dégager une grille de lecture reposant sur deux axes.

Premier point, les œuvres, au sein de chaque forme d'art ne cessent de s'interroger sur leur grand ressort, sur ce qui définit leur genre et sur les enjeux qui y sont liés. Cela peut s'effectuer en référence à l'histoire de la discipline avec la volonté de faire quelque chose de mieux, d'inédit, peut-être même de détruire symboliquement ou de prendre le contre-pied de ce qui a été fait avant en brisant un tabou. Mais, souvent, cela passe par la volonté de l'artiste à aller plus loin, à explorer dans la direction qui est la sienne, en critiquant continuellement les outils, les références, les limites et les contextes qui sont les siens. Pour faire court,

j'emprunte la formule de Greenberg : il s'agit d'utiliser les méthodes caractéristiques de sa discipline pour critiquer la discipline elle-même.

Exemple : La peinture interroge la représentation et ne se contente pas de représenter, elle se pose des questions telles que : comment représenter le réel ? Et petit à petit, elle va même jusqu'à s'interroger sur la nécessité de représenter le réel ou quoi que ce soit d'autre. C'est à travers ce questionnement continu qu'est né l'impressionnisme, le cubisme, l'expressionnisme, le surréalisme puis comme l'impressionnisme, le cubisme. Ensuite, certains comme Rothko, Malevitch ou Yves Klein ont choisi de s'interroger sur la forme, la couleur, voire la matière même de la peinture, de la toile ou du cadre. Et puis du reste tiens aussi, parce qu'on peut peindre sur n'importe quoi. Et puis d'abord, pourquoi peindre, hein ? Pourquoi ?

Second point, on reconnaît une œuvre d'art à un élément subtil de sa fabrication. Quel que soit le genre, quel que soit le sujet, elle réussit par la mise à l'unisson ou en discordance de son fond et de sa forme à dégager une signification plus forte, plus profonde, plus efficace qu'un "discours" sur un sujet identique pourrait produire. L'impact de l'œuvre court-circuite et prend de vitesse les facultés intellectuelles et délivre son sens bien avant la compréhension. On est un paquet à avoir vécu ça avec la peinture de Francis Bacon ou les romans de Céline.

Exemple : Le cinéma n'est pas que de la photo animée ou du théâtre filmé. Il a su créer son propre art en développant un langage de l'image, du mouvement, de la géométrie, du montage, du son (la grammaire cinématographique) qui permet de livrer un discours parallèle, commun ou contradictoire à l'histoire qui est racontée. La scène du landau dans *Le Cuirassé Potemkine* en est un exemple parfait.

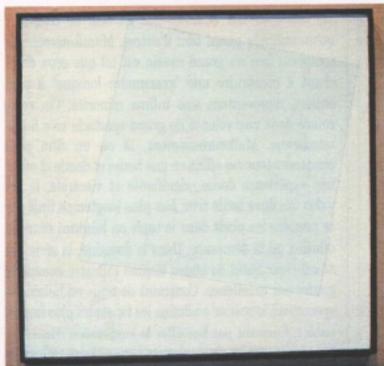
Game Play. Rassurez-vous, le passage très chiant est fini. On va pouvoir se remettre à parler de jeux vidéo. Et, ça va juste être ennuyeux. Il est temps d'appliquer cette fameuse grille de lecture à notre passe-temps. Pour prétendre au statut d'art, le jeu vidéo devrait d'abord interroger son ressort principal. Reste à déterminer quel est le ressort principal... Bon allez. Est-ce qu'on peut se priver de son pour jouer ? Oui. Est-ce qu'on peut se priver d'histoire ? Oui, surtout dans les jeux de foot. Est-ce qu'on peut dégager la mise en scène ? Sans aucun problème. Est-ce qu'on peut virer les beaux graphismes ? Plutôt deux fois qu'une : *Pong, Dwarf Fortress* et les *Football Manager* sont populaires et divertissants. Le seul truc dont on ne peut pas se priver le jeu vidéo, c'est l'interactivité, le gameplay, en un mot tout ce qui tourne autour de l'action du joueur sur le jeu et des conséquences qui lui sont renvoyées. Sans ça, autant se payer un dessin animé mal doublé. L'axe principal du jeu vidéo est identifié. Reste à savoir si la production ludique actuelle prend la peine d'y réfléchir.

Fahrenheit, élu jeu 2005 le plus sous-estimé par la presse. Par ses développeurs.



Fahrenheit, élu jeu 2005 le plus surestimé par les développeurs. Par la presse.





Carré blanc sur fond blanc de Malevitch.

La confusion des genres. Et là-dessus pas de doute à avoir, malgré nos jérémiades constantes sur le manque d'originalité, le triomphe des licences, des recettes toutes prêtes et de la médiocrité ambiante. Certes, le bouillonnement continu des années 80 et 90 s'est tassé, certes les genres ont été fixés et les mécanismes efficaces se repompent d'un jeu à l'autre. Pourtant, la plupart des titres apportent leur lot de réflexions sur l'interactivité. Qu'il s'agisse d'hybrider les genres (la grande mode des RPG STR par exemple), de repenser la sanction face à l'échec (la mort définitive se faisant la malle dans les MMORPG, les FPS délaissant les points de vie et les medikits au profit de la santé se reconstituant une fois à l'abri) ou d'augmenter sans cesse l'attention accordée au multijoueur, on peut dire que le jeu "grand public" remplit son cahier des charges. Et que tous ceux qui se plaignent du bon temps où on pouvait programmer tout seul un titre révolutionnaire dans son garage cessent de pleurnicher : le jeu indé retrouve une pêche d'enfer et un public grâce à Internet. C'est sur ce front qu'on retrouve aussi les réflexions les plus importantes, les plus audacieuses ou tout simplement les plus drôles.

Post-mortem, postmoderne. Signe manifeste que le genre a pris assez de bouteille pour se réapproprié et analyser ses premiers pas, on voit débarquer depuis quelques années les premiers jeux postmodernes. Mais qu'est-ce qu'un jeu postmoderne, me direz-vous ? Rapide définition, largement piquée à l'inventeur du concept en question, Charles Jencks, qui l'appliqua d'abord à l'architecture. L'approche postmoderne, à l'inverse de l'approche moderne qui place créateur et création au centre de sa préoccupation, repose sur l'interprétation, sur un regard nouveau porté vers quelque chose de préexistant. Un coup d'œil neuf et souvent ironique qui aboutit par exemple au Pop Art ou aux *Exercices de style* de Raymond Queneau. Dans ce domaine, la collection Retrosabotage (développée par



des lecteurs) se fond impeccablement dans le moule en détournant des pères fondateurs du jeu vidéo (*PacMan*, *Space Invaders*, *Pong* ou *Tetris*) de manière hilarante : le "space invader" enfle quand on lui tire dessus, on se voit contraint de gérer deux pièces de *Tetris* aux déplacements liés et *Pong* passe en vue à la troisième personne. Le graphisme est conservé, le concept aussi et seul le léger pivotement du point de vue relance l'intérêt de la chose, en profitant au passage pour révéler de manière extrêmement fine des habitudes, des tics du domaine, par exemple la certitude acquise qu'on peut toujours gagner. Et vous me ferez le plaisir de ne pas confondre avec le Retrogaming qui se contente de jouer la carte de la nostalgie ou du cours d'histoire en reproduisant les hits de l'époque à l'identique.



Inky soutenant la distanciation ironique.





The Movies par Molyneux, le Kojima du PC.



Metal Gear Solid 4 par Kojima, le Molyneux de la console.



De l'art et du cochon. Sonnez clairs, résonnez musettes, le premier point de notre grille de lecture semble donc validée, avec classe et raffinement oserais-je même ajouter. Reste à voir la suite. À l'heure actuelle, le jeu vidéo a-t-il atteint l'alchimie particulière entre fond et forme dont on parlait plus haut ? A-t-il trouvé une langue, une syntaxe capables d'articuler de manière naturelle et évidente son ressort principal, l'interactivité, avec ses composantes périphériques comme le graphisme, le son ou le scénario pour développer un sens supérieur ? Pour être honnête, je n'en suis pas certain. À regarder l'écrasante majorité des jeux produits en ce moment, j'ai le sentiment que les designers restent encore paralysés par la comparaison avec le cinéma, tentant d'égaliser le score à coups de scénario alambiqué, de mise en scène raffinée et d'emprunts peu justifiés. Un jeu comme *Fahrenheit*, présenté comme une quasi-tentative artistique par David Cage, évacue immédiatement toute réflexion sur le gameplay à coups de Quick Time Event nous renvoyant à l'époque de *Dragon's Lair*, dans l'unique but de coller à une vision cinématographique (série Z) du jeu vidéo.

La société du spectacle. Et cela ne constitue qu'un exemple parmi tant d'autres. Manifestement, le complexe face au grand cousin est tel que ceux cherchant à construire une "grammaire ludique" à part entière représentent une infime minorité. On reste coincé dans une volonté de grand spectacle très hollywoodienne. Malheureusement, là où un film peut condenser tous ses effets en une heure et demie et offrir une expérience dense, signifiante et viscérale, le jeu vidéo qui dure facile trois fois plus longtemps finit par se prendre les pieds dans le tapis en hésitant entre la dilution ou la démesure. Dans le domaine, la série des *Metal Gear Solid* de Hideo Kojima s'illustre comme la gaufre par excellence. Contraint de tenir en haleine le spectateur, le scénar' enchaîne les twists les plus improbables, finissant pas bousiller la suspension d'incrédulité tandis que les cinématiques égrenent des réflexions philosophiques de comptoir qui ne trouvent jamais d'écho dans le gameplay. À l'inverse, *BioShock* semble se rapprocher lentement d'un idéal en n'imposant jamais au joueur de subir son scénario mais en préférant organiser des échos entre histoire, immersion et action. Le cas du meurtre ou du sauvetage des Little Sisters est ainsi riche d'enseignement. Soyons honnête, cette décision n'a pas d'énorme conséquence sur le déroulement de l'aventure, elle a surtout un impact moral et affectif. Et pour en rendre compte, le studio a choisi d'en faire une séquence véritablement interactive, dans les limites de la morale. Là où un *Fallout 2* vous permettait de prostituer votre femme ou de vendre vos camarades comme esclave d'un clic sur une phrase, *BioShock* impose la conséquence de la décision, le spectacle de l'angoisse de l'enfant, de sa mise à mort et du "sang" sur vos mains. Immédiatement, l'effet se montre plus profond. Et, pourtant, *BioShock* est encore loin de l'œuvre d'art, se contentant parfaitement de son statut d'excellentissime divertissement.

