

# CANARD www.canardplus.com PC

## Fallout 3

Le compteur Geiger s'affole



Race Driver : GRID, p. 36  
Oh, des grosses voitures  
qui font vroum vroum !



Rainbow Six Vegas 2, p. 18  
Oh, des gentils Ricains qui  
butent des terroristes !

News.....	3	Download.....	44
Papier Culture.....	16	Test console.....	46
Tests.....	18	Jeux budgets.....	48
A Venir.....	28	Dossier.....	50
News Online.....	42	Actu Hard.....	56
Jeux Online.....	43	Matos.....	60

**XP SP3, Vista SP1, 32 bits, 64 bits...**

**Quel est le meilleur  
Windows pour jouer ?**



# Les serveurs de jeux Canard PC



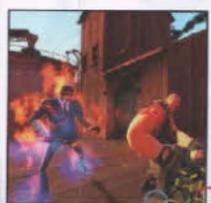
La map Rugby:  
Enfin un sport d'hommes.



Écologique : nos lance-flammes  
fonctionnent au Biocarburant



Cette femme de ménage  
est un espion!!!



Le Spy avec David Douillet :  
"pour un monde meilleur"

## 5 serveurs Team Fortress 2

Medic : 217.70.184.250:27015 (100 % maps officielles)

Scout : 217.70.184.250:27016 (100 % maps customs)

Pyro : 217.70.184.250:27017 (50 % customs - 50 % officielles)

Spy : 217.70.188.172:27015 (100 % maps officielles)

Uber!! : 217.70.188.157:27016 (mot de passe : "ban")

## Un serveur Spécial MODS

Major Boulon : 217.70.180.145:27016

(Actuellement Zombie Master)

## 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 les méritent.
- 3) Pas de spamkill. C'est vilain le spamkill. Boo! (
- 4) On s'achète un micro pour communiquer en vocal avec l'équipe. C'est mieux pour le Teamplay.
- 5) Pas d'AFK de 3 plombes, 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 mouchot !" après chaque raquette critique.
- 8) On joue hardcore !

Canard de la semaine :  
[CPC] Melf



Toutes les stats TF2 sur :

<http://psychostats.canardplus.com>

## Une communauté STEAM

Plus de 850 membres, des rencontres intercommunautaires, des événements, des gens qui s'insultent, etc.

[steamcommunity.com/groups/coincoin](http://steamcommunity.com/groups/coincoin)

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

[www.canardplus.com/serveurs.html](http://www.canardplus.com/serveurs.html)



## édito

Je ne sais pas ce qu'ils prennent chez Epic, peut-être ces petites pilules avec une tête de Mickey dessus, mais en tout cas, faut revoir le dosage : en l'espace de quelques mois, le studio a multiplié les bourdes. D'abord, il y a le péché originel, la sortie du très, très, très décevant Unreal Tournament 3, que la critique comme les joueurs ont bouédé - il n'est d'ailleurs même plus dans le Top 30 des jeux PC les plus joués en ligne. Ensuite, les errements du pauvre Cliff Bezinsky, la mascotte "cool-djeuns-hype" du studio qui a expliqué à la télé que le jeu PC était mort, avant de se faire corriger en public par son boss. Et récemment, c'est un développeur qui raconte que le studio ne s'intéresse pas à la Wii car ils veulent "aller vers le futur, pas vers le passé"... Pendant ce temps, un créateur de map pour UT3 affirme - vu les screens, il a raison - que le studio a pompé sans rien lui dire une de ses créations pour l'intégrer dans la version Xbox 360 du jeu. Ce qui est assez logique : quand on passe son temps à ouvrir sa grande bouche pour dire n'importe quoi devant le premier micro tendu, il y a forcément moins de temps pour développer des maps originales. Faire des jeux vidéo, c'est un métier, gérer les relations publiques, c'en est un autre. Pourquoi vouloir mélanger les deux ?

### 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.

ÇA, C'ÉTAIT IL Y A DÉJÀ QUELQUES MOIS...

LES GARS, REGARDEZ VOIR!



### Ça roule pour Ricky

Si le nom de Ricky Gervais vous dit quelque chose, c'est que vous êtes un homme (ou une femme) de goût mais ne vous inquiétez pas, je ne vais pas vous manger pour autant. Pour les incultes, je précise qu'il s'agit d'un des rares anglais vivants qui a mérité de naître pour avoir créé avec son pote Stephen Merchant les séries *The Office* (dans laquelle il joue le patron) et *Extras*. Le bonhomme est maintenant suffisamment connu aux États-Unis pour être apparu dans un épisode des *Simpson*, et comble de la gloire, on devrait aussi le voir dans *GTA IV*. Ricky Gervais y tiendra son propre rôle dans un club comique pour quelques minutes extraites de son dernier spectacle, plus un autre lieu tenu secret. Il s'en est confié au magazine *Shortlist* : "C'est une première - ce qui m'intéresse toujours. J'ai été filmé à New York, ma ville préférée, et je devais porter un costume en lycra moulant pour la numérisation. Non attendez, finalement ce n'était pas si bien." Oui je suis d'accord, New York c'est très surfait.



### TELEX

En ces temps où tout le monde se plaint de l'inflation et de l'augmentation de la recrudescence, il est bon de voir que oui, baisser les prix peut conduire à une forte augmentation des ventes. Anticipant la sortie de *GTA IV*, la baisse de prix sur la Xbox 360 a permis à Microsoft de doubler les ventes de sa console en Europe. Voilà, je peux en recevoir une gratuite maintenant, non ?

### Beneath a steel sky

Parfois, l'attente a du bon, en tout cas dans le domaine des sorties de jeux attendus. Enfin, je dis ça parce que *GTA IV* est sur le point de sortir et je crois que j'aurais du mal à supporter un nouveau retard. Mais cela vaut toujours mieux en termes de finitions et d'optimisations. Et puis, de temps en temps, on bénéficie même de contenu supplémentaire. Prenez *Mass Effect* par exemple, repoussé jusqu'au 6 juin chez nous. Alors que l'inverse avait été annoncé, la version PC bénéficiera dès sa sortie du contenu téléchargeable "Bring Down the Sky" gratuitement. Je rappelle que sur Xbox 360, cette mini-extension est disponible depuis le mois dernier contre 400 MS points, soit environ 5 euros. Elle ajoute une nouvelle race hostile, les Batarrians, et quelques quêtes les impliquant pour une heure et demie de jeu annoncée. Maintenant, j'aimerais que Bethesda "je vends des armures pour chevaux" en prenne de la graine pour la sortie de *Fallout 3* sur PC.



"CASQUE S'ÉTAIT RAMENÉ À LA REDAC AVEC UN SFT AIR GUEUNE!"

BRRRRRRRRRRRRRR  
CHTONG CHTONG



RUAİN, C'ÉTAIT RUDEMENT IMPRESSIONNANT  
COMME TRUC ! LA RÉDAC ÉTAIT UNANIME...



## Ozé

Je pense que la folie des procès en tout genre finira par détruire l'Amérique et une chose est sûre, ils l'auront bien cherché. On a l'habitude des affaires impliquant des éditeurs de jeux vidéo dont la bonne moitié doit venir à elle seule d'un avocat malade aux cheveux blancs. Mais parfois, les prisonniers ont aussi leur mot à dire. Jonathan Lee Riches, incarcéré en Caroline du Sud, s'est fendu de trois belles lettres à destination de Take-Two, Activision et Atari visant à les empêcher de produire certains jeux. Les raisons invoquées me paraissent tout à fait valables puisque M. Riches accuse leurs produits de promouvoir la violence, la haine et le racisme en prison, de contribuer à la perte de son identité et de l'exposer «aux dangers imminents de détenus violents qui ont joué à GTA et qui le tabasseraient pour lui voler sa croix de Jésus en or». Je ne suis pas convaincu par contre qu'il ait plus de chances d'obtenir gain de cause que lors de ses 1 500 plaintes précédentes contre des choses aussi variées que la Saint-Patrick, Christian Slater ou Star Wars.



## La tempête s'active

C'est la fête chez Vivendi, la Commission Européenne vient d'accepter son union avec Activision qui, je le rappelle, va lui coûter la modique somme de 12 milliards d'euros. Ladite commission devait vérifier que la fusion n'allait pas aboutir à une situation de monopole et a conclu que l'activité de l'ogre Vivendi-Activision «n'allait pas entraver de façon significative la concurrence dans l'Espace Économique Européen ni dans aucune des ses sous-parties». D'après la CE, il reste encore de puissants concurrents dans le domaine de l'édition de jeux vidéo comme Electronic Arts ou les trois grands constructeurs de consoles, Microsoft, Sony et Nintendo. Ce n'est pas très sympa pour Infogrames ou même Ubisoft, mais bon, j'imagine qu'ils avaient des raisons de ne pas les citer.



## FTC F\*CK EA

Je ne sais pas si le fait qu'un de mes meilleurs pote soit inspecteur général des impôts trois étoiles joue sur ma perception des autorités de contrôle financières, mais je dois avouer que plus ça va, plus je les trouve sympas. Par exemple, la Federal Trade Commission américaine, l'organisme chargé du contrôle des marchés financiers, je l'adore. Et je l'aime encore plus depuis qu'elle a décidé de mettre son nez dans la tentative d'OPA hostile d'Electronic Arts sur Take-Two/2K Games. Certains murmuraient même que les liemiers du Trésor américain chercheraient à poursuivre EA pour une tentative de création de monopole. En effet, en rachetant Take-Two, les artistes de l'électronique prendraient le contrôle de la branche sport de l'éditeur et s'accaparaient le seul véritable concurrent d'EA Sports, en opérant un coup particulièrement juteux. C'est dans ces moments-là que je me rends compte que nous sommes des blancs-becs, nous qui imaginions qu'il s'agissait seulement d'une manœuvre pour se payer la licence GTA.



## Le mytho mythonné

Des fois, on a les yeux plus gros que le ventre. Pour Hideo Kojima, créateur de Metal Gear Solid, c'est tout le temps. "Les graphismes, mis à part des traces comme le flou en mouvement et la taille de la carte, n'ont pas atteint les niveaux de ma vision originale et n'ont pas réussi à me satisfaire. Je me rappelle avoir dit il y a trois ans que nous comptions créer quelque chose de révolutionnaire, mais en réalité, nous n'avons pas pu car nous avons déjà atteint les limites du Cell et du processeur de la PlayStation 3. Ma vision était dix tons au-dessus de ce que nous avons réalisé et la réalité n'était qu'à un pas. Ce qui ne veut pas dire que nous n'avons pas fait de progrès. Vous savez, je ne critique pas la PS3 en elle-même, c'est juste que nous n'avons pas vraiment conscience des véritables capacités de la console." Alors, ça fait quoi de s'être fait arnaquer par Sony sur la puissance de la console comme t'as arnaqué les joueurs sur l'intérêt de tes jeux, Koji ?



## Avant Gothic 4

Jowood a annoncé officiellement la venue d'une extension pour Gothic 3 au cours du quatrième trimestre de cette année. On n'est pas encore tout à fait sûrs que ce soit Spellbound qui prenne en charge le développement, mais ce ne devrait probablement pas être Piranha Bytes, ces développeurs étant déjà affaiblis sur leur projet RPB. On sait en fait juste que l'add-on s'intitulera Forsaken Gods, et qu'il éclaircira de nombreux points sombres de Gothic 3. Comme pourquoi ma sauvegarde du jeu a-t-elle un jour disparu soudainement ? Ou pourquoi les sangliers sont-ils si méchants ?

## 2°, POUVAIT-ON LIRE SUR LES BANDEROLES DES SUPPORTERS LORS DU DERNIER DÉPLACEMENT DU PSG **NEWS**

„SAUF ACKBOO.

N'oubliez pas qu'on  
boucle ce soir,  
casque.



### R.I.P. gros

C'est avec beaucoup de trémolos dans la voix que



je vous annonce la mort de Philippe Manœuvre. L'éminent juriste de *La Nouvelle Star*, âgé d'à peine 54 ans, est mort demain. Si je vous jure c'est officiel, j'en veux pour preuve la publication de cette nouvelle sur Wikipédia. Le principal intéressé, lui, dément formellement par l'intermédiaire de son employeur, M6 : "Philippe Manœuvre est en pleine forme, heureusement. Il a entendu parler de cette rumeur : il tombe des nues." Wikipédia tient également à commenter cette affaire : "Merci de ne plus effectuer de modifications non encyclopédiques sur Wikipédia, car cela est considéré comme du

vandalisme et peut être sanctionné, notamment par un blocage de votre accès en écriture à ce site." Malgré tous ces démentis et menaces, rien ne nous empêchera d'affirmer que Philippe Manœuvre est bien mort, et ce depuis 1985.

### TELEX

Voilà, maintenant c'est sûr, la fin du monde est proche et cela n'aura rien à voir avec le réchauffement climatique. Electronic Arts a fièrement annoncé que la série des Sims avait dépassé les 100 millions d'unités vendues tout confondu, c'est-à-dire en comptant les extensions et les versions consoles. Je suis maintenant convaincu que la sortie du trois s'accompagnera de l'ouverture d'une porte vers les Enfers.

# L'ÉLITE DES ALIMENTATIONS !

**OCZ**  
Technology



**80 PLUS**

## OCZ ELITEXTREAM 800

Certifiée 80 PLUS®, garantie 5 ans, une connectique impressionnante et un unique rail 12V de 62A, l'OCZ Elitexstream 800 Watts est l'alimentation des gamers !

**149 € 99**



**WWW.MATERIEL.NET**

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

LES JOURS QUI SUIVIRENT, LA POSTE NE CHÔMA PAS. CHAQUE MEMBRE DE CANARDPC S'ÉTAIT COMMANDÉ UNE DE CES ARMES AUX BILLES GEANTES.



### Leçon de Com'

Et maintenant, nous passons la parole à Kerry Ganowsky du studio High Voltage, responsable de *Leisure Suit Larry Magna Cum Laude* : "Nous trouvons qu'il est honteux que les développeurs et les éditeurs ne profitent pas davantage des possibilités techniques de la Wii. La plupart des jeux Wii sont bien plus laids que les jeux PS2 récents, c'est de la



merde, et c'est une véritable claque dans la tronche des consommateurs. Nous sommes persuadés que les développeurs extérieurs devraient monter au front et s'y mettre sérieusement. La plateforme Wii est capable de bien plus que ce que les acheteurs ont vu jusqu'à présent. L'argument traditionnel est que les joueurs Wii n'ont rien à faire de bons graphismes et d'un contenu adulte, mais ils n'ont jamais vu ni l'un ni l'autre. Ce qui est encore plus frustrant, c'est qu'on nous sort toujours que les fans de Wii ne s'intéressent qu'à un bon

gameplay. Nous avons bien l'intention de relever le défi et de pousser la machine jusqu'à des limites jamais atteintes. Notre prochain jeu, *Conduit*, devrait être le premier jeu Wii à ressembler à un titre Xbox 360. Par contre, on n'a pas d'éditeur, alors si un de ceux que j'ai traités de voleurs et de feignants voulait bien se manifester..."