Le cas "Mariage". Alors, cela signifie-t-il que le jeu vidéo est à tout jamais perdu pour l'art ? Pas sûr. La chose semble plus complexe que cela. Et j'aurais recours à un exemple pour y réfléchir, un jeu atypique, confidentiel et franchement étrange qui pourrait nous apporter quelques éléments de réponse : *The Marriage* de Rod Humble. 2D, silence, un fond bleu qui vire au mauve au fil du temps, deux carrés - un rose, un bleu - rétrécissant et se dirigeant l'un vers l'autre si l'on choisit de les frôler avec la souris, des bulles pastel ou noires qui augmentent ou rétrécissent la taille des quadrilatères lorsque ces derniers les absorbent. Une transparence qui semble apparaître aléatoirement chez une des deux couleurs, plus souvent côté rose, des liens étranges, transfert d'énergie ou cannibalisation. Aucune indication, point de vie, score, objectif. Trop de non-dits, et le sentiment d'une logique sous-jacente. Rod Humble a tenté de créer une "œuvre d'art ludique" prodiguant un amusement mesuré. Et une immense curiosité quant aux sens et mécanismes de ce que je suis bien contraint d'appeler une œuvre. S'appuyant



sur un symbolisme basique rose pour les femmes, bleu pour les hommes, noir pour le malheur, taille pour l'importance, niveau de transparence pour la lente désagrégation des liens, ce courageux développeur vient de créer un dangereux précédent.

Un humble précurseur. Il est difficile de comprendre les émotions suscitées par certains mouvements abstraits et autres rebondissements apparemment anodins de la partie, et en particulier l'urgence que me laissent ressentir l'interdépendance des deux formes centrales et la nécessité personnelle, car inscrite nulle part ailleurs que dans mon esprit, de les garder de taille et de densité identiques. *The Marriage* est un jeu d'une incroyable fragilité, suscitait un trouble, des interrogations, du sens inextricablement lié à la représentation. Le spectateur pense y générer ses propres règles. Et c'est peut-être le cas. Ce programme rentre dans notre grille de lecture établie plus tôt. Tout y est, même cet accord profond entre fond, forme et mise en œuvre, cette grammaire de l'interaction introuvable ailleurs. Malheureusement, je doute que *The Marriage* ne soit encore un jeu. Pourquoi ? Parce qu'à aucun moment, je n'ai ressenti la satisfaction habituelle qui découle d'une partie de jeu vidéo : j'ai pensé, cherché, compris peut-être. Je me suis interrogé, irrité, angoissé à plusieurs reprises, mais pour moi, pas d'amusement, pas de triomphe, pas de satisfaction. L'œuvre de Rod Humble a quitté depuis longtemps le domaine du jeu pour basculer dans celui de l'art numérique interactif. Et j'ai la prémonition que tout programme tentant de suivre cette voie risque bien d'opérer la même translation. Sans objectif défini, sans but à atteindre, sans adversaire, sans score, sans vainqueur, sans vaincu, le jeu peut-il exister ? J'ai dû mal à y croire. En matière d'interaction, art ou divertissement, il va falloir choisir son camp camarade.

Lutte finale et conclusion. De notre côté, pour être honnête, il y a bien longtemps que nous l'avons choisi. Des objets comme *The Marriage* et les autres œuvres qui s'engouffreront dans la brèche sont véritablement excitants. Ils ouvrent de nouveaux champs de réflexion passionnants, des fantaisies intellectuelles essentielles, voire de véritables avancées qui seront un jour ou l'autre communiquées au jeu vidéo. Pourtant, il est hors de question de se draper dans le rôle des esthètes cérébraux cherchant désespérément une niche arty ultra spécialisée comme justification à leur besoin d'être pris au sérieux. En vérité, je vous le dis, nous n'avons pas honte d'aimer les pixels qui grouillent, qui explosent, qui meurent ou qui ricangent un sapper à la main. Sans raison, ni prétexte. Au milieu de la masse de titres formatés, calibrés et pensés pour vendre subsistent encore des tonnes de jeux sincères, généreux, intelligents, touchants ou troublants. Et si *S.T.A.L.K.E.R.* ne rentrera jamais au musée au côté d'une installation du Collectif Post-Griboilliste Oktoberfest, je m'en moque un peu. Je n'ai pas besoin de reconnaissance



institutionnelle pour apprécier une longue balade solitaire sur la lande désolée de Tchernobyl, mon G-11 au poing. Pas besoin d'un label "production culturelle certifiée conforme" pour savoir que cette statue de Lénine à moitié écroulée près du silo de Priboi réveille en moi une nostalgie indéfinissable. Et puis, même en tant que simple hédoniste, il est toujours bon d'être dialectiquement équipé en prévision du prochain tartuffe à l'ego boursoufflé qui débarquera son jeu révolutionnaire à la main pour nous sauver tous. Histoire de lui rappeler qu'entre les artisans honnêtes et les rares artistes avérés, il n'y a pour lui et ses potes qu'une seule place : la vieille banquette puante défoncée du Mythobar.



The Marriage.

Omar Boulon



Les filtrages 3D



Si la gestion des paramètres 3D est bien plus poussée et aboutie sur PC que sur console, il n'est pas toujours évident d'appliquer les bons réglages suivant les jeux mais aussi suivant votre matériel. Pour compléter notre dernier hors série matos dans lequel nous abordions les effets graphiques et leurs conséquences sur les performances, voici quelques notions qui vous permettront d'y voir plus clair, sans jeu de mots, et de mieux appréhender l'intérêt de certains réglages dans les jeux.

Si vous en doutez encore, le PC est incontestablement la plateforme de rêve pour jouer, n'en déplaise à Microsoft, Sony et les pauvres bouseux joueurs sur consoles. Les jeux sont moins chers, plus riches (comme ses utilisateurs d'ailleurs), plus aboutis, et plus rapides à quelques exceptions près. Et puis entre nous hein, quand on voit tous les consoleux crier au génie devant *Halo 3*, on n'est pas peu fier de fréquenter les plages de *Crysis*. En réseau, le décalage est encore plus flagrant, la réalisation d'un simple headshot à l'aide d'un paddle relevant du miracle (le constat est encore bien pire avec la Wiimote). Les RTS ? Ha ha, quels RTS ?... ils sont quasiment inexistantes sur consoles, la souris étant là encore un outil redoutable d'efficacité. Bon, je vous passe des détails comme Epic qui a été contraint de ralentir son petit *Unreal Tournament 3* de 20 % pour ne pas dégoûter les joueurs sur consoles ou encore des nombreux problèmes de ralentissements sous *Assassin's Creed* ou

l'Orange Box. Les yeux me piquent encore rien qu'en repensant au côté "next gen" qu'arborent si fièrement la PS3 et la Xbox 360. Bon, a priori, je pense que vous avez dû saisir mon antipathie pour les consoles, à moins que je m'y sois pris comme un manche. Mais soyons honnêtes, le coût pour jouer sur PC n'est pas le même, une config très haut de gamme pouvant atteindre des sommets à la grande satisfaction de ces gros vautours de banquiers. Et les choses ne devraient pas évoluer dans le bon sens tant AMD et NVIDIA font le pressing pour imposer leurs systèmes multi-GPU Crossfire et SLiP qui n'offrent pourtant pas un gain de performances exceptionnel, et dont la consommation est aussi écologique que le naufrage de l'Erika. Mais le PC reste un laboratoire technologique totalement unique et précurseur de ce que seront les consoles de demain. Reste qu'en attendant, vous en êtes le laborantin. Nous allons donc expérimenter dans ce numéro les filtrages graphiques.

Sous *Half-Life 2 : Lost Coast*, il est difficile de ne pas remarquer ce surplus d'intensité lumineuse, plus qu'éblouissant pour le joueur. Toutefois, en y regardant de plus près on remarque que les couleurs gagnent en vivacité et en nuances.



Même s'il reste assez difficile de souligner l'apport du filtrage anisotropique, vous pourriez voir de gauche à droite une scène de GRAW 2 sans filtrage anisotropique, un filtrage 8x et un filtrage 16x. On voit bien que la profondeur de cette route devient floue à mi-chemin pour devenir plus détaillée au fur et à mesure que l'on applique le filtrage.

Quelques bases en 3D.

Sans trop rentrer dans les détails obscurs et techniques, une scène 3D est formée par l'assemblage de formes géométriques fermées en 2D composées de plusieurs points et plusieurs segments... ouais, des polygones, c'est ça. Ils permettent de représenter tout ce qui touche à la scène 3D (maps, personnages, objets, etc.) sous la forme de "fils de fer" sur lesquels il faut appliquer des textures. Concrètement, ces textures sont des images bitmap composées de pixels, comme votre fond d'écran par exemple. Elles sont alors déformées en perspective pour habiller les surfaces des polygones. Chaque point de texture 2D appliquée à une surface 3D est alors appelé un TEXEL (TEXTure ELEMENT), auquel on associe pléthore d'informations permettant entre autres de définir quels polygones seront visibles ou masqués, quelles déformations devront être appliquées sur la surface 3D, ou encore quels motifs et effets utiliser. Le souci, c'est que selon la distance à laquelle se trouve le polygone dans la scène, la texture sera plus ou moins "grossière". Exemple, si vous approchez très près d'un mur, les texels composant la texture deviennent grossiers. De même, si ce mur se trouve très éloigné, il apparaît comme une bouillie de texels. Il existe donc dans la mémoire de la carte graphique plusieurs tailles de textures pour que le GPU puisse optimiser la qualité d'affichage : le mur est loin, la texture appliquée est petite, le mur est tout près, la texture est grande. C'est là qu'interviennent les filtrages.

Ils permettent de faire la transition entre deux tailles de textures en extrapolant les texels de l'une à l'autre.

Le filtrage bilinéaire, trilineaire et anisotropique.

Ce sont donc de nombreuses "petites" textures qui sont appliquées sur la surface 3D, ce qui ne manque pas de provoquer quelques désagréments puisqu'on voit alors apparaître les jointures des textures. Sans oublier qu'en appliquant les textures sur une surface 3D, les texels subissent des transformations et/ou des déformations qui introduisent un effet de pixellisation dans le cas d'une texture trop petite, mais aussi de l'aliasing (pixels qui fourmillent) lorsque la texture est trop grande. Initialement introduit par 3dfx, le filtrage bilinéaire permet donc de limiter les effets de pixellisation, d'aliasing, et de gommer les jointures apparentes. Comment ? Tout simplement en mélangeant la couleur des quatre texels d'une texture dans un espace en 2D (coordonnées x et y), afin d'obtenir la couleur du cinquième texel proportionnellement à la profondeur de champ. Les textures en premier plan sont alors lissées, et l'aliasing en arrière-plan est légèrement réduit. En contrepartie, le filtrage bilinéaire introduit un effet de flou assez prononcé. Ce dernier peut toutefois être réduit via la technique du mip-mapping qui permet de créer plusieurs textures identiques à la texture originale, mais de plus petite taille (résolution divisée par deux à chaque fois : 256 x 256 pixels, puis 128 x 128 pixels, etc.).

Si nous pouvons très clairement voir la différence entre l'absence d'anti-aliasing (photo 1) et un anti-aliasing 4x sous Crysis (photo 2), il devient en revanche plus difficile de distinguer une quelconque différence au-delà, à moins de coller son nez sur l'écran. Dans notre exemple, il n'est donc pas utile d'appliquer un anti-aliasing 8x (photo 3) ou 16x (photo 4). Ce qui évite au passage de massacrer le framerate.



Photo 1



Photo 2



Photo 3



Photo 4

Malheureusement, rien n'étant jamais parfait, chaque solution semble introduire un nouveau problème, la transition d'un mip-map à un autre devenant visible. S'appuyant sur le principe du filtrage bilinéaire, le filtrage trilineaire permet alors d'appliquer deux fois le filtrage bilinéaire avant d'interpoler les résultats. Le filtrage anisotropique (Anisotropic Filtering ou AF) interpolant pour sa part un plus grand nombre de texels (4 pour le bilinéaire, 8 pour le trilineaire, et 16 pour l'anisotropie 2X, etc.), tout en prenant en compte deux informations supplémentaires : l'orientation et l'angle de la surface 3D. Bien évidemment, plus vous utiliserez un niveau de filtrage anisotropique élevé (jusqu'à 16x), plus vous utiliserez de ressources et plus détaillée sera la profondeur de la scène 3D.

L'anti-aliasing.

Également connu sous le nom d'anti-crênelage, l'anti-aliasing permet d'adoucir l'effet "d'escalier" (pixellisation) apparaissant sur les diagonales et les courbes. Prenons l'exemple d'une fenêtre devant laquelle vous vous placez. Vous remarquerez alors que les arêtes sont bien droites. Mais vous déplaçant, l'angle de vision change et s'éloigne progressivement de l'axe horizontal et vertical. Vous verrez alors apparaître progressivement plusieurs "marches". Le principe de l'anti-aliasing (ou Full Scene Anti Aliasing) est assez "simple" et permet de mélanger la couleur de plusieurs pixels adjacents pour déterminer la couleur à appliquer à un pixel, ce qui revient grossièrement à ajouter des nouveaux pixels et de créer un effet de flou qui donnera l'impression d'une continuité en appliquant un dégradé de couleur sur chaque "marche". Pour y parvenir, deux méthodes existent plus particulièrement. La première, le super-sampling, calcule une image 3D dans une résolution supérieure, avant d'être ramenée à la résolution utilisée. Seul problème, cette technique filtre la totalité d'une scène 3D (bords, textures, etc.) contrairement au multi-sampling (MSAA) qui ne s'applique que sur les arêtes des polygones. Dans ce cas, plusieurs images d'une même scène 3D sont calculées avec un décalage les unes par rapport aux autres d'un ou plusieurs pixels. Ces images sont ensuite superposées pour recréer la scène 3D à afficher. En optant pour un réglage FSAA 2X, le multi-sampling calculera deux images pour recréer l'image finale, tandis qu'en utilisant le super-sampling, on calculera une image deux fois plus grande avant de filtrer l'image et de réduire la résolution. Il n'est pas rare aujourd'hui de voir les développeurs utiliser ces deux techniques conjointement pour offrir le meilleur compromis entre qualité et performances. Plus récemment, c'est le mode Coverage Sampling Anti-Aliasing (CSAA) qui est une amélioration du MSAA qui a été introduit avec l'architecture des GeForce 8. AMD ayant pour sa part introduit le Custom Filter Anti-Aliasing (CFAA) avec les Radeon HD2x00.

Le HDR.

Introduit avec les GeForce 6 et les Radeon X1k, le HDR (High Dynamic Range Rendering) est une technologie destinée à éblouir les joueurs que nous sommes, voire "rendre aveugle" avec certains titres. Bon d'accord, c'est encore mon côté "mauvaise langue" qui reprend le dessus, mais il faut bien avouer que les débuts du HDR dans les jeux étaient plutôt laborieux puisqu'il n'était pas rare de devoir désactiver le rendu HDR pour éviter de jouer avec des lunettes de soleil ou de voir le framerate fondre au... soleil. Le but du HDR est de simuler les effets de lumière comme peut les percevoir la rétine humaine. Par exemple, si vous regardez une feuille rouge en plein soleil et que vous regardez cette même feuille à l'ombre, le rouge ne vous paraîtra pas de la même manière alors que dans l'absolu, il est identique. L'œil perçoit donc les nuances de manière relative et non absolue. De même, si vous sortez d'une pièce noire pour vous rendre brusquement à la lumière, l'iris mettra un temps à s'adapter, laissant votre rétine éblouie quelques secondes. C'est ce que le HDR permet de reproduire. Mais ce calcul sur la lumière réclame pas mal de ressources. Fort heureusement, les développeurs sont devenus bien meilleurs avec le temps, tout comme les constructeurs qui ont augmenté les ROP dans leur nouveau GPU, les ROP étant les unités de traitement de l'image en charge de l'ajout d'effets visuels comme le HDR. Microsoft a lui aussi optimisé DirectX 10 pour rendre le HDR moins gourmand bien que pour l'instant, nous n'ayons pu voir de différences flagrantes. Bref, avec des intensités de lumière plus nuancées (bloom/glare, motion blur, tone mapping, éblouissements, meilleur contraste, noir plus profond, etc.) qui permettent d'atteindre un très haut niveau dans le photo-réalisme, nous ne pouvons que vous recommander son utilisation dans les jeux.

La synchronisation verticale.

Lorsqu'une image est calculée par le GPU, cette dernière est placée dans une zone mémoire tampon (buffer), avant d'être affichée à l'écran une fois le rendu terminé. Il faut donc bien différencier l'image calculée de l'image affichée. En pratique, le GPU utilise deux zones, voire trois (triple buffer) zones tampon dans lesquelles il calcule plusieurs images à l'avance. Ainsi, lorsqu'une image est affichée, une ou deux autres sont en train d'être calculées, etc., ce qui permet au GPU de gagner du temps et d'augmenter les performances. L'affichage de l'image dépendant directement de la fréquence de rafraîchissement du moniteur, à 75 Hz, le buffer contenant l'image sera lu tous les 1/75^e de seconde, à 60 Hz tous les 1/60^e, etc. Si le framerate est trop élevé, il arrive que l'image suivante soit affichée alors que la précédente n'a pas eu le temps d'être totalement affichée à l'écran, ce qui provoque un

décalage caractérisé par un décalage dans l'image. Un GPU lent entraînera quant à lui l'affichage d'une même image plusieurs fois de suite avant de pouvoir afficher la suivante. Ce qui se traduit par un "lag".

La synchronisation verticale permet en partie de résoudre ce problème, cette technique n'autorise l'inversement des buffers qu'à un instant 't'. Soit avant la lecture du buffer pour afficher l'image. Toutefois, si votre GPU se montre trop lent, il sera alors incapable de terminer le calcul de l'image avant de pouvoir inverser les buffers, et devra par conséquent attendre un cycle supplémentaire. Ce qui se traduit par une chute de framerate conséquente qui peut être réduite en utilisant un troisième buffer intermédiaire via l'option triple buffering. En contrepartie, votre affichage sera moins réactif, les images nécessitant plus de temps pour être affichées. Cette option n'est donc pas recommandée pour les jeux rapides tels que les simulations automobiles ou les FPS.

Nous terminerons ce dossier avec les dernières options pouvant paraître "obscurées" : Geometry Instancing, support DXT texture formats, Alternate pixel center et Force 24-bit Z-buffer depth. Suivant votre carte graphique, vous ne pourrez pas modifier la première option qui permet de recréer plusieurs objets à partir d'un modèle géométrique unique. Ce qui permet d'éviter des calculs inutiles en utilisant un modèle différent pour chaque objet. Ce qui s'applique particulièrement au rendu de l'herbe par exemple. L'option support DXT texture formats n'est autre que la prise en charge de la compression des textures DirectX qui permet d'utiliser moins de mémoire pour un même nombre de textures. Et sans que cela nuise à la qualité du rendu. Évitez par conséquent de désactiver ce paramètre. L'Alternate pixel center permet pour sa part de résoudre de rares problèmes dans les jeux DirectX lors de l'affichage de lignes verticales et horizontales autour des textures pouvant par exemple nuire à l'affichage de texte. Et enfin, le Z-buffer permet de contrôler le rendu de la profondeur d'une scène 3D. C'est par exemple le cas avec un objet au premier plan cachant une partie d'un objet derrière. L'option Force 24-bit Z-buffer depth permet donc d'utiliser une meilleure précision et de réduire ainsi les risques de voir apparaître des artefacts entre les deux objets. Une option qu'il est toutefois rarement utile d'activer.

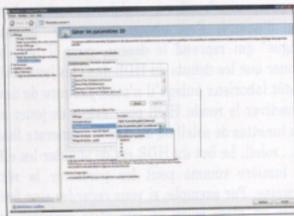
Avec tous les éléments que nous venons de découvrir, vous devriez maintenant être capable de mieux tirer profit de votre carte graphique...

Pixel Versus Texel

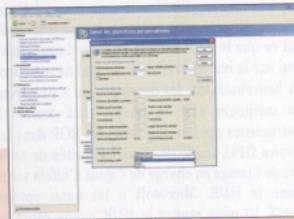
Un écran classique affiche une image 2D, entièrement plate. On y représente donc les jeux "3D" en perspective, c'est-à-dire en 2D. Mais dans la mémoire de la carte graphique, la scène est bien calculée en 3D (X, Y et Z) avant d'être aplatie en 2D. Il faut donc bien distinguer le pixel, qui est le plus petit élément graphique représenté par votre écran, du texel qui est le plus petit point de texture d'une surface 3D. De fait, si l'on zoome sur une surface 3D et donc sur la texture qui l'habille, on verra apparaître les "texels" composant la texture, un texel pouvant alors faire plusieurs centimètres sur l'écran. Il sera donc en cas représenté par plusieurs pixels.



Via le panneau de configuration des pilotes NVIDIA, il est possible de forcer les filtres pour les jeux n'offrant qu'un paramétrage graphique limité.



Tout le monde le sait, l'utilisation d'une résolution autre que la résolution native d'un écran LCD entraîne une baisse de la qualité d'affichage. Pour limiter ce désagrément, il est heureusement possible d'utiliser la technique de l'upsampling.



Les pilotes ForceWare

Bien que la plupart des jeux proposent leurs propres paramètres 3D ajustables, il arrive que certaines options ne soient pas proposées comme en témoigne

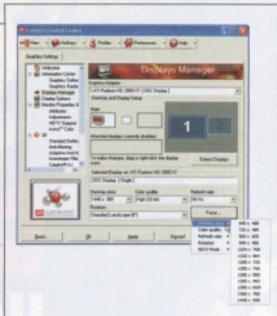
Gears of War qui ne permet pas de filtrage anisotrope. Il est alors possible de forcer l'application de certains paramètres en passant par le panneau de configuration NVIDIA, l'option gérer les paramètres 3D et l'onglet paramètres globaux. En contrepartie, ces changements s'appliqueront à tous les jeux que vous exécuterez à moins de passer par l'onglet Paramètres de programmes qui permet de gérer le profil de chacun de vos jeux en définissant les applications des paramètres 3D que vous souhaitez forcer. Si votre jeu venait à ne pas apparaître dans la liste de NVIDIA, un simple clic sur le bouton Ajouter permet alors de sélectionner l'exécutable de votre jeu pour créer un nouveau profil. Si d'autres paramètres font ici leur apparition, comme par exemple le filtrage de texture - bias LOD négatif qui permet d'obtenir une plus grande précision de rendu d'image lorsque le filtrage anisotrope est activé. Mais un rapide descriptif étant disponible pour chaque option disponible, nous n'avons pas jugé nécessaire de faire dans le répétitif et l'inutile. D'autant plus que nous venons de vous distiller les bases indispensables pour mieux comprendre l'utilité des filtres 3D.