### Threanor...



## Spider-Man : Web of Shadows

Genre : Action 3D

Développeur : Shaba Games / Treyarch (États-Unis)

Éditeur : Activision

Sortie prévue : 3<sup>e</sup> trimestre 2008

Cela doit bien faire 26 ans que Peter Parker enfle son costume en lycra rouge et bleu pour se laisser tripoter par des joueurs de jeux vidéo du monde entier. Apparemment, il aime ça puisqu'il continue quand il n'est pas occupé à tourner un film. Réembauché par Activision qui ne lâche pas un bon filon et qui a mis deux de ses studios sur le coup, l'homme-araignée aura un New York ouvert à arpenter dans toutes les dimensions parce qu'il connaît super bien tous les laveurs de vitres de la cité. Les développeurs sont restés discrets sur le scénario qui n'impliquera pas comme je le pensais les coins sombres du Net mais une menace cataclysmique pour la Terre, obligeant les autorités à déclarer la loi martiale. Dans le chaos s'en suivant, Spider-Man rencontrera une tripotée de connaissances pas toutes amicales mais surtout devra veiller à laisser une bonne impression à la population qui pourrait se retourner contre lui. Il paraît que c'est pour laisser la possibilité au joueur d'incarner un vilain et de s'allier avec ses ex-ennemis. On nous promet aussi un nouveau système de combat permettant de commencer à se battre dans la rue pour finir à la verticale. Pourquoi pas, ça va juste pas être pratique de retourner son moniteur en pleine action.

Threanor



HALF...



### Microsoft descendu en flammes

Lorsque, à la première présentation de la Xbox 360, un gros Steve Ballmer en sueur nous expliquait en hurlant et en suant que Microsoft allait mettre le feu, il n'imaginait pas à quel point les événements allaient lui donner raison. En effet, depuis quelques jours, la caserne des pompiers de Little Rock, capitale de l'Arkansas, indique aux médias, ravis de l'entendre, que l'incendie ayant ravagé une maison du comté et occasionné plus de 10 000 dollars de dégâts a été causé par une défaillance de la Xbox 360 des propriétaires et en particulier de la titanesque alimentation externe du machin. On se rappellera que des cas similaires de surchauffe et autres incidents avaient été rapportés sur la précédente génération de console. Sinon, je signale aux mauvaises langues qu'il n'y a pas eu de victimes, alors il faudra attendre le prochain coup pour un vrai Red Ring of Death.



### Textonick

Vous avez bouffé tous les LucasArts depuis *Maniac Mansion* et *Zak McKracken*, vous connaissez par cœur les arbres de recherche d'UFO ? En un mot, vous affirmez être un joueur PC hardcore qui a baigné dans l'époque bénie de la préhistoire du jeu vidéo ? Alors, camarade, désolé de vous rabaisser le caquet en vous rappelant qu'avant tout cela, il y avait l'époque héroïque des jeux sans image, sans couleur, sans interface, tout en description et ligne de commande : le bon temps de l'aventure textuelle, des *Zork*, de *Leather Goddesses of Phobos* et autres jeux Infocom. Pourquoi je vous parle de ça ? Pour que vous arrêtez de vous la péter sur les forums de Canardplus d'abord, puis parce que le site *Waxy.org* a mis la main sur des prototypes du jeu *Guide Galactique* ; *Le Dernier Restaurant* avant la fin du monde de Douglas Adams, jouables et franchement enthousiasmants. C'est tout en anglais et ça devrait vous donner juste assez de vocabulaire pour lever de la viande saoule lors de vos prochaines soirées londonniennes.



### Burn Baby Burn

Malgré mon absolu mépris pour le sport et les idéaux de Coubertin, je dois avouer que le comité olympique fait en ce moment le nécessaire pour me donner envie de suivre le parcours de la flamme. Tout a commencé avec le passage des porteurs à Paris et à Londres. Émeutes, baston avec les flics, asiatiques en sang et David Douillet ridiculisé, j'avoue, c'est encore mieux que de l'Ultimate Fighting avec des clowns. Et voilà, qu'on m'offre une petite part de fantômes supplémentaires : XiaoFeng "Sky" Li et Jaeho "Moon" Jang, deux "pro-gamers" spécialisés dans les parties de *Warcraft III* vont porter la torche. Je t'en prie Seigneur, réalise mon vœu. Il fait trop moche pour faire un barbecue et on nous a déjà privés des bonzes s'immolant par le feu pour protester contre la situation au Tibet, alors fait juste le nécessaire pour qu'un des deux ânes trébuché en cherchant sa Ventoline et flambe en mettant en contact la torche avec son jogging en nylon pourri.



### Le code source du paradis

Il faut croire que les développeurs ne savent pas tirer les bonnes conclusions des expériences malheureuses de leurs confrères. Alors que Valve s'est dévoué en se faisant voler le code source de *Half-Life 2* par Outlook, d'autres continuent à les égarer dans la nature. C'est le cas de CCP, les développeurs de *Eve Online*, le MMO futuriste dont les vaisseaux-mères ressemblent à des bouts de bois morts. Je ne sais pas comment le code source du client de leur jeu a atterri sous forme de torrent sur les sites pirates du monde entier. Face à l'inquiétude grandissante dans le forum officiel, la première réaction très saine du développeur a été de censurer tous les posts en rapport avec cette affaire avant de confirmer du bout des lèvres la disponibilité du code en précisant que cela ne remettait absolument pas en cause la sécurité des joueurs. Ah oui, ils participeraient aussi à la diffusion du fichier afin de choper les adresses IP des téléchargeurs pour mieux bannir leur compte ensuite. C'est vieux mais vous ne pourrez pas dire que vous ne l'avez pas cherché.



« ET MÊME GRINGO ! »



### Diablo job

Vous en avez sans aucun doute entendu parler si vous avez le Net puisque c'est le gros buzz de la semaine : *Diablo 3* serait bientôt officialisé. Le site *Diablo3.com* affiche en tout cas un compte à rebours pour le 1<sup>er</sup> mai, date à laquelle *le motié du Web* renverra sur leur page internet. Les discussions à ce sujet se sont donc spontanément multipliées un peu partout, avec des hordes d'amateurs se demandant comment évoluera cette licence. Pas de chance, *Diablo3.com* n'est qu'un site de fans, et devant l'ampleur des réactions, les gros malins ont préféré casser le suspense avant qu'on ne leur casse les genoux : non, le compte à rebours n'aboutira pas à une officialisation de *Diablo 3*. Il n'est pas non plus là pour préparer la venue d'un bouquin sur cette licence, pas plus qu'une fusion de sites. Du coup, toutes les spéculations sont encore possibles, mais on n'aura au final probablement pas de produit officiel. Et du coup on s'en fout, en fait.

### Street of rage

*NBA Street Online* est un jeu de basket en ligne développé par Electronic Arts en collaboration avec Neowiz Games. Le jeu est présenté comme un "MMO" qui propose des affrontements à 3 contre 3 avec customisation de l'avatar, améliorations de ses caractéristiques, tournois et simples matchs. *NBA Street Online* semble oublier toute notion de simulation au profit d'une arcade pure et dure, comme en témoin une vidéo avec un basketteur d'au moins 3 mètres de haut. De toute façon, on n'est pas sûr du tout de voir le jeu débarquer un jour chez nous, sachant que seul un bêta-test fermé pour la Corée du Sud a été annoncé. Enfin, je crois que c'est ce qui a été annoncé puisque dans le communiqué de presse, ils parlent de "CBT", ce qui peut être interprété comme un "Closed Beta Test", ou une "Cock and Ball Torture" selon Wikipédia.



### San Andreas et sans DVD

Si ce sont les hommes qui mènent les guerres, généralement, ce sont les rumeurs qui les gagnent. Saviez-vous par exemple que la chute du Troisième Reich a été précipitée par un bruit faisant état d'une attaque de teigne ayant contraint le Führer à porter une moustache postiche, nouvelle qui démoralisa les troupes de choc sur le front de l'Est ? Si si, je l'ai lu sur Internet. Eh bien, dans la guerre des consoles, c'est pareil. Depuis quelques jours, une information non vérifiée colportée par le magazine CVG rapporte que le contenu téléchargeable de *GTA IV*, pour l'instant exclusif à la Xbox 360, devrait dépasser le cadre communément admis dans le domaine. Il s'agirait non pas d'armure de cheval ou de costume pourri pour le joueur, mais de véritables villes. Et les sites, les forums de bruiser de fantasmagies aussi torrides que de se offrir le *Vice City* ou le *San Andreas* du futur sans avoir à lever son gros derrière verrouillé de la chaise. Un truc qui me permet de continuer à grossir sans faire d'effort et qui nuit à Sony ? Je signe.



« SAUF ACKBOO. »



### A - 1 pour Age of Conan

*Age of Conan* ne sera plus retardé : il sortira le 20 mai aux États-Unis et le 23 partout ailleurs. Une bêta ouverte aura eu lieu avant, à partir du 1<sup>er</sup> mai plus précisément (c'est-à-dire là, maintenant, hop hop). Les 50 000 joueurs qui auront réussi à s'inscrire pourront donc participer à quelques séances de stress-test avant la sortie du jeu, mais ils n'auront pas accès à son intégralité et ne pourront pas dépasser le niveau 13. Les personnes ayant précommandé le jeu auront la possibilité de commencer à jouer trois jours avant la sortie



officielle, mais ils devront payer 5 euros de plus pour cela. Et c'est ce qui fait grincer les dents de quelques joueurs, des Français surtout puisque c'est pour eux que se justifie le Responsable produit de Funcom : la boîte ne gagne pas un rond dans l'opération avec le coût des téléchargements, et les joueurs obtiennent 10 jours d'abonnement en plus de l'accès anticipé. Rien de scandaleux donc, d'autant plus que "d'autres MMO ont procédé à des offres similaires". Ah, si d'autres l'avaient fait avant, on ne peut plus rien dire en effet, c'est un argument valable.

# LES JOUEURS "SONT DES PUTAINS DE DÉBILES". IL A ENSUITE PRÉSENTÉ LE NOUVEL UNREAL TOURNAMENT **NEWS**



## Montjoie !

**Genre :** Stratégie en temps réel  
**Développeur :** Tchounga Games (France)  
**Éditeur :** Tchounga Games  
**Sortie prévue :** Déjà en vente sur Internet

Les gars de Tchounga Games ont décidé un jour de se lancer dans l'adaptation vidéoludique de *Montjoie !*, un sympathique jeu de plateau conçu pour ceux qui ont des amis. Et à cela, il n'y a rien d'étonnant : le studio est localisé au Chesnay, près de Versailles, haut lieu français de la consanguinité où, tous les dimanches matins, on peut assister à des joutes de chevalerie entre représentants de la noblesse française, la vraie, celle qui a six doigts à chaque main. De cette splendide expérience, ils ont tiré un chouette jeu de stratégie au tour par tour puisant sa charte graphique du côté des tapisseries, des enluminures ou des vitraux médiévaux et complétant l'habituel recours au hasard par l'intervention de cartes d'attaque, de défense, de héros et compagnie. Dans les faits, vous devrez, par l'intermédiaire d'une carte stratégique, conquérir des fiefs, gérer vos finances et cimenter votre pré carré avant de mener vos armées au combat, à condition que l'ensemble des joueurs soient d'accord pour déclencher une guerre. Evidemment, le titre invite au multijoueur et les coups de pute seront légion entre nos potes les nobles.

Omar Boulon



MÊME ARTI (LE SUPERVISEUR) DE CÉZEX GARDÉ AVANT LAIR INTÉRESSÉ.



### La vérité est ailleurs

Ça y est, les petits gars de The Pirate Bay ont une nouvelle lubie : les blogs. Parce que la situation va mal : la liberté d'expression est bafouée, et la sécurité des mots prononcés sur les blogs n'est plus assurée. De nombreux blogs ont ainsi été fermés en raison de pensées ou idées dérangeantes. Les gars de The Pirate Bay ne pouvant accepter cela, ils ont donc décidé de lancer leur propre service de blog, *beywords.com*, sur lequel il sera possible de tout dire... tant que cela respecte la loi suédoise. Ce qui signifie qu'il sera en fait possible de poster des liens menant directement à des fichiers torrents, mais pas de dire du mal d'IKEA. Plus inquiétant, les fondateurs de The Pirate Bay avaient déjà milité pour la liberté d'expression en 2002 en défendant l'hébergement d'un site pro-pédophilie. C'est glauque, mais ce n'était pas de l'expression corporelle au moins...

### Le mois de la losé

On peut remercier les rugbyens français d'avoir lancé ce fantastique mode du calendrier homéroïque où chaque mois vous permet d'admirer un superbe corps nu à la place des vilains chatons des éboueurs ou des désincarcérations de cadavres lors de carambolages par les pompiers. Une idée qui a été reprise à quasiment toutes les sauces jusqu'à la chaste version proposée par les prêtres de Rome (habillés cette fois). L'inspiration a frappé jusqu'au village espagnol de Serradilla del Arroyo, 400 habitants, où sept mètres de famille ont décidé de simplifier pour financer un centre de loisirs pour leurs enfants. Il a suffi d'une séance de photos à la piscine municipale et d'un tour chez l'imprimeur pour produire 7 000 exemplaires de leur chef-d'œuvre payé de leurs poches. Malheureusement, elles n'ont pour l'instant réussi qu'à écouler 1500 calendriers et sont poursuivies par l'imprimeur qui leur demande de rembourser leurs dettes. Apparemment, le phénomène MILF n'est pas encore arrivé en Espagne.

BREF, C'ÉTAIT LA POLIE!!!



„ET POIS ON JOUR (DE BOUCLAGE),  
ON DÉCLENCHA LA BASTON GÉNÉRALE  
„ GRINGO ET MOI CONTRE BOULOU, ZOULOU  
ET HALF (THREANOR N'AYANT PAS FINI SON  
GRUVAU...), EN FAIT, C'ÉTAIT PAS ÉQUILIBRÉ.



## Majesty 2 : The Fantasy Kingdom Sim

Genre : Dungeon Keeper chez les gentils

Développeur : Ino-Co (Russie)

Éditeur : Matrix Games

Sortie prévue : début 2008

C'est la classe de jouer les méchants : on peut marcher sur les goths, d'un coup de latte se faire respecter par les nouveau-nés ou même postuler au poste de rédac' chef à *Canard PC*. Pourtant, ça commence à sentir un peu le surfait. Tout le monde la joue bâtarde, à mon humble avis, la niaiserie est devenue nettement plus subversive. Regardez, Lorie : aujourd'hui elle dénonce, elle dérange. C'est pour cette raison que je suis assez pressé de mettre la main sur *Majesty 2*, la suite de ce sympathique STR-Sim qui, à l'inverse de *Dungeon Keeper*, proposait au joueur d'administrer tant bien que mal un royaume médiéval fantastique en attirant suffisamment de héros pour se défendre contre les attaques des monstres. Le ressort principal de la série tient à la relative imprévisibilité de la populace, comme dans un *Sim City* : on ne pourra se contenter de donner des ordres, il faudra créer les conditions de la réussite en générant des quêtes pour les aventuriers ou en posant les bases d'une économie prospère. C'est prévu pour dans longtemps, c'est plutôt mignon et ça devrait bousculer un peu le Landerneau du STR.

Omar Boulon



### Stargate en famille

*Stargate Worlds*, le MMO de Cheyenne Mountain Entertainment, sera édité par FireSky, une filiale toute neuve du studio de développement américain. Celle-ci sera dirigée par Tim Jenson, également PDG de Cheyenne Mountain, et aura



pour but "le développement et la publication de jeux pour Social Networks At Play (SNAP), une théorie globale pour les jeux online qui combine interaction sociale, économies et le jeu à travers des titres variés". Et pour bien souligner qu'il faudrait compter sur FireSky à l'avenir, Tom ajoute qu'il "est presque temps pour nous de lever le voile et de montrer au monde quelques-uns des projets uniques sur lesquels nous travaillons en plus de *Stargate Worlds*." Probablement des MMO basés sur les licences de *Madame est servie* et du *Cosby Show*.

### Un petit dernier pour la route

D'abord annoncée comme une trilogie avant qu'on nous vende le deuxième épisode, *Black Plague*, comme le dernier, la série *Panambra* aura bien un troisième rejeton, et c'est tant mieux. *Requiem*, c'est son nom, est présente comme aussi oppressant que son prédécesseur, mais encore plus trompeur. Philip, le héros, reviendra sur la contamination et croisera à nouveau le chemin d'anciennes rencontres, qui pourront nous aider ou tromper notre confiance. Le jeu sera disponible au téléchargement en juin sur *GamersGate.com*, soit en même temps que la version française de *Black Plague*. Comme quoi, plus encore que pour la vie professionnelle, il y a de vraies bonnes raisons de parler anglais.



"CET ABRUTI D'HALF FRACASSAIT  
TOUS NOS PROJETS. IL ÉTAIT  
POSSÉDÉ PAR L'ESPRIT DE CAUCK NORRIS."



### L'homme moderne 2.0

Depuis Robocop, et l'invention de Stephen Hawkins, et bien avant d'ailleurs, on a toujours eu envie de voir des exosquelettes adaptés sur des êtres humains. C'est maintenant chose faite puisque les laboratoires Sarkos ont mis au point le XOS qui est un appareil en aluminium allégé et qui vient envelopper un soldat en lui donnant diverses habiletés comme une force bien supérieure. Les démonstrations, visibles notamment sur le site de la BBC, sont impressionnantes puisqu'on voit un gars soulever un poids qui lui est supérieur sans effort particulier, manipuler des dizaines de batteries de voiture d'une seule main, ou avoir assez de précision pour soulever un petit missile et le déposer sur une étagère sans buter les 10 scientifiques autour de lui. Bien sûr, il y a un problème qu'il faudra résoudre avant de pacifier grâce à cet appareil la Seine Saint-Denis : l'alimentation en énergie. Oui, ce coup-ci plus possible d'y couper : il faudra passer par des centrales nucléaires portables.

### C'est marrant, c'est afghan

Toujours plus avides de liberté, le peuple afghan connaîtra une nouvelle ère de paix et de prospérité grâce à ce projet de loi visant à interdire les billards, les combats de coqs et les jeux vidéo. Cette perspective intéressante a été introduite par un parlementaire qui, visiblement, n'aime pas trop les distractions légères et la déconnade électronique. La loi devra toutefois passer dans la chambre des députés et être cosignée par le président Karzai, ce qui peut tout à fait arriver, si on le réveille après une fête bien arrosée entre deux phases de sommeil paradoxal et qu'on le menace avec un poulet rôti. Ce projet d'interdiction se trouve au milieu d'autres régulations moins liberticides comme l'interdiction des danseuses et du maquillage, l'obligation de porter le voile, et la fin de la diffusion des soap-opéras indiens, un moratoire pour lequel je me suis toujours battu et militerai jusqu'à mon dernier souffle.



### Le retour de boubole

L'American Academy of Pediatrics a trouvé la solution pour réduire l'obésité des jeunes enfants : faire des recommandations bidon qu'appliqueront à la lettre des parents encore plus obèses. Tout d'abord, dans leur rapport, ils font remarquer que les garçons doivent faire au moins 11 000 pas par jour, et que les filles, elles, en effectuer au moins 13 000. Il n'y a pas de différences physiologiques expliquant cela, c'est juste qu'ainsi elles pourront aller chercher des trucs utiles à la boulangerie ou desendre les poubelles. Autre indication : les parents ne doivent en aucun cas laisser jouer les enfants "à la console" ou les laisser regarder la télé pendant plus de deux heures par jour. Mieux, ils suggèrent pendant les pauses de pub de leur faire faire de l'exercice. Cela risque en effet de ne plus leur donner l'envie de passer leur vie à mater la télé lorsqu'ils devront faire 10 minutes de pompes par heure et, cauchemar, avoir à se taper une "promenade familiale après-dîner". Tiens, j'ai dû sauter les recommandations où ils interdisent aux mioches d'aller bouffer du gras au McDo.

### MIB DTC

Barry Sonnenfeld est un réalisateur de films. À son actif, quelques trucs rigolos comme *Men In Black* et une pellette de gros navets tels que *Wild Wild West*, *La Famille Adams* et *RV*. A priori, rien donc qui pouvait lui autoriser à nous faire part de ses pensées pour critiquer la société de consommation, à l'instar de tant de nos artistes nationaux. Pourtant, il a ouvert en grand sa valve buccale pour mettre en garde ses compères lors d'un congrès télé. Il a donc averti, telle une petite Cassandre du samedi soir, le public présent sur les dangers du World Wide Web. Pour lui, ce medium hypnotise les enfants, leur enlève le sens du jugement, ils n'ont plus aucun concept de vie privée, et ils s'émerveillent comme des cons que leur moindre mouvement soit surveillé par le Web. Bref, il pense que cette génération est la dernière qui connaîtra la démocratie, que le totalitarisme arrive à grands pas, et pire encore, que la prochaine génération d'internautes trouvera ça super cool. Non, à mon avis, ce n'est pas une rupture d'avenirisme qui lui fait raconter ces bêtises, mais plutôt le fait d'avoir trouvé un de ses films de daube en download sur Bittorrent.



ET PUIS, COMME AU CINÉMA, ARTI  
SIRET AVEC SA M-60 LAVAGÈS!!



HALF ÉTAIT VRAIMENT  
POSSÉDÉ PAR NORRIS PAR-  
CE QU'IL ESSAYA D'ARRÊTER  
LES BILLES AVEC LES DENTS...



### Passe ton bac d'abord

Il y a une semaine, une dépêche AFP reprise partout dans le monde faisait l'éloge d'un lycéen allemand de 13 ans qui avait refait certains calculs de la NASA et qui, contrairement à ces vilains Américains ignorants, avait trouvé de meilleurs résultats... Cela concernait l'astéroïde Apophis, qui est censé frôler la Terre de quelques centimètres en 2036 : en fait, les nouveaux calculs de ce jeune homme font passer les probabilités de collision entre le projectile et notre planète de 1 chance sur 45 000 à une chance sur 450, ce qui est nettement plus drôle et qui rendait inutile le paiement des impôts, l'effort écologique pour les vingt années à venir, et surtout le fait de se faire chier à élever des enfants. Malheureusement, le gamin de 13 ans a véritablement 13 ans, c'est-à-dire qu'il est rempli à ras bord de prétention et d'hormones. Il s'est donc trompé dans ses calculs, et la NASA a publié un communiqué en le priant de retourner faire ses devoirs.

### Lost Planet

Pour mettre un terme définitif à l'escroquerie SETI@home et aux centaines de gens qui perdent leur temps avec ça depuis 10 000 ans, un scientifique anglais a recalculé la chance que l'on puisse trouver une forme de vie intelligente dans notre galaxie. En fait, ce n'est pas si catastrophique qu'on pourrait le croire puisque sur une planète comparable à la Terre (très rare), ces chances atteignent tout de même les 0,01%. Bien sûr, il faut voir ce qu'on entend par "vie intelligente". Moi, par exemple, j'ai un pote qui a toujours considéré les hannetons comme une forme de vie pesante, d'autres même vont jusqu'à prêter des actes réfléchis à des formes de vie inférieures telles que les cockers. Cela reste par conséquent très relatif. Cela se complique encore plus par le fait qu'une vie intelligente sur une planète comparable à notre Terre n'a qu'à peu près un milliard d'années pour évoluer jusqu'à notre niveau, et puis elle meurt, comme une conne, d'un gros rhume ou de l'effondrement de son soleil.



### Le caca c'est surpuissant

Figurez-vous que nous ne sommes pas les seuls à le penser, puisque c'est ce qui se murmurerait également dans les bureaux de Matignon. Sérieusement. Mais seulement quand le fils de notre Premier Ministre vient voir son père bosser en fait. Sur la page Facebook d'Antoine Fillon, 22 ans, on pouvait en effet constater qu'il avait adhéré à l'Amicale de la cuite et à un courageux groupe nommé "Je suis trop fier de mon caca". L'information serait parue dans le magazine *Capital* du mois d'octobre dernier, ça date, mais on a enfin trouvé une utilité à Facebook alors cela méritait d'être rappelé.



### Pump my ride

Les Germains de Reality Pump accordaient récemment une interview dans laquelle ils expliquaient tout le bien qu'on peut attendre de *The Temptation*, la suite/extension de *Two Worlds*. On ne retiendra que leurs explications concernant les problèmes de *Two Worlds* parce que c'est cela, le journalisme engagé. Le principal problème du jeu selon eux, ce serait donc qu'il a été démesurément comparé à *Oblivion*. Les développeurs avancent également que ce sont leur premier "RPG", mais aussi leur premier jeu pour console. Ils ont donc beaucoup appris sur le tas, et promettent dorénavant de ne plus ajouter toutes leurs idées jusqu'au dernier moment, ce qui apporte plus de problèmes que de bonnes choses. *The Temptation* devrait alors avoir une finition de bien meilleure qualité, et ainsi ne pas nécessiter d'overclocker sa Xbox pour le faire tourner normalement.



### Alone in the Box

Le prochain épisode de la série des *Alone in the Dark*, développé par Eden Games sous la houlette d'Atari, a intelligemment été nommé *Alone in the Dark 5* et sortira en juin sur PC, Xbox 360 et Wii. On rappelle que la série est à l'origine du genre survival-horror, et que ce nouvel opus tournera principalement autour de Central Park. On ne connaît pas encore son prix, mais une version collector en édition limitée verra le jour en Europe avec "un des jeux les plus attendus de l'année" et des tas de bonus : 8 morceaux de la B.O. d'Olivier Derivière en CD, un artbook en couleur, et une petite figurine du héros en forme de Keanu Reeves. Je ne sais pas si le jeu sera bien mais au moins il aura une belle boîte, et ça c'est le principal.



### TELEX

Hop, dernière minute, Funcom vient de balancer les chiffres concernant l'abonnement à *Age of Conan* : 14,99 roubles dollars chez les Ricains, 12,99 euros chez nous. Notez donc que pour Funcom, 1 euro = 1,15 dollar. Moi, la dernière fois que j'ai regardé BFM TV, c'était 1,00 dollar, mais bon... Le jeu vient de partir chez madame la fabricante de CD à l'heure où nous mettons sous presse, son prix chez nous devrait être de 49,99 euros.

PUISSE S'EXPRIMER DEVANT LE PARLEMENT. NE SERAIT-CE QUE POUR FAIRE UN GROS DOIGT AUX SOCIALISTES ? NEWS



## Heavy Duty

**Genre :** Action / Stratégie  
**Développeur :** Primal Software (Russie)  
**Éditeur :** Akella  
**Sortie prévue :** 3<sup>e</sup> trimestre 2008

Cela fait trois ans que *Heavy Duty* a été dévoilé, et on n'entend pas des masses parler de ce jeu assez particulier. *Heavy Duty* combine action et stratégie, et j'imagine qu'il suffit de dire cela pour que les fans de *Battlezone* imitent Dany Boon à force de tendre l'oreille. Le jeu met en scène des humains défendant une planète colonisée contre des aliens vindicatifs. Un peu à la manière d'un *Supreme Commander*, il sera possible de passer d'une vue globale de la planète à un gros plan d'une unité en zoomant tout simplement. Plus intéressant, *Heavy Duty* offrira une part de STR consistant à gérer une base avec son financement et ses unités. Mais il sera également possible de se jeter tête baissée dans l'action en prenant le contrôle de n'importe quelle unité : combats de mechs, dog-fights entre ovnis... Les développeurs sont également très fiers de leurs environnements, entièrement destructibles et visuellement impressionnants. Là par contre, c'est comme pour Chimène Badi ou Marianne James : impressionnant je veux bien, mais cela ne signifie pas joli pour autant. Malheureusement pour la comparaison, ces exemples sont totalement indestructibles, mais je n'ai rien trouvé de mieux, désolé.

### El Gringo



(\* BOULON, IL NE VOIT JAMAIS PERDRE; IL SE COÛTE LE PLUS CHER)

### Coup de barre

Finalement, le machisme a-t-il trouvé son origine dans des stéréotypes outrageusement réalistes ? C'est la question que nous fait nous poser une enquête d'Infosecurity Europe (vraisemblablement une entreprise européenne spécialisée dans la sécurité informatique) et qui révèle que certains employés de bureau n'ont pas hésité à leur révéler leur mot de passe réseau contre une barre en chocolat. Oui, une barre en chocolat ! Là où les chiffres sont éloquentes, c'est que sur 576 personnes sondées, on trouve 10 % des hommes prêts à accepter ce deal du siècle et... 46 % de femmes. Pour décider plus de mecs, il aura fallu déployer des arguments supérieurs et assez imparables : un voyage à Paris a convaincu 60 % d'entre eux de faire de même contre 62 % de femmes. Reste à savoir comment leur faire comprendre leur grosse bêtise, comment leur faire comprendre que leur entreprise compte sur eux, ainsi que la société dans son ensemble, et que ce qu'ils ont fait est mal. Faudra-t-il donc leur carrer leurs barres-plaisir les unes après les autres dans le cul jusqu'à ce que du caramel en déborde ? D'après cette expérience scientifique, tout porte à le croire.