Toutefois, après que notre tendre et bien aimé Docteur Teraboule eut tripoté le dernier moniteur 28 pouces VX2835um de Viewsonic, nous avons eu quelques larmes en découvrant qu'il utilisait une pauvre 8600GTS pour faire tourner des monstres tels que Crysis en 1 920 x 1 200 pixels. Il a alors dû se résigner à baisser la résolution, ce qui n'offre pas une qualité d'affichage exceptionnelle. Et comme jouer en mode fenêtre n'est pas non plus très agréable, nous lui avons offert, avec une bonté légendaire, une petite astuce : la mise à l'échelle. Késako ? La mise à l'échelle n'est autre qu'une petite fonction bien utile qui permet d'améliorer sensiblement la qualité d'affichage en upscaling la résolution que vous aurez définie dans les paramètres graphiques de votre jeu à la résolution de l'écran. Pour ce faire, il suffit d'ouvrir le panneau de configuration, de dérouler le menu affichage et de sélectionner Gérer les résolutions personnalisées avant de cliquer sur le bouton créer. Renseignez alors la résolution que vous êtes contraint d'utiliser avec votre jeu, la fréquence de rafraîchissement ainsi que la profondeur de couleurs. Si cette fonction est plutôt sympa, ceux qui auront choisi de migrer vers Vista pourront une nouvelle fois se mordre les lèvres puisque cette dernière n'est pas disponible avec les ForceWare. Le monde de Microsoft est ~~souvent~~ parfois cruel.

Catalyst Control Center

Outre son aspect "usine à gaz", le Catalyst Control Center est le panneau de configuration des cartes graphiques AMD. Tout comme son homologue NVIDIA, vous pourrez régler les paramètres d'affichage de base tels que la résolution, la fréquence de rafraîchissement, les couleurs, la correction gamma, le contraste, mais aussi overclocker votre carte et contrôler son système de refroidissement.

Certains d'entre vous apprécieront les pilotes AMD, ces derniers présentant la particularité de mieux représenter les effets des différents filtrages sur un rendu 3D proche de ce que l'on peut observer dans un jeu vidéo. Puisqu'il est là aussi possible de forcer les principaux paramètres 3D dans les jeux. Vous pourrez néanmoins être dérouter par certains d'entre eux. À commencer par le Temporal Anti-Aliasing qui est une technique d'anti-crênelage s'appliquant sur chaque frame ou image, et s'appuyant sur la perception rétinienne pour réduire les consommations ressources. Cette technique active par défaut la synchronisation verticale (V-sync), et nécessite un GPU performant de manière à offrir un framerate supérieur à la fréquence de rafraîchissement du moniteur. Sous peine de voir apparaître des effets de scintillement assez désagréables. Il sera en prime possible de choisir le type de filtre à appliquer parmi lesquels Wide-Tent et Narrow-Tent qui sont des améliorations du filtre box qui reste actuellement le plus couramment utilisé. L'Edge-detect représente quant à lui le filtre le plus agressif. À vous de tester le filtre idéal suivant les jeux et votre matériel, le nombre de combinaisons possibles étant trop élevé pour pouvoir les détailler. Pour être plus précis, le filtre box permet d'ajouter quatre pixels adjacents, chacun ayant un poids de 25 %, pour déterminer la couleur à appliquer à un pixel. Le poids passe alors respectivement à 100 % et 50 % pour les filtres Wide-Tent et Narrow-Tent. Ce qui permet de gagner en précision. L'Adaptive Anti-Aliasing s'appuie quant à lui sur la technique du super-sampling pour filtrer les textures de type alpha et se montre particulièrement adapté pour les grillages, barrières, etc.



Tout comme son ennemi juré NVIDIA, AMD propose via son gestionnaire d'affichage d'upscale une résolution inférieure utilisée dans un jeu, vers la résolution native de votre écran LCD.



Les Catalyst Control Center permettent d'apprécier en temps réel les différents effets des filtres proposés.

Les ombres

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la gestion des effets de lumière et du HDR n'est pas ce qu'il y a de plus complexe, la retranscription des ombres en temps réel étant largement aussi difficile. Jusqu'ici, les développeurs avaient pour habitude de mettre autant de lumière statique que nécessaire pour éclairer une pièce comme ils le souhaitaient. John Carmack fut le précurseur dans la gestion des ombres dynamiques avec Doom 3, même si en contrepartie, ce système ne permettait pas de générer des ombres douces aux bords lissés, en plus de limiter le nombre de sources d'éclairage sous peine de voir le framerate s'écrouler. Si la gestion est encore loin d'être parfaite, il serait toutefois bien dommage de ne pas profiter de ce surplus de réalisme, d'où les nombreuses tentatives pour améliorer la gestion des ombres au fil des jeux. Le moteur de Crysis est à ce titre impressionnant, d'autant qu'il y ajoute la gestion des cycles jour/nuit, tout comme S.T.A.L.K.E.R. et le futur Far Cry 2. Mais à quel prix... que ce soit dans F.E.A.R. ou dans Crysis, les options "ombres douces" ou Soft Shadows bouffent énormément de ressources et si votre jeu préféré rame pas mal, c'est bien la dernière option à activer, sous peine d'une chute conséquente du framerate. À moins bien sûr que vous n'utilisiez une solution graphique extrêmement performante.





Grand-messe annuelle dédiée aux technologies de l'information au sens large, le CeBIT d'Hanovre (Allemagne) est le plus grand salon informatique d'Europe. Bien que sa superficie et sa fréquentation restent énormes, l'édition 2008 poursuit le déclin entamé en 2005 : de nombreux "grands" du secteur comme NVIDIA, VIA ou même Lenovo n'étaient plus représentés. Ceci s'explique probablement par le revirement stratégique des organisateurs qui souhaitent revenir à un événement orienté "Business" plutôt qu'à une grande foire grand public. Malgré tout, cette année encore, le CeBIT apportait son lot de nouveautés et reste un événement incontournable pour connaître les grosses tendances du marché pour 2008.



Côté joueurs, nous avons pu essayer la fameuse souris Zalman FPS Gun dont le look se situe entre le gun et la chaussure de ski. Difficile de se faire une idée en quelques minutes mais le premier mot qui vient à l'esprit est : comme c'est bizarre. Bref, on testera ça plus en profondeur.

On ne peut pas dire que ce CeBIT ait été riche en scoops. Pas d'annonce fracassante, de nouvelle génération de GPU ou de CPU et encore moins de prototype de réacteur nucléaire. Du coup, on crée nous-mêmes l'événement en vous présentant sur quatre pages la future architecture des CPU d'Intel (voir p. 54). Dans un domaine concernant les joueurs, une pléthore de GeForce 9800 GX2 étaient exposées au grand dam de NVIDIA qui n'avait visiblement pas donné son autorisation. Côté carte mère, les fabricants surfaient à l'unisson sur la vague soulevée par la déferlante de chipsets P45/X48 d'Intel, qui n'apportent strictement rien hormis le support FSB1600. Notez la formulation très humide et totalement ringarde de la phrase précédente. Chez AMD, nous avons pu apercevoir un Barcelona en 45 nm dont la consommation sera très optimisée mais aucune date de disponibilité n'a été annoncée.

NVIDIA présentait pour sa part son chipset 790i pour CPU Intel qui apporte le support de la DDR3 et du FSB1600 grâce à un nouveau Northbridge sans oublier le Tri-SLI. Ici, une carte mère P7N2 Diamond.

Le gros de ce CeBIT tournait donc autour des MID (Mobile Internet Device) et mini-portables de type EeePC lancés par Asus.

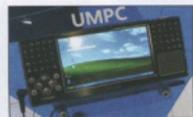


Voici l'un des prototypes reprenant le principe du EeePC. La majorité est basée sur le CPU C7 de VIA avec un écran en 800 x 480. On trouve plus rarement du Menlow d'Intel et les prix annoncés varient de 200 à 400 USD. Côté disponibilité, la plupart de ces mini-PC sortiront dans les six prochains mois en Europe.



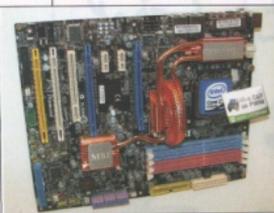
Les PDA s'apparentent de plus en plus à de mini-PC, tels le M528 de Gigabyte qui embarque 512 Mo de RAM, un disque SSD de 4 à 8 Go et une interface HSDPA, la future évolution du 3G

pour se connecter à Internet de partout et à très haut débit. Son écran de 4,8 pouces est tactile et une caméra embarquée de 3 mégapixels vient compléter le tout.



L'UMPC de WiBrain était de loin le concept le plus abouti du CeBIT dans la catégorie des MID : un écran de 1 024 x 600

de seulement 5 pouces, un disque de 60 Go, 1 Go de mémoire et un PAD tactile pour la souris. Fourni avec XP, son utilisation est impressionnante de facilité et le système répond très rapidement. Le prix est annoncé à 500 USD.





Toujours signé WiBrain, le i-Station conviendra mieux aux utilisateurs plus conservateurs. Deux fois plus petit que l'EeePC, il tourne quant à lui sous Linux et dispose d'un dictionnaire très performant et toute une série d'applications multimédias. Un tuner TV devrait même être proposé en option.



Chez Asus, l'EeePC 900, pour l'avoir tripoté longuement, nous a un peu déçus. Malgré son écran de 8,9 pouces en 1 024 x 600, il fait plus "mini-portable" conventionnel comme les petits VAIO que "nouveau concept" comme l'était l'EeePC original. Il sera fourni avec Linux pour 400 euros environ ou XP pour 449 euros, au choix.



Plus original, un concept de MID sous forme de tablet PC, le Motion Computing de Sandisk, équipé d'un disque SSD de 32 Go et se transformant en téléviseur une fois placé dans son socle.



L'autre grande tendance va au "Green Computing". Les constructeurs paraissent enfin prendre conscience à grande échelle de l'intérêt de préserver la planète s'ils veulent encore avoir des pigeons à qui vendre du matos dans les décennies à venir. Et tous les moyens sont bons, allant de la batterie à l'urine au PC en carton, ou presque. Après la limitation de la consommation électrique lancée par VIA avec ses CPU très basse conso, l'heure est à l'utilisation de matériaux bio, à l'image du PC Bambou d'Asus donc la coque est en partie à base de bambou.



Cependant, vu le nombre d'OLPC (né de l'opération One Laptop Per Child, un portable pour chaque enfant) à moins de 100 euros présents sur le salon, c'est-à-dire un seul chez Intel, l'informatique pour tous n'est pas pour demain.

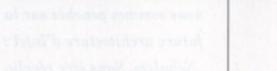
Toujours dans le genre "bio", les nouvelles cartes NVIDIA proposeront l'Hybrid SLI qui consiste à économiser la consommation de courant des configurations en SLI. Ainsi, lorsque vous ne jouez pas, le second GPU est totalement désactivé (ventilo compris) pour éviter une consommation inutile de courant. Dans les portables, ce système permet de basculer en temps réel entre une puce graphique basse consommation dédiée à la bureautique et le GPU 3D pour les jeux. La GeForce 9800 GX2 qui comporte deux GPU devrait être la première à profiter de ce système et de très nombreux constructeurs présentaient plusieurs modèles fonctionnant à différentes fréquences. Les performances sont grosso modo celles de deux 8800GT en SLI.