### France Télécom Globe Challenge

Après que les fournisseurs internet eurent enfin réussi à mettre les opérateurs téléphoniques à genoux sur pas mal de services, dont les appels locaux que l'on aura attendus plus de quinze ans grâce aux fonctionnaires de France Télécom, il ne reste plus grand-chose à leur enlever et ça devient de moins en moins drôle d'assister à la curée. Cependant, Skype réussit encore à enfoncer un peu le clou grâce à une nouvelle offre qu'il proposera dès la semaine prochaine. Pour une dizaine de dollars par mois, il offrira donc les communications internationales sur les fixes et même sur les mobiles de certains pays (Canada, Chine, Hong Kong) de façon illimitée. Oui, cela marchera aussi pour la France, ainsi que dans toute l'Europe, une bonne partie de l'Asie, l'Amérique du Sud, la Nouvelle-Zélande et l'Australie. L'offre est quasiment deux fois moins coûteuse que celle des opérateurs historiques proposant le même service et ouvrira la voie aux canulars téléphoniques à longue distance.

BOLLAN ET GRINGO FIRENT À LA LOYALE.  
LA TENSION ÉTAIT À SON COMBLE...



### Love, exciting and new...

Love est un futur jeu en ligne atypique. Prévu pour tourner sur des serveurs de quelques centaines de joueurs seulement, Love n'est pas un MMO en manque d'ambition. La pauvreté extrême de son graphisme pourrait suggérer le contraire, mais devant un concept si particulier, on ne peut que laisser le bénéfice du doute aux illuminés de Quel Solaar. Le joueur évolue sur une planète qu'il peut modeler pour faire évoluer tout ce petit monde. Et en gros, c'est tout. Pas de challenge, pas d'histoires, les gens font ce qu'ils veulent avec leurs amis et les amis de leurs amis. On peut craindre le sous-Second Life ou le Sims Online primitif, mais la vision des développeurs est clairement plutôt attachante : "C'est la chose la plus sérieuse que l'on peut obtenir d'un léger effort. Si Love n'est pas facile, vous vous trompez quelque part." Le meilleur reste quand même : "Plus vous donnez, plus vous recevez. Aimez votre planète, et tous ceux qui sont dessus. Nous savons que vous pouvez le faire, alors allez-y. C'est la meilleure chose à faire, et vous le savez." Des développeurs hippies, elle est bonne celle-là. On verra s'ils portent toujours aussi bien la chemise à fleurs quand il faudra payer les factures de bande passante.

### Pas de boll

Uwe Boll, le fantastique visionnaire qui tente vainement de rendre ses lettres de noblesse aux adaptations cinématographiques de jeux vidéo, est un incompris. Que répond-il courageusement à la pétition réclamant sa retraite anticipée et qui recueille dans les 220 000 signatures ? "Les vrais joueurs sont des gens qui téléchargent illégalement les films. Ils ne me rapportent pas d'argent alors pourquoi devrais-je leur faire plaisir ? J'ai besoin d'un public normal." Il a donc été demandé le plus naturellement du monde à Paul Sams de Blizzard les droits pour une adaptation en film de World of Warcraft. Lequel lui a gentiment répondu : "Nous ne vendrons pas les droits au cinéma, pas à vous... surtout pas à vous. Parce que c'est un énorme succès du jeu en ligne, peut-être qu'un mauvais film pourrait détruire cette source de revenus, ce qu'il apporte à la société." Ouch, autant de franchise, c'est douloureux, en signe de soutien je vais de ce pas téléchermer un de ses films.

### Vers l'infini et très au-delà

Fantasma de hardcore gamer innové ? Il aura suffi que le site *next-gen.biz* fasse part des révélations de sa taupe anonyme de feu Activision Underground pour qu'elles soient reprises un peu partout. Selon l'informateur, le studio Infinity Ward aurait profité de la renégociation de son contrat avec Activision pour récupérer l'exclusivité du développement des futurs *Call of Duty*. Infinity Ward, responsable de *COD 1, 2 et 4* (les seuls à être sortis sur PC), partage en effet la licence avec Treyarch qui s'est occupé du troisième (le vilain petit canard sur console) et développe en ce moment le cinquième. Le nouveau contrat serait responsable de la mise au chômage de l'indiscret dont le studio fermé travaillait sur un épisode parallèle à la trame des *Call of Duty*, en vue à la troisième personne. Tout cela ne serait que délices futiles pour Activision qui a coupé court en démentant toutes les rumeurs affirmant que les deux studios continueraient à travailler sur la licence. C'est bon, on peut continuer à ne jouer qu'aux numéros pairs.

### D'ubiprésant à omniquité

Malgré l'ombre de la pieuvre carnivore Electronic Arts qui a enfoncé profondément ses tentacules dans l'actionariat d'Ubisoft, l'éditeur français se sent bien et prend ses aises. L'année dernière, il avait développé son activité au Maroc avec l'agrègement de son studio de Casablanca qui réalise la plupart des portages de ses licences sur DS. Sur le modèle du campus Ubisoft de Montréal, il va ouvrir un équivalent toujours à Casablanca et avec les mêmes partenaires qu'au Canada, le Cégep québécois de Matane et l'ENJMIN en France. L'endroit offrira des cours en programmation, animation 3D et modeling, game et level-design ainsi que management de projets. Je sens que les élèves n'auront pas trop à chercher pour se dégoter un stage dans les environs tant il est vrai que le meilleur moyen de recruter des gens adaptés reste de les former soi-même. Interrogé sur le sujet, Humphrey Bogart aurait déclaré : "Je pense que c'est le début d'une belle amitié".

ET... CE FUT LE DRAME...  
GRINGO SE VIDA LE GUEONE DANS  
SON CALEBUTE!...



AVEC LES DENTS EN HURLANT : "MAIS PUISQUE JE VOUS DIS QUE LES JEUX VIDEO SONT TRÈS DANGEREUX !" **NEWS**

... PUIS IL S'ÉCOULA, BLÈME.



**RECETTE DE CUISINE**

**Pizza**

Pour fêter dignement le nouveau Mario Kart et le retour de notre plombier italo-américain, quoi de plus approprié qu'une pizza ?

*Les ingrédients et accessoires*

- |   |  |  |
|---|--|--|
| - 1 four  | concentré de tomate                                    | selon votre goût)  |
| - 1 cuisinière (la machine, pas la femme)   | - de l'origan ciselé                                   | - un quart de poivron rouge découpé en petits dés  |
| - 1 plaque pour le four   | - un oignon découpé en petits dés                      | - un quart de poivron vert découpé en petits dés   |
| - 1 casserole   | - une gousses d'ail pilée                              | - sel, poivre  |
| - 1 cuillère en bois/patule   | - une cuillère à café de sucre                         | - une garniture de votre choix. Si vous choisissez des mergues ou une viande hachée, il est préférable de les faire cuire au ½ préalablement, pour qu'elles finissent leur cuisson sur la pizza. |
| - 1 couteau   | - une cuillère à soupe d'huile d'olive                 |  |
| - 1 pâte à pizza toute faite (si vous voulez la recette pour la pâte, elle est dispo) | - 200 g de mozzarella râpée (ou plus selon votre goût) |  |
| - une boîte de 400-500 ml de tomates pelées ou de tomates entières                    | - 2 cuillères à soupe de parmesan râpé (ou plus        |  |
| - une cuillère à soupe de   |  |  |

Faites préchauffer votre four à 220° C et enfournez votre plaque

Dans une grande casserole, versez la cuillère à soupe d'huile d'olive et faites revenir l'oignon jusqu'à ce qu'il blondisse. Ajoutez l'ail, remuez et ajoutez au bout d'une minute les tomates et leur jus, le concentré, l'origan, le sel, le poivre et le sucre. Si vous aimez vos yaourts et vos sauces sans morceaux, n'hésitez pas à couper vos tomates à même la casserole à l'aide d'une cuillère en bois. Portez à ébullition, puis baissez à feu doux et laissez mijoter sans couvrir pour 10 minutes. N'hésitez pas à goûter pour vous rendre compte si votre sauce doit être rectifiée, retirez du feu et laissez refroidir.

Étalez votre pâte à pizza sur un papier de cuisson, et garnissez-la de votre sauce en laissant 2 à 3 cm de bordure. Mélangez les fromages dans un bol et répartissez la moitié du mélange sur votre base. Ajoutez ensuite la garniture de votre choix, sans oublier les poivrons et recouvrez du reste du fromage. Mettez au four pendant 15 minutes environ, le temps d'obtenir une belle pâte dorée et savourez si votre compagnon de jeu vous en laisse la possibilité.

*Nardine de Rothschild*



**Nature morte**

Si vous habitez dans un appartement parisien, vous avez peut-être été démarché par un opérateur pour le câblage de votre immeuble pour vous pousser à faire du lobbying auprès de votre syndic. Selon l'UFCV-Que Choisir, il vaudrait mieux s'abstenir en attendant que la situation se décente. L'association accuse Orange de freiner l'implémentation de ses concurrents en les obligeant à se brancher au pied des immeubles alors que le raccordement aurait été beaucoup plus facile et moins cher s'il se faisait directement au nœud de raccordement optique. Et ce n'est pas tout puisque les conditions techniques et les frais de location des fibres dans les parties communes n'ont toujours pas été définis. Si Free et Neuf se serrent les coudes sur le dossier, Orange aurait réfuté les accusations, les qualifiant de "contre-vérités", arguant que son offre d'ouverture est utilisée par ses concurrents depuis décembre. On n'a sûrement pas de raisons d'en douter, après tout ce serait bien la première fois que France Télécom abusait de sa situation.

**Le retour du sorcier**

Si l'on n'a pas été totalement convaincu par *The Witcher* à sa sortie, on pouvait tout de même sentir que les développeurs s'étaient donné à fond pour leur premier jeu. Ce qu'il y a de bien avec eux, c'est qu'ils ont de la suite dans les idées, et ils ont donc promis une nouvelle version du jeu exempte de la plupart des défauts qu'on a pu leur signaler. D'abord prévue pour mai, avec une nouvelle boîte ou sous forme de patch gratuit pour ceux qui l'ont déjà achetée, cette mise à jour est malheureusement repoussée à une date indéterminée, pour atteindre un niveau de qualité maximal. Les amateurs de cet univers pourront par contre se réjouir de la venue prochaine d'un petit jeu en Flash gratuit, *The Witcher Duel Mail*, qui proposera des affrontements basiques entre internautes avec un soupçon de RPG. On n'a pas beaucoup de détails, mais une question s'impose : où sont les femmes ?



FINALEMENT, ON SE PRESSA DE TOUT NETTOYER AVANT L'ARRIVÉE DE BOOBOO CAR C'ÉTAIT JOUR DE BOUCLAGE.



**FIN**

## ISLANDS ARM'S WAY

Décrit par ses auteurs comme un disque "parfait pour aider quelqu'un à rester sobre", le nouvel album d'Islands ne devrait par conséquent jamais trôner sur le MiniDisc de Gringo. Tant pis pour lui, car s'il est vrai qu'*Arm's Way* requiert de la concentration, qu'il est moins foutraque et génial que son prédécesseur, il n'en est pas moins vachement bien. Assez pour confirmer que ses potes d'Arcade Fire et Wolf Parade ne constituent pas une énième chorale/fanfane bienheureuse comme il en pleut depuis le succès des premiers. Derrière la pochette beurk et l'homogénéité stylistique, l'auditeur en pleine possession de ses moyens appréciera les arrangements de cordes épiques, le chant euphorique et les petits flonflons orchestraux (clochettes, claviers...). Ou encore la facilité avec laquelle les six musiciens passent de l'ombre (*Creepers*, pop-song au groove sec) à la lumière (*The Arm*, single pompier et accrocheur). Et aussi les schémas qui se redessinent tout le temps, comme sur *Life in Jail*, qui débute en ballade humide et se clôt dans un fracas rebondissant de "papapapa pa pa pa". Bref, quand les Canadiens ne pêtent pas en glouissant et ne tentent pas de se reproduire avec des castors, il leur arrive de produire de chouettes chansons. Prochaine vérification en juin avec le dernier Wolf Parade.

Arthur Rabot

Un album signé Islands, disponible partout via le label Rough Trade.



Mardi, ma mère a démenagé. Elle trahit la mère Picardie et s'exile à Perpignan pour y trouver quelque chose qu'elle appelle le "soleil". Jamais entendu parler de ce truc mais toujours est-il que j'ai dû retourner dans mon ancienne chambre afin de vider des placards dans la traditionnelle épreuve des cartons. Au milieu de Téléphone secret, du chapiteau de cirque Playmobil et de mes G.I. Joe amputés, je suis retombé sur mon armée de Warhammer. Ah la vache, j'aimais bien ça à l'époque, Warhammer ! Je me rappelle même m'y être intéressé après avoir joué comme un malade à Seigneur de guerre, que m'avait offert

## MES ADIEUX À WARHAMMER

mamie Josette et Papounet. Je me souviens aussi des heures passées à me niquer les yeux en essayant de peindre des figurines pas plus grosses que mon pouce et de les écraser du poing dans un accès de rage, car le rouge du pantalon avait coulé sur les pompes de mon archer. Ce dont je me souviens moins bien par contre, c'est comment j'ai trouvé autant de thunes pour payer tous ces trucs, car mine de rien, ça coûte la peau des coudes. C'est aussi avec nostalgie que je me remémore ces après-midis où mon armée se faisait décimer au travers d'obscures règles auxquelles je ne pigeais finalement pas grand-chose. Je ne suis pas mécontent d'avoir mis tout ce foutoir à la benne, ça me permet de tourner la page avec une époque où j'avais vraiment trop de blé et de temps libre à dépenser dans des attrape-couillons comme ça. Voilà, Warhammer, c'est un peu la vignette Panini du riche.

Émile Zoulou

Un jeu de figurines à peindre et à collectionner.



## EXPOSITION ABYSSES

Un matin, dans le bureau du directeur du Muséum d'Histoire Naturelle :

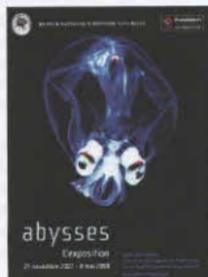
- *Dés Lion, t'as eu, ils ont trouvé des poissons rigolotes au fond de la mer... Regarde les photos, c'est marrant hein ?*

- *Purée, c'est génial ! Ya de quoi attirer tous les cons qui regardent Thalassa ! Bon, bouge pas, je trouve 50 m<sup>2</sup> rapides dans une des galeries. Demande à ton pote aquariophile de nous rédiger des panneaux pour meubler tout ça, moi je m'occupe de récupérer deux ou trois calamars empaillés, et on fait pêter la campagne marketing. Ah, j'adore la Culture...*

Voilà sûrement comment est née l'exposition *Abysse*. Alors elle porte bien son nom : elle est consacrée à la vie marine au-delà des 200 mètres de fond, et l'ennui qu'on y ressent est effectivement abyssal. Dans un coin minuscule de la galerie de Minéralogie - je pense que ce sont les anciens vestiaires qu'ils ont réaménagés -, vous aurez le plaisir de slalomer entre les touristes et les pousseuses pour apercevoir une douzaine de poissons morts accompagnés de kilomètres de textes et des photos. On comprend alors très vite que cette "exposition" n'est qu'un mauvais résumé du bouquin éponyme (*Abysse* de Claire Nouvian, chez Fayard, très recommandable) placardé en papier peint. J'ai beau être un passionné hardcore de plongée sous-marine, du genre à siphonner le P.E.L. trois fois par an pour aller voir les petits poissons en Mer Rouge, je me suis fait chier comme rarement.

achboo

Une exposition médiane, 7 euros. Farnaque le billet au Muséum d'Histoire Naturelle à Paris.