Dans la lancée des technologies qui consomment de moins en moins, les disques SSD se démocratisent à la vitesse de la... de je ne sais pas quoi, mais les prix deviennent de plus en plus abordables et les capacités de plus en plus importantes. Consommant à peine 1 watt, les disques SSD entièrement conçus à base de mémoires flash connectées en parallèle pour accélérer les accès en lecture et en écriture, ont désormais une durée de vie dépassant les 20 ans en utilisation intensive. Bien que les modèles de 128 Go étaient largement représentés, la bataille devrait avoir lieu sur les modèles 64 Go dont les prix baisseront très rapidement. On parle de 200 euros d'ici la fin de l'année contre près de 800 euros à l'heure actuelle.



Asus présentait de son côté la bécane ultime pour joueur débile : l'Ares CG6150 à 8 000 euros. À l'intérieur, trois 8800 Ultra, du watercooling, 8 Go de RAM, 4 téra de disques... bref, n'importe quoi. En plus avec son look, il fait très très peur.

Enfin, pour terminer ce rapide tour d'horizon, eVGA, spécialisé dans les produits NVIDIA, présentait l'Interview, un double moniteur articulé autour d'un pied commun. Très utile pour bosser, ce système n'est pas très convaincant, la séparation du milieu s'avérant très gênante.



Les disques durs mécaniques ne sont pas morts pour autant, en témoigne ce Samsung Spinpoint AI de 40 Go pour 1,3 pouce, soit la taille d'un gros pouce ! Un record taille/densité pour un disque mécanique qui possède encore l'avantage de ne pas être hors de prix.



Lord Casque Noir

Après la sortie du Phenom d'AMD et la déception qui s'en est suivie, les performances n'étant pas vraiment à la hauteur de nos attentes, nous sommes penchés sur la future architecture d'Intel : Nehalem. Sans être révolutionnaire, elle permettra d'exploiter plus efficacement les CPU comportant plus de deux cœurs contrairement aux Core 2 Quad actuels qui ne sont qu'une "simple" association de deux Core 2 Duo. Nos yeux ne s'en trouveront théoriquement que plus rapides. Voici un tour d'horizon de la future puce d'Intel, en attendant de pouvoir passer à quelques mesures plus détaillées.



Les premières photos d'un sample de Nehalem "Bloomfield" en révision A1, cadencé à 1 GHz et exploitant un bus QPI à 1,66 GHz. (source : www.chiphell.com)

Premier survol de Nehalem, la future architecture d'Intel

On va manger des chips

Par Franck Delattre

À plus de six mois de sa sortie, la nouvelle architecture Nehalem d'Intel commence à dévoiler certains détails de son intimité. Successeurs des Core 2, les processeurs "Bloomfield" (desktop), "Gainestown" (server) et "Gilo" (mobile) sont les futurs représentants de cette architecture. Nehalem constitue une étape "tock" de la stratégie "tick tock" mise en place par Intel en 2005 et qui repose sur l'alternance d'une réduction de la finesse de gravure (tick) et de l'introduction d'une nouvelle architecture (tock). Le dernier "tock" d'Intel a été pour le moins remarquable, s'agissant de l'introduction du Core 2 Duo en remplacement des Pentium 4 et Pentium D. Remarqué surtout par AMD d'ailleurs, qui a par la même occasion perdu sa suprématie sur le marché des processeurs x86. Intel a véritablement frappé très fort et le Core 2 s'est rapidement imposé comme le choix logique pour la plupart des utilisateurs, et ce quel que soit le budget visé. Le tick "45 nm" est à peine amorcé qu'on aborde déjà le prochain tock à venir, probablement vers le quatrième trimestre 2008, encore qu'un éventuel sursaut du concurrent vert puisse raccourcir ces délais.

En Core mieux. On ne change pas une formule qui marche déjà bien, et Nehalem repose principalement sur les bases de son prédécesseur auquel il ajoute (quand même) de nombreuses améliorations. À commencer par le design "quad core", en comparaison au Core 2 qui a été pensé pour le "dual core". Certes, il existe des Core 2 Quad depuis belle lurette, mais ceux-ci sont le fruit du rapprochement de deux Core 2 Duo au sein d'un même package, et n'ont donc rien de "nativement quad-core". À la différence du Core 2 Quad, le Nehalem a été pensé et dessiné dans l'optique d'un fonctionnement optimal de quatre cœurs au sein d'un même die, tout comme le Phenom d'AMD. Le caractère "nativement quad-core" de Nehalem est mis en évidence par la présence d'un cache partagé entre les quatre cœurs (ou cœurs, c'est pareil mais comme on est super bilingue, on fait ce qu'on veut), solution bien entendu exclue pour un processeur composé de deux die de Core 2 Duo collés l'un à l'autre comme c'est le cas actuellement.

Le moteur d'exécution de chacun des quatre cœurs du Nehalem est le même que celui des Core 2 : moteur "4-wide dynamic" à 14 étapes capable de sortir jusqu'à 4 instructions par cycle, et mêmes

unités entières et flottantes, incluant bien sûr les unités SSE 128-bits spécialisées dans les fonctions multimédia. À noter que Nehalem ajoute d'ailleurs sept nouvelles instructions au jeu d'instructions SSE4 (SSE4.2) qui devraient permettre d'améliorer encore la compression et la décompression de vos musiques et films. Afin de booster quand même un peu l'IPC (nombre d'instructions par cycle) de son dernier rejeton, Intel a ressorti de ses cartons la technologie SMT (Simultaneous Multi-Threading), et ce six ans après sa première apparition sous le nom "HyperThreading" sur le Pentium 4 à 3,06 GHz. À titre de rappel, la technologie SMT consiste en un traitement simultané de deux threads par une seule et même unité logique, en l'occurrence ici par un core. Les quatre cœurs du Nehalem seront ainsi capables de traiter jusqu'à huit threads simultanément (exemple : dans un RTS, le moteur du jeu pourrait ainsi confier au CPU la gestion de huit groupes d'unités qui seront gérés simultanément).

Troisième amélioration de taille, l'intégration du contrôleur mémoire dans le processeur. Intel met ainsi à profit un choix d'architecture opté par AMD dès 2003 sur l'Athlon 64, et qui a

largement participé aux bonnes performances de ce processeur. Compatible DDR2 et DDR3, ce contrôleur sera capable de gérer jusqu'à trois canaux selon la version du processeur (soit de 4 à 6 barrettes de RAM).

Enfin, Nehalem abandonne le front-side bus (FSB) pour un nouveau bus maison appelé Quick Path Interconnect (ou précédemment Common System Interface, ou CSI), qui dans le principe ressemble fortement au bus HyperTransport utilisé chez AMD depuis deux ou trois lustres.

Une architecture versatile.

Voilà pour le tour d'horizon de ce que sera la base de la nouvelle architecture à venir. Mais Nehalem, c'est aussi une architecture qui se veut modulable à l'extrême, et Intel prévoit d'ajouter une multitude de fonctionnalités à son processeur au fur et à mesure de son évolution. Un de ces ajouts consiste en l'intégration du GPU dans le package du processeur (tout comme la technologie Fusion d'AMD). Le caractère versatile de Nehalem, en partie autorisé par la nouvelle norme de bus QPI, risque de se traduire par la déclinaison de nombreux modèles avec 1, 2, 4 cores avec et sans SMT, avec ou sans GPU

intégré, gérant deux ou trois canaux mémoire, et avec des caches de tailles variables. Fort heureusement, on sait que l'on peut compter sur les équipes marketing d'Intel pour nous trouver une numérotation simple et intuitive pour distinguer ces modèles les uns des autres... quoique. Enfin, ce grand nombre de variantes au milieu desquelles on risque de se perdre sera le prix à payer pour bénéficier d'une architecture (je cite) "réellement dynamique et au design graduel" (fin de citation). En réalité, c'est peut-être ça la vraie nouveauté de Nehalem. Mais Intel reste prudent, ce concept peut se révéler trop complexe, et finalement inexploité. Il faut donc avant tout communiquer sur les améliorations architecturales de Nehalem, celles qui génèrent des FLOPS, des FPS, et autres MIPS. Bref, de la performance concrète.

Vous noterez que la description du Nehalem que nous venons de faire est parsemée de "comme AMD". Intel a ainsi repris à son profit le meilleur des processeurs du fondeur texan, et l'a appliqué à son déjà très performant Core 2. On est donc en droit d'attendre des performances de tout premier plan. Ou alors je mange mon chapeau.

Antémémoires.

Nehalem dispose d'un cache de 8 Mo partagé entre les quatre cores. Contrairement au Core 2 dont le cache L2 est partagé entre deux cores, le cache partagé de Nehalem est un cache de troisième niveau, et chacun des quatre cores dispose de ses propres caches L1 (identiques à ceux du Core 2, à savoir 32 Ko pour le code et 32 Ko pour les données) et - surprise - de son cache L2 dédié d'une taille de 256 Ko.

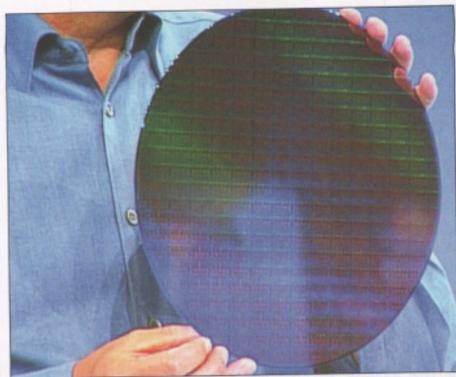
La présence de ces L2 dédiés peut sembler une drôle d'idée. En effet, Nehalem exploite comme ses prédécesseurs une hiérarchie de caches de type inclusive, signifiant que le cache de niveau N contient une copie du cache de niveau N-1.



Prototype de la carte mère Gigabyte T7ESN-RN, équipée de deux sockets LGA1366 et du chipset Tylersburg.

	Bloomfield	Lynnfield	Havedale
Nombre de threads (SMT)	8	jusqu'à 8	jusqu'à 4
Nombre de cores	4	4	2
Cache partagé	8 Mo	8 Mo	4 Mo
Contrôleur mémoire intégré	2 canaux DDR3		
Interface PCIE 2.0	2 x 16 ou 4 x 8 1 x 4 (IOH Tylersburg)	1 x 16 ou 2 x 8	1 x 16
GPU intégrée	non	non	oui
Enveloppe thermique	130 W	95 W	75 W
Socket	LGA 1366		
Date de production	2H 2008 / 1H 2009		
Plateforme	Tylersburg & lbxpeak		
Divers	SSE4.2 (7 nouvelles instructions), VRD 11.1, gravure 45 nm		





En d'autres termes, sur les 256 Ko de chacun des L2, jusqu'à 64 Ko sont occupés par une copie du L1, ce qui ne laisse que 192 Ko de taille "utile". Autant dire qu'une telle taille de cache ne lui permet pas un taux de succès très élevé. Pourquoi donc avoir inséré ces petits L2 au lieu d'opter pour un gros L2 de 8 Mo partagé entre les 4 cores ?

Pour comprendre, voyons ce qui se passerait dans le cas où Nehalem aurait utilisé un tel L2 partagé entre quatre cores. Dès lors que ces quatre cores sollicitent de façon intensive le sous-système de cache, la performance de ce dernier (et donc du processeur tout entier) dépend de la capacité du L2 à répondre à chacun le plus rapidement possible. Afin d'éviter que les cores ne passent trop de temps à attendre le L2, la solution consisterait à ajouter des ports d'accès au cache, passant ainsi de un port à deux, voire quatre. Difficile en pratique, car l'ajout de ports d'accès complexifie de façon considérable le cache. À titre d'exemple, à capacités égales, un cache offrant quatre ports occuperait une surface deux à trois fois plus importante qu'un cache simple port. Forcément, ça rebute un peu. Une alternative envisageable réside dans un cache multi-banks, qui repose sur le même principe que l'organisation en banks des mémoires RAM et permet des accès simultanés.



Si cette solution consomme moins de surface, elle est hélas également moins performante.

Bref, la solution c'est de trouver un moyen pour que moins de requêtes sollicitent le cache unifié. D'où l'idée d'insérer des L2 qui interceptent une partie des requêtes émises vers le cache partagé, et évitent ainsi l'étranglement de ce dernier. En pratique, il n'est pas nécessaire que les L2 soient hyper performants : dans l'hypothèse (pessimiste) d'un taux de succès de 50 %, les L2 absorbent déjà une requête sur deux. Ainsi, parmi les quatre requêtes émises par les cores, le cache partagé n'en reçoit que deux, pareillement à celui d'un Core 2. En plus de cela, la petite taille des L2 les rend beaucoup plus rapides qu'un gros cache partagé, et au final, les 50 % de succès de notre hypothèse sont obtenus plus rapidement que s'ils venaient du L3.

Évidemment, la solution présente quand même quelques inconvénients. En premier lieu, la présence des quatre L2 de 256 Ko représente une surface non négligeable sur le processeur, ainsi qu'une dissipation thermique à ajouter à l'enveloppe thermique globale. En fonctionnement normal, le taux d'activité moyen d'un cache est faible, et donc la dissipation active (c'est-à-dire liée à cette activité) l'est également. Lorsque le cache est fortement

sollicité, le reste du processeur est en attente, et donc dissipe moins. En somme, l'enveloppe thermique globale ne s'envole jamais du fait d'une activité cumulée des cores et des caches. Il reste donc ce qui représente l'essentiel de la consommation d'un cache : la puissance de fuite. Cette puissance de fuite est proportionnelle à la surface, et à tension et fréquence identiques, l'ajout des quatre L2 de 256 Ko provoque une augmentation de $1/8 = 12\%$ de cette dissipation, ce qui est loin d'être négligeable sur la dissipation globale. Il est donc fortement probable que les 8 Mo de cache partagé du Nehalem fonctionnent à une tension et une fréquence inférieures à celles du reste du processeur, tout comme c'est le cas sur le Phenom si Intel veut éviter un CPU qui chauffe trop.

SMT = Super Méga Top.

Inaugurée sur Netburst, la technologie HyperThreading fait partie de ces astuces d'architecture qui ne coûtent pas grand-chose (en termes de ressources au sein du processeur s'entend) et qui peuvent avoir un effet rudement bénéfique sur les performances. Dans les faits, le SMT consiste en la possibilité offerte au moteur d'exécution de travailler avec deux contextes (deux "jeux" de registres x86) en simultanément.

Ainsi, deux threads peuvent être pris en charge en même temps au lieu d'être traités alternativement avec les sauvegardes et récupération de contextes que cela implique. Les capacités de traitement du processeur restent inchangées, seule l'occupation des ressources est rendue plus efficace par cet entrelacement de deux "flux" de code dans le pipeline.

Sur Pentium 4, la technologie SMT offre le principal intérêt de combler les bulles dans la pipeline créées par les latences élevées de la majorité des opérations. Sur une architecture telle que le Core 2 moins sujette aux bulles du fait du pipeline plus court, l'effet du SMT repose davantage sur une meilleure occupation des unités des calculs du processeur, en d'autres termes sur une meilleure exploitation de la largeur du moteur "4-wide".

Une fois de plus, tout n'est pas rose, et le SMT peut s'accompagner d'effets indésirables. En premier lieu, l'intégration de la technologie SMT dans le Nehalem se traduit par non plus quatre mais huit threads susceptibles de solliciter le sous-système de cache, qui, comme nous l'avons vu précédemment, est déjà tout juste dimensionné pour supporter quatre cores. D'autre part, si l'influence du SMT est bénéfique sur le moteur d'exécution,

elle est en revanche néfaste sur la gestion des caches, notamment les L1. Les deux threads entrent en effet en concurrence lors des accès aux caches L1, et dans certains cas, cela pouvait provoquer un effet de ralentissement sur le Pentium 4. Les L1 de Nehalem sont plus coûteux que ceux du Pentium 4, mais cela ne les met pas totalement à l'abri du phénomène.

Et les performances ? Oui, et les performances ? Nous n'en savons encore fichtrement rien hélas, enfin vraiment pas grande chose. Intel avance une augmentation de performances comprise entre 10 et 25 % en mono-thread et entre 20 et 100 % en multi-threads, en comparaison au Core 2, et tout ça en dissipant 30 % de moins que les Core 2 45 nm actuels. À titre de comparaison, le Phenom est environ 15 % plus performant que l'Athlon 64 (à fréquences égales), et on ne peut pas dire que cela ait bouleversé les habitudes des utilisateurs. Certes, le Core 2 est déjà très performant, et 20 % de très, ça fait déjà beaucoup. Enfin, quoi qu'il en soit, il ne faut pas s'attendre à deux fois plus de FPS dès les premiers modèles de Nehalem, nous tablons plus sur un gain entre 15 et 25 % dans les jeux, avec une progression accentuée pour ceux qui exploitent déjà pleinement les Core 2 Quad.



Le prototype de Nehalem au format LGA1366 à côté d'un Core 2 au format LGA775. (source : www.chiphell.com)

Reste que les performances de Nehalem seront fortement conditionnées par la fréquence d'horloge des modèles, sur laquelle nous n'avons que peu d'informations. Il est cependant fortement probable que les premiers modèles sortiront à des fréquences au moins égales à celles des plus rapides Core 2 Duo 45 nm, soit entre 3,2 et 3,3 GHz.

Qu'y aura-t-il en face de Nehalem ? AMD a d'ores et déjà montré les premiers Phenom en 45 nm lors du Cebit 2008, et ceux-ci seront largement finalisés lorsque le Nehalem pointera le bout de son nez. Équipés de 6 Mo de cache L3, ces nouveaux Phenom ne pourront tenir tête au dernier né d'Intel que cadencés à plus de 3 GHz. Le cas échéant, un fameux combat de Titans en perspective...



GLOUGLOULE

Google prend l'eau, au sens propre du terme. Non, pas de faillite à l'horizon, mais plutôt le déploiement d'un câble optique sous-marin de 10 000 kilomètres de long. Faut dire que la ficelle lumineuse traverse le Pacifique, et que relier la ville de Chikura au Japon à celle de Los Angeles aux États-Unis, ça fait une belle balade



dominicale. L'opération coûtera 300 millions de dollars à Google et à ses cinq partenaires - tous opérateurs et fournisseurs de services télécoms -, réunis au sein du consortium "Unity". On y trouve Singtel pour Singapour, KDDI pour le Japon, Pacnet pour Hong-Kong, Global Transit pour la Malaisie et Bharti Airtel pour l'Inde. Installé par NEC et Tyco Telecommunications, le câble apportera un gain de bande passante de 7,68 téraoctets par seconde d'ici 2010, soit une augmentation de 20 % de la capacité actuelle du réseau transpacifique. L'intérêt de Google dans cette opération, serait la baisse des coûts de circulation des informations dans les câbles, comme l'indique un analyste de TeleGeography. À moins que ce ne soit une bonne excuse pour faire de la plongée sous-marine.

ENCORE PLUS DE GEFORCE

Maintenant que la GeForce 9600 GT de NVIDIA est connue au-delà d'Omega de la Chèvre et d'Alpha du Centaure, nos confrères de Digitimes montrent une nouvelle fois leur talent d'éleveur de taupes, en divulguant quelques détails concernant la nouvelle gamme de G9xxx. Commençons par les plus modestes en termes de puissance, à savoir mesdames GeForce 9500

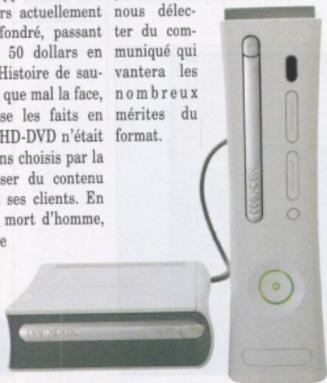


GT (core G96 et 128 bits de bus mémoire, sortie en juin) 9600 GS (sortie en mai) et 9500 GS (sortie en juillet). Pas vraiment d'infos sur ces deux dernières, à part qu'elles pourront afficher de la 3D, enfin a priori. Passons vite fait sur le milieu de gamme, en l'occurrence la 9600 GT, pour nous précipiter comme des chacals sur les grosses bêtes qui occuperont le haut de gamme, incarné par les GeForce 9800 GT et GTX (dispos entre fin mars et début avril). N'oublions pas la GeForce 9800 GX2 au passage, qui, comme vous vous en doutez, embarque deux processeurs graphiques sur une seule carte. (photo Hardocp.com)

HD-DVD, MICROSOFT S'Y MET

Après la défaite du format HD-DVD, Microsoft a officiellement annoncé son intention de stopper la production des lecteurs HD-DVD externes pour la Xbox 360. Une décision qui n'étonne personne, suivant de peu celle de Toshiba d'abandonner tout développement pour le défunt support. De fait, le prix des lecteurs actuellement en vente s'est effondré, passant de 110 dollars à 50 dollars en quelques heures. Histoire de sauvegarder tant bien que mal la face, Microsoft relativise les faits en expliquant que le HD-DVD n'était que l'un des moyens choisis par la firme pour proposer du contenu haute-définition à ses clients. En gros, il n'y a pas mort d'homme, les acheteurs de lecteurs HD-DVD seront heureux de l'entendre. Bien sûr, Microsoft confirme que le service après-

vente sera assuré, que youpi tout va bien, que cela n'influera en rien les ventes de la console, tout ça, tout ça. Maintenant, le prochain retournement de veste inscrit au programme devrait être l'annonce d'un lecteur Blu-Ray externe pour la Xbox 360. Vivement que nous puissions nous délecter du communiqué qui vantera les nombreux mérites du format.