## FOALS ANTIDOTES

Vous avez vu, la Fnac fait des promos sur les CD de disco ? Viite, un papier culture. Voici venu d'Oxford un disque de rock sous pression, construit comme dans l'urgence avec des guitares en transe, des arpèges cisailés et un batteur qui a des hauts et des encore plus hauts. Il y a un arrière-son de Franz Ferdinand dans les cadences énergiques imposées pour chaque titre et le chant doublé multivoix, appuyé par une patte maison dans ces petits riffs nerveux à forte préférence pour les gammes d'aigus et les harmoniques. Dans ce maelström de guitares électriques, pour lequel le groupe ne cède pas à la facilité rythmique, ressortent quelques cuivres et des atmosphères intéressantes. Bon d'entrée de jeu puis s'essouffant un peu sur la longueur, *Antidotes* est néanmoins à réserver à ceux pour qui un CD s'envisage d'une seule pièce, avec une écoute intégrale. Le chant matraqué et uniforme donnera une impression de répétition à l'échelle de l'album, mais sans amoindrir pour autant l'efficacité des compos et l'énergie dispensée. Et en l'absence de Sonic Youth-like, le quintette anglais gagnant investit, semble-t-il, le créneau du rock guitares sous disto. Ah, si Philippe Manœuvre était encore là, il saurait lui au moins.

Sonia

Un CD de 11 titres édité par Sub Pop Records, environ 15 euros.



Je connais mal les séries anglaises mais depuis que j'ai vu l'intégrale du *Prisonnier*, je préfère surveiller ce qui vient de la perdue Albion plutôt que notre pitoyable production nationale. Ricky Gervais et Stephen Merchant sont deux auteurs/acteurs britanniques qui se sont fait connaître grâce à l'excellent *The Office* (version originale). Comme je suis toujours à la pointe de l'actualité, je viens de découvrir leur série suivante, *Extras*, dont les deux saisons ont été diffusées entre 2005 et 2007 sur HBO et la BBC. On y suit

## EXTRAS

la carrière de Andy Millman (joué par Ricky Gervais) et de sa meilleure amie Maggie Jacobs, réduits aux rôles de figurants en attendant des jours meilleurs. Persuadé d'être un bon acteur, Andy est prêt à tout pour obtenir un vrai rôle et son opportunisme déplacé contraste à merveille avec son humour et sa physionomie. La bonne idée de la série est de s'adjoindre les services d'une vraie star à chaque épisode qui joue son propre rôle en version grotesque ou caricaturale. Voir Ben Stiller ou Orlando Bloom s'autoridiculiser suffit à justifier pour moi la vision de la série. Mais plutôt que d'attendre qu'*Extras* passe un jour en France, je vous conseille le coffret réunissant les deux saisons en import UK, à condition que votre niveau d'anglais soit suffisant pour vous passer de sous-titres français.

Threaron

Un coffret de deux saisons en DVD édité par la BBC, environ 30 euros.



## LES DONUTS DU COFFEE UNION

Au début, je voulais faire mon papier culture sur *REC*, un film d'horreur intelligent de Jaime Balaguer. Un film d'horreur qui partirait sur un postulat proche de *Clowerfield* mais avec du talent et une véritable réflexion sur l'intérêt d'une caméra qui secoue dans tous les sens. Mais le problème de *REC*, c'est qu'il fait peur. Tellement peur que je n'ai pas osé aller le voir. Alors, je vais plutôt m'appesantir sur une chose nettement plus rassurante : les donuts. Ouais, les trucs ronds ricains tout en pâte et en trou avec du glaçage ou du fourrage. Le grand drame de ma vie jusqu'à présent, c'était l'absence de donuts dignes de ce nom en France. Aujourd'hui, va falloir que je me trouve un autre truc puisque les sympathiques propriétaires de Coffee Union proposent une bonne quinzaine de variétés toutes absolument délicieuses allant du fourré caramel enrobé nougat au classique sucre en poudre en passant par les délires chocolatés les plus audacieux. On y trouvera aussi des cinamon rolls ou divers baggles, voire des cafés à la con, latte, moccachino and Co, vachement moins chers que chez Starbeurk. Et en plus, ils ont une carte de fidélité. Une adresse "Boulon approved", comme disent les jeunes.

Omar Boulon

Une boutique parisienne de donuts, une boîte de 12 à 14,99 euros. Il boulevard des Filles du Calvaire, 75003 Paris.

Expresso Bar | Bastionchesse 1 Rue Place 1 à apporter

COMMANDEZ NOS 12  
BOÎTES DE DONUTS AU  
01 42 77 01 99  
BOÎTE DE 6 : 7,99€  
BOÎTE DE 12 : 14,99€

© Boulon approved - Paris 2012



## Rainbow Six Vegas 2

# Le retour des Rainbow Warriors

**Genre :** FPS un peu tactique

**Développeur :** Ubisoft Montréal (Canada)

**Éditeur :** Ubisoft

**Config. recommandée :** CPU 4000+, 2 Go de RAM,

Carte vidéo 256 Mo avec support du S.M.3.0

**Prix :** Environ 50 euros

**URL :** www.rainbowsixgame.com

Vous savez ce qui me perturbe dans *Rainbow Six Vegas 2* ? Non et vous vous en foutez. Bonne réponse mais je vais vous le dire quand même : la présence de deux chiffres distincts dans le titre. Vous imaginez si la série continue comme ça ? On arrivera un jour à *Rainbow Six Six*, ce qui est mieux que *Rainbow Six Six Six* mais néanmoins pas terrible. Et puis, quitte à me plonger dans un nouvel épisode moins d'un an et demi après le premier, j'aurais apprécié un endroit un peu plus exotique comme les casernes de Mourmelon. Par contre, quand je dis le premier, c'est une façon de parler, on sait tous que la série des *Rainbow Six* est bien plus vieille que ça, mais il ne faut pas s'attendre à un retour aux sources du FPS tactique hardcore qui ne pardonne rien. Ubisoft l'a confirmé récemment, ce genre de gameplay n'attire pas

un public assez large pour éviter le rachat par EA et il faudra composer avec les itérations développées pour consoles aux forts penchants action boom-boum. C'est toujours le studio d'Ubisoft Montréal - ils ont fait de petits jeux confidentiels comme *Prince of Persia* ou *Splinter Cell* - qui a été mis sur le coup, a priori la même équipe que pour le Vegas original. Cette fois, on abandonne Logan pour diriger Bishop, et si l'action commence cinq ans plus tôt, la majeure partie du scénario se fera en parallèle des événements de *R6V*, et on chassera évidemment du terroriste dans Las Vegas pour, plus tard, découvrir un terrain de jeu plus intime.

**Another player shoot again.** La première chose qui saute aux yeux dès le lancement du titre, c'est le remplacement du brave Logan

J'espère que vous aimez le flou parce que vous allez en bouffer à toutes les sauces.



par la créature asexuée nommée Bishop. Individualisme oblige, c'est à vous qu'il revient de décider du sexe et de l'apparence de votre héros que vous pourrez ensuite habiller au cours des niveaux grâce à de jolies caisses de ravitaillement sans cabine d'essayage. Bon, lesdites caisses vous serviront aussi à changer vos armes – deux armes lourdes et une arme de poing, chacune avec un accessoire – et à choisir des pièces d'armures en faisant la balance entre mobilité et protection. Ainsi, on pourrait se demander quel intérêt il y a à peaufiner son look dans un jeu en vue subjective. Ce serait pourtant faire preuve d'ignorance à l'égard du premier R6V et de la tendance générale en matière de shoots modernes. À chaque pression sur le bouton droit de la souris, votre héros ira se frotter à l'abri le plus proche, la caméra basculant alors en vue à la troisième personne pour

vous permettre d'admirer votre garde-robe. R6V2 se voulant un shoot légèrement réaliste, il n'est pas question de courir torse nu sous les balles et la plupart de la progression se fait d'un couvert à l'autre en attendant que les ennemis rechargent (ou gagnent aux machines à sous) pour leur plomber le crâne. Et si vous mourez, ce qui vous arrivera bien une ou deux fois même si le jeu n'a pas la difficulté des Rainbow Six old school, ne comptez pas sur les sauvegardes rapides. Il faudra compter avec les horripilants checkpoints hérités de la console.

**Des ordres et du rangement.** Mais je m'emballe et j'en oublierais presque qu'un FPS tactique ne peut se concevoir sans une équipe à envoyer au casse-pipe, qu'ils soient ou non fumeurs. Dans sa version à Las Vegas, le Rainbow Six est réduit à un seul groupe de

## L'as des acés

C'est l'opulence à Las Vegas, il y en a toujours trop et Rainbow Six ne déroge pas à la règle en ajoutant à sa base de shoot tactique une progression de votre héros inspirée des RPG. Bon, c'est relativement simple puisque vous ne gagnez des points d'expérience qu'en tuant des gens, pas en touchant le jackpot aux machines à sous déguisé en panda. Cette expérience se répartit dans trois "branches" : Tireur d'élite, Combat rapproché et Assaut suivant les situations (head-shot, tir dans le dos, frag à l'explosif...). À chaque seul franchi dans une des ces branches, vous débloquez une nouvelle arme ou un bonus en XP. Le total des points d'expérience, lui, détermine votre grade à la façon d'un militaire. Et chaque nouveau grade donne à son tour un nouvel équipement et une belle médaille pour plus de bling-bling en ligne. Oui, dans le lot des récompenses il y a des vêtements qui n'ont qu'un intérêt esthétique mais tuer du terroriste avec un chapeau de paille et un maillot à manches longues, ça n'a pas de prix.

trois personnes, et à moins de jouer en coopératif, vous hériterez de deux I.A. en tant que partenaires. Ne comptez pas sur une phase de planification d'avant mission avec trajectoires complexes à tracer sur la carte, tout le côté tactique se résume aux ordres donnés dans le feu de l'action. Le premier paramètre auquel il faudra veiller avant de laisser les collègues gambader sous les balles détermine le comportement général : infiltration pour les armes à silencieux, avec tir uniquement en cas de riposte, ou assaut pour laisser parler la poudre sans aucune retenue. Et s'ils peuvent vous suivre plus fidèlement qu'un labrador en treillis, les raccourcis clavier permettent d'envoyer vos équipiers à l'endroit que vous visez, de commander un scan thermique pour repérer les ennemis à travers les murs ou de leur désigner une cible prioritaire. Finalement, c'est devant les portes que vous aurez le plus de décisions à prendre en une courageuse réflexion postmoderne sur le sens de la vie. Entre flashbang, fumigène, explosif ou ouverture silencieuse, le choix de l'action se fait embarrassant avant de pénétrer dans une pièce et les trois ordres rapides accessibles d'une touche ne seront pas de trop. J'ironise car si l'ergonomie est impeccable, ce n'est pas non plus un exploit vu la simplicité de l'approche choisie.



66 EXP 500 EXP

13 x ... |

## On ne négocie pas avec les terroristes

Et on ne s'étouffera pas non plus avec les nouveautés du côté des modes multi-joueurs de Rainbow Six Vegas 2. Attaque et Défense, Leader de l'équipe et Conquête totale sont des dérivés des classiques demandant de protéger son territoire, assassiner le chef de l'équipe adverse ou capturer et garder trois points dans la carte. Il faut ajouter à cela le Deathmatch en solo ou en équipes (mais y a-t-il encore des gens qui y jouent à part sur Half-Life 2 ?) sur une douzaine de maps reprenant les environnements de la campagne solo. Campagne solo que vous pourrez aborder plus facilement à deux puisque le mode coopératif permet de remplacer une des I.A. qui vous accompagnent par un de vos amis non-virtuels, privé de "donnage d'ordres" et autres responsabilités civiles. Si le scénario vous ennuit, il vous reste le mode Chasse aux terroristes qui reprend les cartes du solo et demande juste de les nettoyer seul ou accompagné en réglant quelques paramètres de difficulté et de densité.

**Les inspecteurs gadgets.** Quoi de plus représentatif de la guerre moderne en effet que le gadget futuriste qui vous donne un avantage net sur vos adversaires en surnombre ? Et je ne parle pas uniquement des merveilles japonaises comme la caméra-gode cracheuse de lait, mais bien des lunettes de Sam Fisher ou du Cross-Com de *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Les membres du Rainbow Six ne sont pas en reste par rapport à leurs petits camarades made in Ubisoft et piochent même allégrement dans l'arsenal des uns et des autres. Les modes de vue thermique et à amplification de lumière ne sont pas sans rappeler *Splinter Cell* (même si je m'en suis finalement beaucoup moins servi dans ce *Rainbow Six*) tandis que le HUD avec incrustations vidéo et l'interface pour donner

À gauche, la vision thermique. À droite, la caméra serpent pour mater sous les portes.



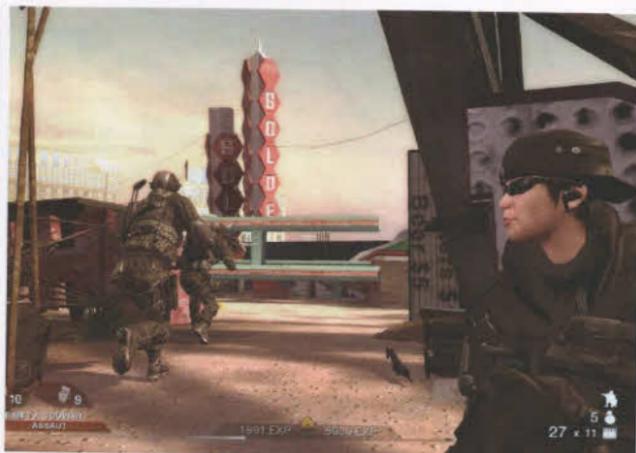
des ordres sont fortement inspirés de *Ghost Recon*. Ce n'est pourtant pas de ce côté qu'il faudra chercher les nouveautés de cette suite qui se veut moderne sans tomber dans la science-fiction débridée. En supplément de l'expérience à gagner en solo, détaillée dans le premier encadré, on notera une amélioration du mode coopératif abordé dans le second encadré. Mais ce qui m'a semblé important, c'est évidemment l'amélioration du moteur physique rendant le décor en partie destructible. Et quand je dis en partie, il faut bien comprendre en toute petite partie, puisque cela tient surtout à la gestion des balles qui peuvent traverser certains matériaux derrière lesquels vous vous êtes réfugiés. Vider son chargeur en aveugle sur un stand de pub devient enfin utile et agréable.

**Sur la corde raide.** Suites aux critiques quasi unanimes sur l'I.A. des soldats du premier épisode à Vegas, les développeurs ont été

obligés de se repentir amèrement et n'ont pu sortir de leur retraite qu'en promettant des améliorations substantielles dans ce domaine. Malgré mon incrédule tenace, j'ai le plus grand respect envers la rédemption depuis la réélection d'Alain Juppé et j'ai donc abordé *R6V2* avec le bénéfice du doute. Je suis bien obligé de reconnaître que les alliés ont bénéficié d'un lifting cérébral tout à fait bienvenu. Ils ne marchent jamais bêtement au milieu des couloirs et restent prudemment planqués tout en se couvrant l'un l'autre au cours de leur progression. En mode Infiltration, vous les entendrez signaler les ennemis sans révéler leur présence, et en mode Assaut, ils savent viser et sont capables de nettoyer une pièce sans votre aide. À tel point qu'en mode de difficulté Normal, je les trouve presque trop bons. La seule chose qu'on pourrait leur reprocher, outre un pathfinding parfois hasardeux, serait de passer dans votre ligne de mire alors que vous videz votre chargeur. J'ai beaucoup



Après une bonne journée de travail, Bishop se détend en passant du 8a sans les mains.



aimé les voir traverser un hall et monter d'un étage pour pouvoir me rejoindre en rappel alors qu'il aurait suffi d'emprunter l'escalier à côté. Du coup, les ennemis ont un peu été oubliés en route et ne présentent pas un challenge très palpitant. Ils restent cachés derrière des murets en laissant dépasser la tête ou se précipitent à découvert sans autre raison que de se jeter sur vos balles. Et comme les attaques "surprises" sont scriptées, vous ne le serez pas souvent (surpris, pas scripté).

**Le dessous des cartes.** Avec un délai aussi court entre les deux titres, il ne fallait pas s'attendre à un moteur totalement rénové et en l'occurrence, je ne crois pas qu'il y ait la moindre différence. Il s'agit toujours de l'Unreal Engine 3 aux fourneaux. Forcément, la réalisation est beaucoup moins impressionnante qu'à l'époque du premier, surtout qu'il en réutilise énormément d'éléments. Si vous y avez joué, attendez-vous à revoir les mêmes textures, les mêmes modèles de machines à sous et un mobilier identique à de nombreuses reprises. Les ennemis sont peut-être un peu plus variés mais j'ai des souvenirs assez flous du premier parce que j'y ai joué pendant ma période sans eau. Le studio de Montréal a pourtant fait des efforts en sortant le plus souvent possible l'action de Las Vegas afin de diversifier un peu les situations et les décors. Malheureusement, associé à cette pénible sensation de déjà-vu due au recyclage massif, se profile le sentiment d'un manque d'originalité

dans le level-design relativement linéaire qui semble piocher une bonne partie de son architecture dans le "manuel générique des niveaux pour FPS". La bonne nouvelle, c'est que le jeu est maintenant parfaitement fluide chez moi. Avec un dual-core 5000+, 2 Go de RAM et une 8800 GTS ancien modèle, le framerate se maintient en permanence entre 60 et 80 fps en 1 440 x 900, AAx2, ANx4 et niveau de détails maximum.

**Pas de quoi couler un bateau.** Malgré ses (maigres) améliorations, il est difficile de faire abstraction de l'impression de déjà-joué ressentie sur *R6V2* même lorsqu'on a décidé de lui laisser sa chance. En solo, il souffre du même problème que son prédécesseur, un problème qu'avait su éviter *SWAT 4*. La position des ennemis est fixe, les réactions scriptées toujours identiques et si vous crevez lors d'un passage ardu, vous pouvez revenir tranquille en sachant exactement d'où vient le danger. Oui voilà, comme dans *Call of Duty 4* : je crois de toute façon que ça vise exactement le même

public. Comme on ne peut pas compter sur l'IA pour se montrer à la hauteur, la lassitude finit par s'instaurer. D'ailleurs, le jeu est globalement très facile et il faudra y jouer en mode Réaliste si vous voulez un challenge digne de ce nom (et que vous êtes résistant à la frustration lorsque deux checkpoints sont un peu éloignés). Je m'abstiendrais de critiquer le multi pour ne pas avoir pu le tester en conditions réelles. Mais si j'en crois les retours existants sur le premier *R6V* qui manque encore de fonctionnalités basiques malgré les patches successifs, j'évitais de l'acheter uniquement pour y jouer sur le Net. Je ne vais pourtant pas dire que le titre est catastrophique et en l'absence d'un successeur à *SWAT 4*, j'y ai passé quelques bons moments. Si vous n'avez pas joué au premier et que vous disposez d'un pote docile prêt à vous suivre en coopération, alors l'expérience peut valoir le coup, si tant est que vous ne préféreriez pas plutôt revendre cet ami docile sur eBay.

Threanor



**Notre avis :** Vu le peu de temps séparant les deux escapades des *Rainbow Six* à Las Vegas, il fallait s'y attendre : *R6V2* a beaucoup plus le goût d'une extension que d'une suite à part entière. Le titre souffre donc des mêmes défauts que son prédécesseur, notamment une IA ennemie à l'ouest, des adversaires à des positions fixes et un level-design peu inspiré. Et ce n'est pas la réalisation qui viendra sauver le tout. Domage qu'il soit vendu 50 euros, les joueurs fans de shoots légèrement tactiques n'ayant pas touché au premier avaient de quoi se laisser tenter.

6/10

test



## TrackMania Nations Forever

### Il y a moins bien mais c'est plus cher

Moi, j'appelle ça les "petits jeux qui lavent le crâne". Comme *Trials 2*, dont on a parlé dans le dernier numéro, les *TrackMania* sont des produits parfaits pour se changer les idées discrètement au milieu d'une grosse journée de boulot : deux-trois tours de piste, un record qu'on tente d'accrocher, ça distrait, ça relaxe... Mais je sais que certains d'entre vous hésitent à lâcher 30 euros là-dedans, et je peux les comprendre. Bon, bah là, Nadeo met tout le monde d'accord en sortant un nouveau *TrackMania* complètement gratos. D'habitude, les free-wares, on traite ça rapides en news, mais là, je voulais marquer le coup, saluer la politique exemplaire du studio Nadeo et de l'éditeur Focus, et au passage ramener ceux qui n'ont encore jamais essayé un *TrackMania*.

**C'est moi le plus fort d'Île-de-France !** Avec tout ce qui a été collé à *TrackMania* (variantes *United*, *Nations*, *Forever*...), on finit par s'y perdre. Alors, pour ce nouvel épisode, je vous explique : il s'agit d'un *TrackMania* avec une seule et unique voiture - l'espèce d'hybride buggy/Formule Un - dans les environnements

Stadium, avec le même système de classement mondial que dans *TM Nations*. Le gameplay reste identique à ce qu'on connaît, ultra arcade, ultra nerveux, sans collision, avec le même moteur physique et le même contrôle aérien que dans *TrackMania United*. Bon, en gros, retenir ceci : 65 nouveaux circuits, une partie multijoueur compatible avec *TM United* (dont les possesseurs devront télécharger l'add-on gratuit "United Forever"), des environnements de course mis à jour, de nouveaux blocs pour les bâtisseurs de circuits et des contrôles qui ne bougent pas d'un iota. C'est toujours aussi parfait, aussi fluide, aussi précis, les trajectoires s'effectuent au millimètre, les sauts sont gracieux, bref, on accroche tout de suite. Et le fait qu'après chaque course, le jeu vous indique votre classement général (au niveau du pays, de la région et même de la ville) pousse sans cesse au crime pour grappiller quelques places. Alors j'aime beaucoup le multijoueur, d'autant que les serveurs sont très nombreux et généralement bien fréquentés (notamment celui de Canard PC qu'on a lancé pour l'occasion), mais même pour une utilisation uniquement solo,

**Genre :** Cours'eud bagnole  
**Developpeur :** Nadeo (France)  
**Edition :** Focus  
**Config. recommandée :** Ça tourne sur Eee PC...  
**Prix :** Gratos mec !  
**URL :** [www.trackmania.com](http://www.trackmania.com)



*TMNF* se justifie, avec le traditionnel système de médailles et de circuits à débloquer. On n'y jouera peut-être pas 6 heures par jour comme un *Total War* ou un *Civilization IV* (quoique, je connais de beaux intoxiqués), mais une petite demi-heure à la pause-déjeuner, c'est vachement agr... OK, excusez-moi, Threanor vient de m'affirmer qu'il est classé 182<sup>e</sup> sur Paris, je ne suis que 211<sup>e</sup>, je m'en vais de ce pas normaliser la situation.

ackboo



### Notre avis :

Chapeau bas à Nadeo et Focus pour cette nouvelle version gratuite de *TrackMania*. Circuits, gameplay, moteur 3D, moteur physique, moteur réseau, comme d'habitude c'est impeccable, c'est simplement le meilleur jeu de caisse arcade disponible sur PC, et il n'a rien à envier question finesse de pilotage et sensations à un *F-Zero* ou un *WipEout*. On boisse la fête, on dit "merci monsieur" et on va vite télécharger les 500 Mo de la bête disponibles à peu près partout sur le Net.

9/10



# Total Extreme Warfare 2007



## Mauvais titre mais bon jeu

**Genre :** Football Manager du catch  
**Développeur :** Grey Dog Software (États-Unis)  
**Éditeur :** Grey Dog Software  
**Config. recommandée :** CPU 600 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo  
**Prix :** Environ 20 euros  
**URL :** [www.greydogsoftware.com/tew2](http://www.greydogsoftware.com/tew2)

contenteront pas de match Hardcore à coups de barbelés ou de virevoltes aériennes à la mexicaine. Il faudra donc véritablement respecter la cible sans trop la prendre pour une imbécile. Les matchs Bikini dans la boue auront par exemple moins de succès qu'on aurait pu l'envisager de prime abord, et dans le cas de la WWE, trop d'intensité ou de violence dans les matchs stressera les plus jeunes et leur porte-monnaie bien garni. Mais qu'importe, même si vous conduisez votre boîte à la perte lors des premières tentatives, un unique élément justifie de persévérer. Le titre permet des scripts dignes des *Feux de l'amour* avec des vantardises publiques, des gentils drogués par des méchants vicelards, de l'hypnose, des enlèvements, et de la magie noire. De quoi s'éclater et réaliser un paquet de rêves inavoués, comme révéler le véritable potentiel de Jimmy Wang Yang en le lançant dans une feued avec Rey Mysterio ou se débarrasser une fois pour toutes du pitoyable John Cena à grands coups de blessures et d'humiliations répétées. Évidemment, inutile d'espérer des images, dans la grande tradition du genre, il faudra se contenter de tableaux statistiques et de résumés. Mais même en mode texte, une triple fracture de Cena, ça me fait rêver.

Omar Boulon

Une fois encore, on s'offrira le luxe de se pencher sur le genre de jeu qui intéresse trois personnes en France, dont deux appartenant à la rédaction de *Canard PC*. Mais, bon, c'est comme ça : on est mal payé, on doit se coltiner Half et ses punaises de lit toute la journée, il faut bien trouver des compensations quelque part. Et dans le genre compensation, *Total Extreme Warfare 2007* se pose là. Cet excellent titre m'ayant été recommandé par Toxic, notre grand spécialiste du jeu pour clochards en fin de droit, vous propose tout bêtement de jouer le rôle d'un scénariste-gérant-metteur en scène d'écurie de catch et de présider à la destinée d'une promotion fictive. L'univers créé par l'unique développeur est cohérent, bourré d'idées et j'en passe. Mais pour être honnête, si vous voulez profiter réellement du titre, précipitez-vous sur les forums du [www.evabattleground.com](http://www.evabattleground.com) pour télécharger des bases de données directement pompées sur le monde réel. À vous la WWE, la TNA, la Ring of Honor et les scénarii directement inspirés du

Montreal Screwjob ou de la prise de pouvoir du New World Order. Qui plus est, grâce à ces données, le jeu vous sera immédiatement compréhensible : personne ne connaît Popogoyo El Maximizer, alors qu'un premier coup d'œil, on sait quoi proposer comme taf à l'Undertaker.

### Devenez le plus vinch des Vinco.

Évidemment, le "immédiatement compréhensible" est un peu surfait. À moins d'être un vrai fan de catch, d'avoir déjà une bonne compréhension des mécanismes et du vocabulaire du milieu, vous allez galérer. En effet, les Booking, Heat, Storyline, Angle, Heel et autres Face seront votre pain quotidien. Pour résumer, il faudra engager des catcheurs, leur attribuer des rôles en rapport avec leurs capacités, marketer votre produit pour qu'ils correspondent aux attentes des spectateurs et faire de la thune. Tout cela paraît facile mais l'héroïque développeur a eu l'intelligence de rendre les choses réalistes. Les gens n'ont pas du tout nos attentes de maniaques du ring et ne se



**Notre avis :** Outre des bases de données super balisées et un moteur de jeu extrêmement bien pensé qui sera à même de satisfaire l'amateur de gestion sérieuse, *TEW 2007* offre une plus-value magique : un bac à sable simplissime pour les amateurs de catch. Et un bac à sable totalement personnalisable capable de tirer des conclusions parfaitement logiques de vos actions. Complexe, mais pas ridiculement compliqué, facile à prendre en main passées les premières heures et véritablement passionnant, voilà un jeu indé qui mérite sa note.

9/10

Là, le programmeur s'est délecté : une petite îsone permet de voir la ville d'une province en 3D.



## Europa Universalis - Rome Voir Rome et... mourir ?

**Genre :** Stratégie vue  
**Développeur :** Paradox (Suède)

**Éditeur :** Paradox

**Config. recommandée :** CPU 2 GHz,  
1 Go de RAM, Carte graphique 64 Mo

**Prix :** Environ 40 euros via Gamergate.com  
**URL :** www.paradoxplaza.com

Bien, fermez les portes, tirez les rideaux, éloignez les copines, on va se faire ce test entre nous, entre gros pervers de la stratégie sur PC. Ah, regardez-moi ces screenshots... Ces menus avec plein de chiffres dedans... Ouh, c'est chaud... Hmm, un pop-up "Technology" m'informe que je gagne 3,16 points de recherche chaque année... Hot, hot, hot... Mais dis-moi, tu as une grosse armée là... 21 000 hommes ? Ça fait beaucoup de légionnaires tout ça... Et si on les envoyait dans cette province qui n'a que 5 en "Attrition", avec un général qui a 8 à son skill "Martial" ? Oui, vas-y, comme ça... Ouvre le menu Diplomatique là... Oh mais t'es un gros coquin toi... Clique sur l'onglet "Trade" pour qu'on puisse vérifier les routes commerciales une à une... Tiens, les barbares attaquent les Carnutes... Bon, on va arrêter avant que ça vire à la pornographie hardcore, mais vous avez pigé le truc : *Europa Universalis Rome* n'est pas un jeu tout public. Même le gros

vétéran de *Rome Total War*, qui connaît la période sur le bout du doigt, pourra être rebuté par cette version antique d'*Europa Universalis 3* qui, comme on va le voir, n'est pas exempte de défauts.