Enquête un professeur

Selon une étude européenne commanditée par Intel, il apparaît - entre autres résultats sérieux - que 30 % des interrogés préfèrent leur PC portable au lave-vaisselle, dans le sens où ils sont OK pour faire la vaisselle à la main plutôt que de ne pas utiliser leur joujou. Dans le même ordre d'idées, pour garder leur PC, 25 % sont prêts à se priver de télé, 31 % de chocolat pendant 1 an et 40 % de baladeur audio. À noter que l'étude a été réalisée par une boîte anglaise, tout s'explique.

Le G92 se nomadise

Quadro FX3600M, voici le nom plein de poésie de la version mobile du G92 actuellement présente sur les GeForce 8800 GT de NVIDIA. Présentée il y a quelques jours par le fabricant, la puce sera accompagnée de 512 Mo de GDDR3 cadencée à 860 MHz et d'un bus mémoire 256 bits. DirectX 10 et OpenGL 2.1 seront évidemment de la partie.

30 ans sans boussole

Oui, trente ans que le premier satellite GPS a été mis sur orbite, le 22 février 1978 pour être d'une précision qui forcera le respect et l'admiration de la communauté scientifique. Aujourd'hui, au moins 24 appareils dédiés au positionnement civil et militaire tournent à 20 200 kilomètres d'altitude.

Lose and Win

Pour remporter le concours lancé par PowerColor, dont l'enjeu est une Radeon HD3850 AGP, c'est tout bête : il suffit d'obtenir le plus mauvais score possible à 3DMark03. Ainsi, le défi consiste à utiliser le matériel le plus minable, tout en trouvant les techniques les plus dégueulasses pour ralentir la machine... le plus dur étant d'attendre des heures que le benchmark s'exécute. Date limite de participation, le 16 mars.

NOTRE OFFRE SPÉCIAL PIGEONS



Attention rumeur. Selon les pensées et autres prévisions prophétiques du site Laptop News Daily, Art Lebedev Studio souhaiterait décliner l'Optimus Maximus - le clavier OLED vendu 1 250 euros complet et 370 euros la touche de rechange - en une version réservée aux ordinateurs portables. Je vois d'ici votre expression surprise et narquoise, mais comment vous en vouloir... Car à l'heure où les constructeurs font la chasse aux consommations, plus particulièrement sur portables, voilà t-y pas que le concepteur veut nous fourguer un clavier composé

uniquement de touches, certes configurables, mais néanmoins lumineuses, qu'il faudra bien nourrir avec quelques watts. Sans même parler du prix de la plaisanterie, 1 000 dollars supplémentaires à rajouter au coût initial de l'appareil. Bon, vous me direz, il y a toujours un public prêt à se commettre dans ce genre d'achat délirant, et après tout, Art Lebedev aurait tort de ne pas tenter sa chance. Rappelons quand même que le principal intérêt du clavier OLED est de remplir la même fonction qu'un bête clavier à 15 euros, mais en super plus cher.

LE BIG BROTHER DU VENTILLO DE CPU



L'Enthusiast System Architecture, ESA pour faire court, a été adoptée en grande pompe par l'USB Implementers Forum, USB-IF pour faire un peu moins court. Si ma mémoire n'est pas trop délabrée, il me semble que nous avions déjà parlé de l'ESA, mais je n'en

metrais pas mon quadcore à brûler. Pour faire simple, l'ESA est un protocole de communication dont la fonction première est la surveillance et le contrôle de l'infrastructure du PC, comme les ventilateurs, le châssis, l'alimentation, etc. Si ce genre de fonctionnalité existe déjà grâce à l'initiative des meilleurs fabricants de geekeries, il n'en reste pas moins que chacun utilisait une solution propriétaire, loin d'un quelconque standard.

Le problème est donc résolu, et à l'avenir, il devrait être banal de passer des heures à scruter naïvement les températures, vitesses de rotations et autres voltages de sa machine, via l'intégration d'une multitude de capteurs. À noter que l'ESA est déjà utilisé par la techno LightFX fourni avec l'XPS 630 de Dell, synchronisant un éclairage ambiant avec ce qui est affiché à l'écran. Donc, tout ça m'a l'air vraiment utile.

UNE RADEON 4800 S'ÉCHAPPE DU LABO

Si un processeur est attendu au virage par les joueurs, c'est bien le prochain GPU d'ATI, le R700. Alors justement, il se trouve que les Chinois de ChipHell auraient mis la pogne sur le prototype de la carte destinée à le recevoir, une Radeon 4800 de développement. Sur la forme, cette carte ressemble à une Radeon 3870, à quelques différences près : le connecteur d'alimentation n'est pas situé au même endroit (une information aussi troublante que capitale, vous en conviendrez), de même que les

puces mémoire. Côté performances, ChipHell confirme les premières fuites, situant la fréquence de la Radeon 4870 à plus d'1 GHz alors que la mémoire serait de la G-DDR5 cadencée à 1,1 GHz. Insistons sur le fait que ce ne sont pas là des points confirmés, mieux vaut jouer la prudence avec ce que promet officiellement AMD/ATI. Toutefois, la vérité

ne devrait pas tarder à se faire jour, puisque les cartes à base de R700 devraient débarquer dans les trois ou quatre mois, en juin quoi. Vivement les benches. Et les vacances aussi. Et la paix dans le monde.



IPHONE LE TAXÉ

La commission d'Albis continue d'essaimer ses taxes et autres redevances concernant la copie privée des œuvres culturelles. Cette fois, ce sont les téléphones dits "multimédias" qui vont passer à la caisse, à l'image de l'iPhone pour ne citer que lui. Une taxation qui a tellement déplu aux représentants de l'industrie de l'électronique grand public, qu'ils ont quitté unanimement la commission, où ils siègent jusqu'au 7. "Le dernier vote de la commission copie privée concernant le projet de redevance sur les téléphones mobiles multimédia confirme le mauvais fonctionnement de cette instance, placée sous l'autorité de la ministre de la Culture", ont-ils indiqué furax, souhaitant porter l'affaire devant le Conseil d'État. Ce coup d'éclat n'a toutefois pas empêché la commission de voter la redevance, dont les tarifs sont calculés sur ceux des baladeurs multimédias. À compter du 1^{er} avril prochain, l'iPhone 8 Go sera soumis à 7 euros de redevance hors-taxe, une bonne date pour une mauvaise blague. À noter que les téléphones équipés de moins de 128 Mo ne sont pas concernés par l'imposition, je suis sûr que tout de suite, vous vous sentez mieux.

CLIGNEZ DES YEUX TROIS FOIS POUR CHANGER D'ARME

L'interface homme-machine reposant sur l'activité faciale/cérébrale fait un grand pas en direction de nos salons, avec le Neural Impulse Actuator. Car le prototype présenté au CeBIT 2007 est aujourd'hui passé en phase de production "massive", qu'on se le dise. Développé par les gieux d'OCZ, cet engin n'est ni plus ni moins qu'un périphérique de contrôle programmable prenant la forme d'une bande équipée de trois capteurs – à serrer autour du crâne et non pas du ventre pour travailler les abdos – et d'un boîtier externe pour faire la jonction avec le PC autrement

qu'en se greffant une prise USB dans la nuque. J'ai bien dit la nuque. Attention à ne pas inverser

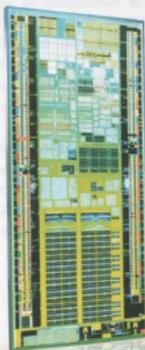


les périphériques en vous collant le boîtier sur le front, le protocole est très clair sur ce point. Dans le

détail, les capteurs ont pour fonction d'enregistrer 11 signaux distincts, dont les mouvements du visage et des yeux, complétés par l'enregistrement des fameuses ondes Alpha et Bêta émises par le cerveau. Ces signaux, de valeur diverse en fonction de votre comportement, sont ensuite analysés puis convertis en commandes, comme sauter en clignant des yeux. À noter que l'utilisation de la souris reste nécessaire pour les FPS. OCZ fournit un logiciel de calibration pour que l'Actuator s'adapte à chacun. Le prix avoisinerait les 600 dollars, mais oui bien sûr.

CENTRINO ATOMIQUE

Le fondeur dévoile à la fois un nouveau processeur et une nouvelle plateforme, respectivement l'Atom et la Centrino Atom. Derrière ce fromage – OK, OK, c'est nul, mais pas pire que



"l'Atom hâte le pas" – se trouvent des noms de code plus connus comme Silverthorn et Diamondville. Des processeurs qui seront embarqués, pour l'un, sur des périphériques à vocation mobile (des MID, pour "Mobile Internet Device"), pour l'autre, sur des notebooks pour pauvres situés dans la tranche des 250 dollars (également appelés "netbooks" par Raymond du marketing). Gravés en 45 nm, les puces de 1,8 GHz maximum (2 et 2,2 GHz par la suite) embarqueront 47 millions de transistors sur une surface de 25 mm², pour un TDP allant de 0,6 à 2,5 watts (0,01 à 0,1 watts en veille). À noter que l'HyperThreading sera utilisé pour augmenter la performance de ces monocores. Il va sans dire que les jeux les plus gourmands tourneront à la perfection sur ces machines, atomisées sans transpirer des glandes les meilleurs quadcore du moment. Je prends les paris, si je perds, on teint El Gringo en blonde.

SEXTOCORE !

Continuant sa course à l'armement, Intel défouraillerait une nouvelle génération de processeurs multicore pour la fin de l'année, comprenez des processeurs composés de six cœurs. Des sextuplés bien gras, certainement vendus avec la carte de famille nombreuse, histoire de récupérer quelques bons alimentaires pour nourrir la smala. À noter que ces CPU balèzes en sport seraient en premier lieu – et fort logiquement – réservés au monde des stations de travail et autres serveurs. Vendus dans la gamme des Xeon MP, les processeurs disposeront de 3 Mo de cache L2 par paire de core, la mémoire partagée L3 profitant quant à elle de 16 Mo pour s'exprimer et permettre les 1 066 millions de transferts par seconde). Le Dunnington, nom de code du boussin, sera bien évidemment gravé en 45 nm, pour un TDP annoncé comme égal ou inférieur à 130 watts. Ajoutez-y le support du SSE4 et une dernière spéculation, celle que ces sextocore seront en fait trois dualcore dont on aura forcé la cohabitation à coups de massue, et non pas des six cœurs natifs. Confirmation au prochain IDF.

Sempron dualcore

Histoire de ne pas laisser le champ libre aux surpuissants Celeron dualcore d'Intel, AMD joue la gagne en lançant des Sempron dualcore gravés en 65 nm et cadencés à 1,8 GHz. En fait, ces Sempron 2100+ sont déjà disponibles en Chine, pour un tarif de 55 dollars environ, soit 100 000 ans de salaire d'un ouvrier là-bas.

L'appel du 18 mars

Le 18 mars signera la fin des "info-rumeurs" concernant NVIDIA, puisque la firme présentera officiellement ses nouveaux jouets, allant des chipsets haut de gamme (790i) au Quad-SLI revu, en passant par la GeForce 9800 GX2 et consorts. Souhaitons que nous aurons droit à quelques vraies surprises, comme une BMW M6 pour le journaliste qui a écrit un Téléx dans *Canard PC* sur cet événement majeur.