**Carthago delenda est.** Tout bon jeu Paradox permet de démarrer avec n'importe quelle faction à n'importe quelle période, mais évidemment, on choisira pour une première partie d'incarner Rome ou Carthage et de tenter d'unifier la Méditerranée quelques siècles avant la naissance du petit Jésus. On se retrouve alors devant une carte 3D divisée en provinces, dans le même style que l'*Europa Universalis 3* (avec peut-être un poil plus de détails), et le même style de "temps réel" qui permet de faire défiler les jours plus ou moins rapidement (et de mettre une pause quand ça chauffe, bien entendu). Chaque région dispose d'une ressource, d'une religion dominante, d'une population, d'un risque de révolte, etc., il faut





comme d'habitude jongler avec des dizaines de paramètres stratégiques et géopolitiques pour décider de quel côté envoyer les légions. En combat, on retrouve là encore le mécanisme et l'interface du premier *EU* : un pop-up sec et austère vous informe du résultat d'un combat, sans aucun moyen d'intervenir au niveau tactique. Époque ancienne oblige, les unités ne sont pas fantastiquement variées : infanterie légère ou lourde, cavalerie, archer, du classique, la victoire s'obtient en alignant plus de troupes que l'ennemi, et en panachant correctement l'armée (typiquement, une unité de 1 000 cavaliers pourra tenir tête à 2 000 barbares). Les guerres se gagnent en amont, grâce à une gestion efficace du royaume, ce qui se fait par une tripotée de menus dans le plus pur style Paradox.

**Oubliez la Blitzkrieg.** Entre deux combats, on devra naviguer de menu en menu pour gérer les taxes et le budget des militaires, assigner du monde à la recherche technologique, déclarer des "idées nationales" pour gagner quelques bonus et entretenir des relations de bon voisinage grâce au menu Diplomatie. Rien à redire, comme toujours chez ce développeur, les mécanismes sont cohérents, et quelques tâches de micro-management fastidieuses ont été zappées au passage, notamment la pénible gestion des marchands qui pourrissait parfois les parties d'*Europa Universalis 3*. Dorénavant, les échanges commerciaux se font simplement en ouvrant une route commerciale d'une province à une autre pour qu'elles s'échangent leurs ressources respectives. C'est plus clair,

plus simple et ça permet, par exemple, d'empêcher un ennemi de produire des cavaliers en envahissant la province qui lui fournit des chevaux. Reste qu'il s'agit d'un jeu Paradox, alors l'interface, pour un novice, apparaîtra monstrueusement mal faite : boutons trop petits, informations disséminées, bitmap de décoration hideux... Les habitués, eux, seront tout de suite à l'aise et se mettront à gérer leur petit Empire en répétant les méthodes éprouvées dans les *Victoria* et autres *Hearts of Iron* du même studio : prudence budgétaire, optimisation de la recherche technologique, armée réduite au strict minimum en temps de paix, diplomatie méfiante... Si *Rome Total War* permettait de se farcir les Romains avec n'importe quelle pauvre tribu galloise, là n'y comptez pas : le jeu est beaucoup plus réaliste et beaucoup plus balèze à jouer en tant que petite faction. Incarner les Parisiens par exemple constitue un vrai challenge : acceptez par exemple de passer trente ans à vous tourner les pouces avant de faire le moindre progrès technologique, et ne comptez même pas coloniser une province proche à cause des barbares omniprésents...

**Europa Universalis 3.1.** *EU Rome* n'est pas une copie pure et simple d'*Europa Universalis 3*. C'est une époque différente, il y a un nouveau système de commerce, le joueur est moins noyé de messages que d'habitude, il y a une gestion marrante des dynasties (voir encadré). Mais on retrouve quand même beaucoup de choses du jeu de base, notamment les défauts, les mouvements des armées par exemple ; vous allez enrager de voir qu'on ne peut toujours pas changer la destination des troupes (par exemple, les faire aller une province "plus loin" sans qu'elles aient à recommencer tout le parcours... Idem avec les combats qui ne se terminent jamais par une victoire "franche" et qui obligent à poursuivre l'armée ennemie comme dans le générique de fin de *Benny Hill*, sans possibilité de l'enfermer dans une poche pour la massacrer tranquille façon *Hearts of Iron 2*. Je vais aussi reprocher à la partie diplomatique d'être finalement assez faible, avec peu d'interactions possibles (on s'allie, on assassine, on commerce, voilà) et des résultats

## On choisit pas sa famille

*C'est la première fois que je vois ça de manière aussi détaillée, le jeu se souvient de la bio de tous les leaders qu'on met en poste, ainsi que de leur descendance, de leur épouse, de leurs enfants, de leurs amis, de leurs rivaux et même de leur fortune. Un neveu pourra par exemple se plaindre de ne pas être embauché à une place, ce à quoi vous pourrez remédier en lui filant le job qu'il veut (ce qui se traduira par une perte de popularité, parce que les gens n'aiment pas le piston) ou en le laissant au chômage, ce qui lui laissera du temps pour compléter et filer un tas de malus dans la gestion du gouvernement...*

parfois étranges. Il arrive de commencer une partie très fiché avec un voisin, sans piger pourquoi ni avoir les moyens de régler le problème pour éviter la guerre.

**Pour les Paradoxophiles.** J'avoue donc que je ne suis pas entièrement convaincu par *EU Rome*. C'est un jeu impressionnant par certains aspects, parce qu'il réussit à simuler tout un monde antique cohérent, dans lequel les généraux trop populaires vont déclencher des guerres civiles pour prendre le pouvoir, des empires vont s'effondrer en perdant juste une ou deux provinces stratégiques, mais qui ne réussit pas à me faire oublier le charme d'un *Rome Total War*, moins austère, plus immersif, plus épique. Et évidemment, *EU Rome* est d'une laideur à faire rougir un Minitel, avec ses cartes aux couleurs criardes et ses petits soldats 3D mal animés pour symboliser les armées. Alors, ça n'empêchera pas les vieux fans d'apprécier le jeu (qu'ils ont sûrement déjà pré-commandé depuis six mois), parce qu'ils sont habitués aux bizarreries et aux limitations des moteurs de jeu de Paradox. Mais ceux qui n'ont pas déjà un très fort penchant pour la stratégie historique un peu old-school n'auront jamais le courage de rentrer dedans.

ackbo



Les armées en mouvement : un problème récurrent des Europa Universalis.

**Notre avis :** Voilà, ça est fait, un nouveau jeu de stratégie Paradox, destiné uniquement aux fans de ce que fait Paradox. *Europa Universalis Rome* est évidemment complexe, profond, parfois brillant dans l'implémentation de certains mécanismes de jeu, mais il est farci des mêmes défauts qu'*Europa Universalis 3*, principalement dans la gestion des mouvements des armées et des combats. Alors, ça reste un bon jeu de stratégie pour les néophytes qui aiment cogiter devant le PC, mais Paradox ne devrait pas se reposer sur ses lauriers.

## Overclocked

## Bienvenue chez les chtarbés



Genre : Aventure

Développeur : House of Tales (Allemagne)

Éditeur : Micro Application

Config. recommandée : CPU 2 GHz,

1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo

Prix : Environ 40 euros

URL : www.overclocked-lejeu.fr

Ils sont rares, les Point & Click à mériter notre attention. Et encore, avec une actualité digne de ce nom, on n'aurait pas parlé de la moitié de ceux qu'on a déjà testés. Mais bon, on vous épargne une grosse plâtrée de jeux d'aventure pseudo-historiques destinés au grand public, et j'espère que vous nous en êtes reconnaissants. Même si on fait ça pour nous en fait, parce qu'on a beau aimer se faire foutter avec des cravaches en cuir cloutées, on n'est pas totalement massos non plus. *Overclocked* est différent, parce qu'il s'adresse aux vrais joueurs. On comprend cela avec le scénario et son personnage principal, un psychiatre renvoyé de l'armée pour instabilité mentale qui ne va pas tarder à se faire larguer par sa femme. Bref, un loser, ce qui facilitera le processus d'identification au héros pour une bonne partie d'entre nous. *Overclocked* débute avec une jeune femme débarquant un matin dans les rues de New York en sous-vêtements, sous la pluie et avec un flingue à la main. La femme est amnésique, souffre d'hypothermie, et

ne fait que prolonger une série de cas similaires. Notre psy est donc dépêché dans l'hôpital où les malades sont stockés pour éclaircir l'affaire. L'histoire se dévoile petit à petit au rythme des séances d'hypnose, c'est plutôt bien fait et ça permet de varier intelligemment les situations en préservant le suspense. Cela nous fait un petit scénar' sympa qui passe sans forcer.

**Coupez !** Avec la mise en scène, *Overclocked* se la joue un peu De Palma : écran divisé pour suivre plusieurs scènes simultanément, jeux de caméras... Sauf que d'un point de vue technique, la réalisation est un peu banale. Que l'ambiance soit pesante et le rythme lent, je veux bien, mais pas quand il faut presque dix secondes pour savoir qu'on ne peut pas parler à quelqu'un. Dans ce cas précis par exemple, c'est le temps qu'il faut pour voir la caméra passer en travelling derrière le héros qui s'agenouille devant un guedin, avant de le voir se relever pour annoncer qu'il n'y a rien à en tirer. Ce n'est pas tout le

temps comme ça heureusement, mais rien qu'un peu, c'est déjà chiant. Le graphisme ne s'annonce pas fabuleux, surtout en ce qui concerne les personnages. Leur modélisation en 3D est vieillotte et leur animation vous rappellera les années 90. Les décors en 2D sont beaucoup plus sympathiques, même si on a vu mieux dans le genre. Quant au principal intérêt du jeu, à savoir les énigmes, le résultat semble mitigé. Elles peuvent en effet être plutôt originales ou bien trouvées (déclencher des flash-back chez un patient en lui faisant écouter l'enregistrement d'une séance précédente par exemple), mais elles sont généralement très faciles et ne demandent pas beaucoup de réflexion. Sauf les rares fois où l'on est coincé et où l'on s'en sort après avoir tout essayé, pour trouver une solution tout à fait logique, comme appeler son pote pour pouvoir enfin se coucher... C'est dommage, d'autant plus que l'interface atypique était assez sympathique.

El Gringo

## Notre avis :

S'il n'y avait pas les *Sam & Max*, j'aurais bien du mal à vous donner le nom du dernier Point & Click à m'avoir marqué. Du coup, si vous raffolez des jeux d'aventure, vous pourriez apprécier *Overclocked* qui distrait gentiment sans casser des briques. Mais vous devriez quand même essayer la démo avant, pour voir si l'ambiance et l'histoire décousue vous plaisent. Et vérifier au passage si la réalisation et le niveau de difficulté assez faiblard des énigmes ne vous rebutent pas.

6/10

Il est pas stressant ce barman...

## Sam & Max 205 : What's New Beelzebuth ? Subway to hell !

J'ai toujours hâte de découvrir un nouvel épisode de *Sam & Max*, et je prie à chaque fois pour qu'il ne se termine jamais. Malheureusement, Dieu est mort, c'est une grosse feignasse ou il se contrefout royalement de mon humble requête. Du coup, je suis bien obligé d'écrire le test, et à chaque fois j'ai le même problème : que dire sans trop me répéter ? Dans le dernier test, j'ai été bon, j'ai réussi à comparer les épisodes de *Sam & Max* à *Lost*, la série... Je ne sais pas comment j'en suis arrivé là, mais je m'en suis sorti grâce à cela.



Là encore ça devrait être bon, je devrais avoir gagné assez de place maintenant. Dans cet épisode, l'histoire reprend donc là où le précédent s'était conclu de façon un peu abrupte : Sam et Max atterrissent dans l'antichambre de l'enfer (les égouts en bas de chez eux), et ils devront trouver un moyen d'infiltrer les bureaux de Satan pour récupérer l'âme de Bosco décédé. Moyen qui s'avèrera être le métro, mais je ne vous en dis pas plus.

### On prend les mêmes, et on recommence.

Graphisme, animation, humour, tout va bien : c'était bon avant, rien n'a changé. La durée de vie et les énigmes ne changent pas non plus, il suffit toujours de trois ou quatre heures pour finir le jeu peinarde. Seul le scénario évolue, donc, et Dieu merci, il est très bon. On retrouve certains des personnages marquants des épisodes précédents, comme l'irremplaçable Hugh Bliss et sa voix de Michael Jackson émasculé... Mais cet épisode met surtout un terme à la seconde saison, qui aura encore une fois été un vrai succès. Je ne peux

donc que vous conseiller d'acheter l'intégralité du pack 'Season 2' sur le site de Telltale, qui se monnaie seulement 35 dollars.

*El Gringo*

**Genre :** Arcade

**Développeur :** Telltale Games (États-Unis)

**Éditeur :** Telltale Games

**Config. recommandée :** CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo

**Prix :** Environ 9 dollars

**URL :** [www.telltalegames.com](http://www.telltalegames.com)

### Notre avis :

La seconde saison de *Sam & Max* est donc maintenant elle aussi terminée. On ne peut pas la qualifier de révolutionnaire quand on la compare à la première, mais elle s'est en tout cas suffisamment renouvelée pour parvenir à toujours nous amuser. J'attends donc maintenant, fermement, une éventuelle troisième saison, en espérant juste qu'elle soit aussi réussie et donnée à tester par quelqu'un d'autre.

8/10

## Avencast : Rise of the Mage Fall of the joueur



*Avencast* débute comme *Harry Potter* - la mort de Ron en moins -, ce qui suffit à me rendre suspicieux. Enfin, ça et le fait qu'il soit disponible aux États-Unis depuis octobre dernier. On nous demande de prendre en mains un apprenti sorcier en pyjama bleu juste avant ses examens finals. Sans trop tuer le suspense, je peux vous dire qu'après ce tutorial, l'académie sera détruite (bonjour les tanches) et que c'est Garcimore qui devra sauver le monde. D'entrée de jeu, on sent le petit budget et la réalisation sobre mais qui ne casse pas des briques. La caméra vue de dessus reste bloquée bien près du sol et votre moniteur ne fera pas une orgie de polygones. Seuls les effets de shader sur les flammes et les sorts sont potables, mais rien d'époustouflant.

### Haut, Bas, Gauche, Droite, Souris.

Dans le domaine du gameplay, *Avencast* commence un peu mieux en ajoutant à la formule millénaire du Hack & Slash les combos réservés habituellement aux jeux de baston. Il s'agit

juste de presser les bonnes directions au clavier mais un peu de dynamisme est toujours bon à prendre. Malheureusement, aucun des trois modes de déplacement disponibles ne parvient à rendre la chose agréable à jouer, la caméra n'étant pas suffisamment réactive pour suivre l'action. Et comme les ennemis sont quelconques, plutôt stupides et les niveaux bien linéaires, ce ne sont pas les quelques énigmes éparpillées qui suffiront à vous accrocher. Surtout que, pour 30 euros, j'ai un ami mexicain qui a mieux à vous conseiller.