780G et HDMI

Nous savons que le sujet vous tараude, et nous c'est tout pareil. Alors nous sommes heureux de vous faire part de cette excitante rumeur, indiquant que le chipset 780G d'AMD serait compatible avec l'HDMI 1.3. Sinon, la puce fera copain-cochon avec le WQXGA, le 1440p, le lip-sync, le Dolby TrueHD et DTS-HD, que des trucs chiant à écrire, quoi...

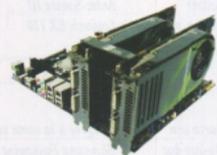
Adieu Phenom

Les gars de Fudzilla expliquent qu'une révision du RV670 est en cours d'élaboration chez AMD. Il serait question d'augmentation des fréquences et de quelques optimisations, même si elles seront mineures. D'autre part, VR-Zone prédit la mise à jour de la puce PLX des HD 3870X2, offrant le support du PCIe 2.0. Quant à nous, on peut vous dire que demain, il fera jour.

LE SLI SERAIT-IL EN SURSIS ?

Les amitiés industrielles se font et se défont au fil des innovations et des licences accordées aux uns par les autres, et inversement. Et il se trouve que la prochaine architecture d'Intel, Nehalem pour les retardataires, ne fait pas que des heureux du côté de chez NVIDIA. Plus précisément, le problème concerne l'avenir du SLI, puisqu'Intel n'a toujours pas attribué de licence permettant au caméléon d'exploiter le remplaçant du bus système FSB utilisé par Nehalem, à savoir le CSI, ou "Common Serial Interface". À titre informatif, sachez que le bus CSI

ressemble à l'HyperTransport d'AMD dans son approche. Pour en revenir à la fâcherie, le problème pour NVIDIA est que sans



cette licence, le fabricant ne pourra vendre des chipsets nForce compatibles Nehalem, condamnant par extension le SLI pour

cette plateforme. Car n'oubliez pas que NVIDIA est le seul à proposer des chipsets supportant sa technologie multicarte, puisque lui-même refuse de licencier le SLI à Intel ou AMD... Oui c'est compliqué... Alors, NVIDIA va-t-il abandonner cette exclusivité pour obtenir en échange la licence CSI d'Intel ? Ou bien restera-t-il sur sa position, se concentrant sur les cartes multiGPU et laissant le SLI ? Voilà les vraies questions que devraient se poser les journalistes du 20 h, plutôt que de nous rebattre les oreilles avec Ingrid Bétancourt et la Palestine.

CONGÉLATION CONTRE ENCRYPTION



Élégante, la manière dont les chercheurs de l'Université de Princeton ont contourné le chiffrement des données présentes sur un disque dur, via... de la DRAM congelée ! En clair, les données sont bien chiffrées tant qu'elles

restent stockées sur le disque dur, mais si elles sont utilisées, c'est en version décodée qu'elles se présentent dans la mémoire vive. Vous suivez ? OK, on enchaîne. Comme vous le savez, l'extinction de la machine entraîne la perte des données présentes en RAM, mais cet effacement n'est pas instantané : les barrettes conservent les données un certain nombre de secondes après l'arrêt de l'ordinateur, quelques-uns parlent même de minutes. Et c'est à ce moment précis que les scientifiques ont plongé

les barrettes de DRAM dans de l'azote liquide – moins 196 degrés tout de même –, provoquant la conservation des données et leur possible consultation plusieurs heures après. Selon les chercheurs, tous les logiciels de cryptage en vogue – BitLocker ou encore FileVault – ont été bernés par la ruse de sioux, qui fonctionnerait également avec une simple bombe à air servant au nettoyage des PC... Une belle douche froide pour ces spécialistes prétentieux du chiffrement.

NVIDIA SE LANCE DANS LA CALCULETTE



David Kirk – mon Dieu que cet homme a dû souffrir – est responsable technologique chez NVIDIA. Du coup, on imagine qu'il sait de quoi il parle, surtout quand il braille la chose suivante, à l'occasion d'une conférence de presse à San Francisco : "D'ici 2012, trois des cinq plus puissants supercalculateurs mondiaux seront dotés de processeurs graphiques exploitant le calcul

parallèle." Bah comme ça c'est clair, NVIDIA se voit comme l'un des futurs champions du supercalcul. Rappelons que la firme propose déjà une solution de calcul professionnelle reposant sur un GPGPU, baptisée Tesla. Pour Kirk – non franchement, je le plains –, les GPGPU offrent un rapport performance-consommation sans équivalent, ce qui motive sa prévision. "C'est réellement une démocratisation des supercalculateurs. Nous vendons un million d'unités parallèles en une semaine",

rajoute-t-il, apparemment très excité par une telle Enterprise (désolé). Et d'y aller de sa petite comparaison qui fait mouche : un millier de GPGPU NVIDIA ferait – sur le papier – le travail de 200 000 processeurs PowerPC 440 d'IBM. Et par rapport à la ZX81, ça nous fait combien ? Mais pour virer les mammoth du secteur, genre IBM et Sun, NVIDIA devra faire en sorte que les logiciels de traitement suivent. Et là, c'est une autre histoire, mon capitaine. Oui, le pauvre.

VENTE LIÉE, ÇA AVANCE...

Un jugement concernant la vente liée de logiciels avec un PC neuf ! Un ! Cette décision de justice – prononcée par un juge de proximité grondin – est la troisième du genre, et illustre l'évolution des mentalités sur ce sujet. L'affaire du jour concerne Asus, à qui un client demandait le paiement d'un Windows Vista Familial Premium non utilisé. Jean Goujon avait effectivement refusé les conditions d'utilisation du système d'exploitation – celles présentées au démarrage de toute machine neuve –, et souhaitait donc se voir remboursé son prix comme la licence (CLUF) le prévoit. Si Asus a immédiatement pris en compte cette demande, le fabricant n'a toutefois proposé que 40 euros pour la licence OEM de Vista. Rouge de colère le Jean, puisque de son côté, il réclamait pas moins de 129 euros. Le PC valant 740 euros, le juge a estimé la valeur du logiciel à 100 euros (la règle étant que les logiciels constituent 10 à 25 % du prix de la machine), attribuant 100 euros supplémentaires pour le temps et l'énergie consacrés à cette affaire. Par contre, nuls dommages et intérêts n'ont été attribués, mais avec un PC revenant à 540 euros au lieu de 740, cela reste quand même une bonne affaire. Sacré Jean.

Le 1^{er} avril dans Canard PC n° 168



Mass Effect : nos impressions sur la version PC

CANARD PC

Canard PC
Bimensuel,
paraît le 1^{er} et le 15 de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop
SAS au capital de 86 400 euros
Immatriculée au RCS de Paris
B 450 482 872
Président : Jérôme Darnaudet
Associés :
Jérôme Darnaudet, Domisys,
Gandi, Ivan Gaudé, Pascal
Hendrickx, Olivier Peron
Et Michael Surfati
Siège social :
15 Place de la Nation
75011 Paris

Rédaction
15 Place de la Nation
75011 Paris
Tel : 01 70 37 76 68
Fax : 01 43 73 14 67
Directeur de la publication :
Jérôme Darnaudet
Rédacteur en chef : Olivier Peron
Ont participé à ce numéro :
Manuel Da Costa Cantante,
Franck Dellatre, Fabien Deval,
Mathieu Fontaine, Olivier Fulpin,
Stéphane Hébert, Etienne Rouzet
Et Frédéric Uran
Dessinateur : Didier Couly
Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com

Abonnements :
abonnements@canardpc.com

Composition
Conception graphique :
Didier Couly et Etienne Gaillard
Secrétaire de rédaction :
Sonia Jensen

Publicité : Régie eCLAT
37, rue des Mathurins, 75008 Paris
Fax : 01 49 98 03 75
Claudine Lefebvre : 06 80 47 84 39
(clefebvre@canardpc.com)
Antoine Tomas : 06 08 93 42 72
(atomas@canardpc.com)

Imprimé en France par :
SIB Imprimerie,
ZI de la Liane, BP 343
62205 Boulogne-sur-Mer cedex
Diffusion : NMPP

Commission paritaire :
0209K84275
ISSN : 1764-5107
Tous droits réservés

Numéro 167, prix unitaire : 3,90 €
Date de parution : 15 mars 2008
Dépôt légal à parution

Les manuscrits, photos et dessins
envoyés à la rédaction ne sont ni
rendus ni renvoyés. Les indications
de prix et d'adresses données
dans les pages rédactionnelles du
magazine le sont à titre informatif,
sans but publicitaire. Et mainte-
nant, casse-toi pauvre con !

1	S	U	P	E	R	M	A	R	I	O										
2	U	S	I	N	E		D		S	B										
3	S	T	E	A	M	W	O	R	K	S										
4	P	E	V	I	A		U		E											
5	E	N	C	A	S	T	R	E	E	S										
6	C	S		N	E	E		S	M	S										
7	T	I	L	T	E	R	A		A	I										
8	E	L		S		L	O	C	O											
9	R	E	E		L		R	O	N	I	N									
10	A	S	S	I	D		U	I	T	E	S									

Solution de la grille du numéro 166

Horizontalement. 1. Le Dance Dance Revolution du PC. 2. Tourne autour de la Terre. 3. Rendra moins rigide. 4. Elles peuvent être Bourbon ou de Madagascar. 5. C'est la meilleure console du monde mais plus personne n'y joue. Vous familier. 6. Zippée. 7. 45°. Un réacteur. 8. Il travaille sur des spatules. 9. QI d'américain. À la guitare : 000323. Gatorade du cycliste. 10. On la vire. Mandale. 11. Quiétudes.

Verticalement. I. Groupe français. L'endroit idéal pour apprécier Canard PC. Collines pointues. II. Lock On tente de la simuler au mieux. III. Nos potes de

La grille de Maître Paul Cul

Chaque jour, retrouvez les grilles de Maître Paul Cul dans le quotidien *Paul Cul* et ses grilles magiques, 20,99 € en kiosque (aux éditions DTC).

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1									
2		■							
3									
4	■								
5			■					■	
6									
7	■								
8								■	
9			■						
10				■					
11									

Gandi.net vendent leurs noms. Démarre le train. IV. Un Maiden connu. Met dans des catégories. V. Totalement niquée. VI. Un sang impur peut l'abreuver. Chair à

canon pour néoconservateur. VII. Exploîtèrent. VIII. Ne se trouve pas comme ça. Petit épisode. Un écrivain américain. IX. Kif-ferions trop grave tout de suite.

CERTAINES TECHNOLOGIES
SONT PLUS EFFICACES QUE D'AUTRES...

HARD TO BE A GOD



*"Un univers travaillé, différentes façons de mener les missions
et de nombreuses quêtes annexes..."*

Jeux Vidéo



"LE HACK'N SLASH LE PLUS ORIGINAL JAMAIS CRÉÉ.
ENFIN DISPONIBLE"



UN MIX INÉDIT ENTRE UNIVERS
MÉDÉVAL ET ÉQUIPEMENT FUTURISTE.



DES SYSTÈMES DE COMBATS
ÉVOLUTIFS ET À CHEVAL.



DES ENVIRONNEMENTS VASTES,
RICHES ET VARIÉS.



www.pegi.info



www.hardtobeagod.com

Hard to be a God © 2007 Akella. All rights reserved.



NOBILIS