*Threanor*

### Notre avis :

*Avencast* est le prototype d'un jeu médiocre sans connotation péjorative. Réalisation, gameplay, tout y est moyen mais pas non plus scandaleux. Pourtant, au final la sauce ne prend pas notamment à cause du système de combat et les bonnes idées ne suffisent pas à endiguer l'ennui inexorable. Même à 30 euros, il faudrait être sacrément en manque pour se laisser tenter.

4/10

**Genre :** Hack & Slash  
**Développeur :** ClockStone Software  
**Éditeur :** Focus / LightHouse Interactive  
**Config. recommandée :** CPU 4000+, 1 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo  
**Prix :** Environ 30 euros  
**URL :** [www.avencast-lejeu.com/fr](http://www.avencast-lejeu.com/fr)

À venir &gt;&gt;&gt;



# Fallout 3

## And now for Something completely different...

Genre : RPG action  
 Développeur : Bethesda (États-Unis)  
 Éditeur : Ubisoft  
 Sortie prévue : Automne 2008

Pour profiter pleinement d'un article, mieux vaut savoir d'où il vient et par qui il a été écrit. Ça permet d'évaluer exactement quel degré d'attention accorder à l'avis de l'auteur, en fonction de ses influences, de ses expériences et de ses partis pris. Alors, je vais mettre ma défraîchie et surdiplômée aux ordures pour apparaître dans le plus simple appareil. Et hop, je voue un culte absurde à *Fallout 1* et *2*, avec une préférence pour ce dernier, certes moins pessimiste, mais tellement touffu. J'ai dû en bouffer des centaines d'heures, préférant relancer une partie plutôt que de voir la fin du jeu.

Dans une certaine mesure, et en acceptant tout le ridicule que cela implique, je considère que les deux titres de *Black Isle* ont changé ma vie en relançant mon intérêt pour le jeu vidéo à une époque où j'étais occupé à de bien pires conneries. Vous l'aurez compris, mon attachement pour la série dépasse le simple plaisir du jeu pour taper directement du côté de l'émotionnel, de l'amour

brut de décoffrage. D'un autre côté, mon goût pour l'œuvre de *Black Isle* ne m'empêche pas d'avoir pris énormément de plaisir à jouer à *Oblivion*, malgré certaines faiblesses caractéristiques à la production de Bethesda. Et même si j'eus préféré voir les gars de Troika reprendre leur bébé sous la forme du projet *Van Buren*, l'idée d'un "*Oblivion* avec des lingues" était loin de m'uloérer. Alors, sachant tout ça, quelle a été ma réaction devant la présentation du fameux *Fallout 3* dans les locaux de son éditeur français ? Résumons-la en un adjectif à la con : désarçonné.

**Terrier 13.** *Fallout 3* prend de la distance avec les précédents épisodes. Bienvenue à la Vault 101, près de Washington, à 3 500 kilomètres d'Arroyo, de la NRC et de la cité de l'Abri. Trente ans après *Fallout 2*, vous naissez, innocent comme un bébé brahmine, bien à l'abri sous terre. Comme les précédents articles vous l'ont appris, c'est au cours de cette jolie phase d'introduction, avec sortie d'utérus en vue subjective et pleurs attribués au bouton d'action, que vous développez les fondements de votre petite personne (sexe,





nom, visage dont la morphologie influencera celui de votre père), le tout est intelligemment intégré à la trame scénaristique. Que les hommes de goût se rassurent, j'ai eu la preuve indiscutable qu'il était possible de créer un moustachu. Puis, élément dramaturgique de choix, votre douce maman meurt en couches. Fondu au noir. Vous ouvrez les yeux un an plus tard, ras du sol dans un joli parc en ferraille, faisant vos premiers pas et prononçant des "dadadada" devant un papa manifestement très fier. À quelques mètres de vous, rapidement franchis d'un trotinement, se trouve un joli livre d'images "You Are SPECIAL" qui permettra de répartir vos points de caractéristiques selon notre bien-aimé Système S.P.E.C.I.A.L. (Strength,

Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck). Bonne surprise, les illustrations à base de Pipboy sont parfaitement conformes au canon de la sainte œuvre. Papa revient dans la pièce, se renferme devant votre agilité et en profite, pensif, pour vous citer un passage de l'Apocalypse ("Je suis l'Alpha et l'Omega..."), un extrait de la Bible très apprécié par feu votre maman, élément pas si anodin qui devrait avoir une place importante dans la quête principale.

### Interaction social-traître.

Un fondu au noir plus tard et vous voilà à votre dixième anniversaire, paré à recevoir votre PipBoy3000, "indispensable compagnon de l'homme moderne". Ce passage vous confronte aux premières interactions sociales. On passera ainsi de la gentille dragouille avec une gamine de votre âge jusqu'à la confrontation avec une petite brute très désireuse de vous dépouiller un morceau de gâteau en passant par la discussion surréaliste avec un Mister Handy schizophrène. Et là, d'un coup, je me sens rassuré. Les dialogues et la prise de tête avec le relou en herbe viennent directement se placer dans la droite ligne de la

licence. Pour réagir face à la racaille miniature, une bonne dizaine de choix vous sont proposés : capitulation immédiate en bon gros lâche, insulte conduisant à une bagarre, mensonge, mépris, crachage sur gâteau avant de l'offrir. La liste est plus que satisfaisante. Et à voir les [Mensonge], [Intimidation] et autre [Charme] trônant devant certains choix du QCM, il est clair que le jeu tient véritablement compte de vos caractéristiques dans la résolution des dialogues. On murmure même que de nouveaux indicateurs tels que [Science] et compagnie

### Des pipes et des boys

Depuis le rachat de la licence par Bethesda, les ingénieurs de Vault-Tek semblent avoir trimé comme des maudits, sauce Stakhanov plutôt qu'Américain Way of life. En effet, ce bon vieux PipBoy qui se chargeait jusqu'à maintenant de la quête, de la carte et de la fiche de perso vient de prendre un coup de jeune. Vous pourrez désormais compter sur lui en tant que gestionnaire d'inventaire et de munitions, lampe torche, fiche de caractéristiques, GPS, diagnostiqueur d'état de santé et d'irradiation et j'en passe. Vous aurez même droit à un transistor permettant de capter *Galaxy News*, *Enclase Radio* et des appels de détresse. Évidemment, un bon nombre de quêtes secondaires devraient être envoyées par ce moyen. Espérons juste qu'elles dépassent, en qualité, les fameux logs de S.T.A.L.K.E.R. qui vous emmenaient malheureusement la plupart du temps vers une cache d'armes défendue par deux streu-mons.

La mega classe ! Votre rep' est un croisement de Georges Clooney et de monsieur Fatute.



## A venir



## Moteur à uranium

Depuis Oblivion, beaucoup de choses ont évolué. Malgré la présentation sur une Xbox 360 avec un écran tout pourri et un rescaling efforant, le jeu restait très présentable. Les textures et les modifications sont extrêmement bien réussies et, à l'exception de certaines fautes de goût, le rétrofuturisme de la série est respecté. En ce qui concerne les visages, le résultat est nettement moins horrible que dans le dernier Elder Scroll. C'est toujours ça de pris. Reste que l'animation des êtres humains est parfaitement conforme à la méthode Bethesda : balais dans le cul et déplacements robotisés. Les temps de chargement devraient être assez rapides et le PC nécessaire à la faire tourner équivalent aux exigences d'Oblivion à son époque.

permettraient de faire intervenir dans la conversation des skills pas forcément destinées au relationnel. Un peu plus tard, on finit par obtenir son premier AirSoft Gun, le fameux RedRyder qui permet de se familiariser avec le système de combat, puis de choisir ses compétences sur les bancs de l'école de la Vault. L'adolescence sera aussi l'occasion de résoudre un certain nombre de quêtes optionnelles qui influenceront sur votre perception par les autres habitants de l'abri, sur votre karma et sur votre personnalité. Pas de doute, ces premières minutes me plongent dans une confortable euphorie.

**Home, sweet home.** Manque de bol, Pete Hines, chargé de la présentation, n'a pas l'intention de s'attarder sur ce passage, même s'il semble être totalement fini et parfaitement rodé. Il veut montrer du neuf, de l'inédit. Qu'importe, ce rapide tour de la Vault apporte son lot d'enseignements. Première constatation, là où je m'attendais à une trahison en bonne et due forme de l'ambiance *Fallout*,

plus par maladresse que par vice, j'ai le sentiment qu'on patauge pile dedans avec plaisir. L'ambiance, le décor et l'éclairage de l'abri semblent parfaitement retranscrits, avec juste la dose de saleté idéale pour booster la claustrophobie. Une vieille figure du jeu, le robot Mister Handy, fait même une apparition, joliment converti à la 3D. Je l'ai précédemment mentionné, le spécimen en question est affligé d'une personnalité schizophrène le poussant à s'exprimer comme un obséquieux majordome british avant de vous couvrir d'insultes par-derrière et de charcuter votre gâteau d'anniv' à la tronçonneuse. Un clin d'œil de plus à tous les robots dingues qui parsèment le Wasteland des précédents épisodes. Second point, contrairement à *Oblivion* ou *Morrowind* qui vous lâchaient dans le jeu sans véritable attache, Bethesda affirme ici clairement sa volonté de vous ancrer au sein d'une communauté, d'une famille, de tisser des liens de dépendance dès le début du jeu. Exactement.



comme lors de vos premiers pas au sein de l'Abri 13 ou du village tribal d'Arroyo dans *Fallout 1* et 2. Quel meilleur moyen pour faire ressentir au joueur la solitude du désert irradié et l'importance de sa mission que de créer un véritable attachement à son foyer, juste avant de l'en chasser ?

**Divergences.** Du côté du game-play, la décalage est moins fidèle. Évidemment, vous savez déjà que l'on abandonne le traditionnel RPG au tour par tour en 2D isométrique pour quelque chose de vraiment différent. Mais intéressons-nous d'abord aux mécanismes avant de nous attaquer au gigantesque chambardement. Première satisfaction, le système S.P.E.C.I.A.L. a véritablement été conservé, pas de façade privée de substance. Toute action dans le jeu, depuis les combats jusqu'aux tentatives de bluff des NPC en passant par les jeux de hasard, est régie par des jets de dés mettant à profit vos caractéristiques et vos compétences. Pourtant, on notera un bon paquet de divergences, à commencer par cet aveu douloureusement



Si *Émile Zoulou* est dépourvu de tout talent journalistique, il assure côté détourage.

extirpé au démonstrateur : les persos dotés de constructions atypiques, comme des scores d'intelligence très faibles, ne disposeront plus de la même latitude d'action que dans les précédents titres. Si certains dialogues sont très influencés par votre Q.I., vous pouvez oublier dès maintenant le projet de vous tailler une route dans les Wastelands avec un personnage complètement débile alignant péniblement les syllabes. Plus choquant encore pour les intégristes à la con comme moi, il faudra faire une croix sur la possibilité de traverser le jeu en gros fourbo-lâche pacifiste : le gros des combats seront absolument obligatoires, en particulier lors de vos déplacements ou visites dans le désert et autres ruines.

**Mad Max au pays des crooners.** Et de l'exploration, vous allez en bouffier. Oubliez la vingtaine de lieux méticuleusement construits reliés par une carte pavée de bitmap standards et d'ennemis tirés au hasard qui constituaient notre lieu commun à l'époque de Black Isle. Chez Bethesda, on ressort la méthode *Oblivion*. Si le terrain de jeu est moins grand que celui de leur précédent titre (on sera à environ 65 % de la taille de Cyrodiil), les développeurs ont choisi de tout modéliser proprement et de faire le nécessaire pour que rien ne paraisse aléatoire ou fabriqué à la va-vite. On nous promet des lieux marquants, une topographie post-apocalyptique inspirée et surtout des milliers de coins et de recoins explorables et regorgeant d'éléments passionnants. On pourra ainsi explorer au-delà des immeubles défoncés et autres cimetières de voitures, tout un pan de l'Amérique fictifs comme les diners et motels parsemant les bords des routes et les terrains de base-ball. Logiquement, chacun de ces lieux aura influencé ses habitants, créant des "tribus" organisées d'un concept particulier. Le terrain de base-ball devrait vous mettre aux prises avec des descendants des fameux Baseball Furies du film *Warriors*, peintures de guerre et battes ébréchées comprises. À titre de comparaison, ces endroits constitueront l'équivalent *Fallout* des ruines pré-humaines ou elfiques qui parsemaient *Oblivion*. Espérons juste que la taille plus limitée du terrain de jeu permettra de rendre ces nids à radscoptions un peu plus folkloriques que la tombe générique bourrée dans l'ordre de bandits, de gobelins, puis de fantômes.

**Difficultés adaptatives.** Attention toutefois, le fait que la géographie du monde soit fixée et que chaque "donjon" optionnel ait été conçu à la main n'empêchera pas un certain hasard de présider à votre destinée. Le monde extérieur étant totalement dénué de frontières, de limites et de changements, vous pourrez dès le début du jeu parcourir la surface dans tous les sens et dans toutes les directions. Logiquement, les PNJ neutres ou les caravanes pourront en faire de même. Ah oui, et aussi les ennemis, même les plus



gros. Ainsi, en vous promenant, vous aurez l'occasion de tomber sur des cohortes de supermutants se dirigeant vers une base de la confrérie de l'acier à prendre d'assaut ou sur une division des mercenaires du Taion Corps cherchant la bagarre. On notera que Bethesda, malgré ses premières annonces, n'a toutefois pas complètement abandonné l'idée de la difficulté adaptative qui a éterné tant de monde sur *Oblivion*. Les quêtes vous coïncant dans un lieu n'offrant aucune possibilité de fuite, généralement annoncées par un temps de chargement, subiront un traitement particulier. S'il vous faut à tout prix vous fuir dans une base militaire pour subtiliser un document, tous les ennemis peuplant le théâtre des opérations seront alignés sur votre niveau de manière à vous donner une chance de vous en sortir. Mouais, je digère mieux la nouvelle depuis que je me suis rendu compte que trois niveaux de difficulté sont sélectionnables depuis le menu des options, mais je reste pensif.

**Chien de vie.** Hasard toujours, en ce qui concerne les fameuses "rencontres" qui vous permettaient de découvrir des lieux particuliers, des armes absurdes et d'hilarants Easter Eggs, je crois pouvoir affirmer

### Stimpack, j'te tue !

Dans les Wastelands, vous aurez plein d'excellents prétextes pour vous blesser et mourir. L'état physique du personnage, comme celui des ennemis, fait donc l'objet d'un traitement particulièrement précis. Les dégâts seront localisés entre le tronc, chacune des jambes, chacun des bras et la tête. On pourra être aveugle, paralysé ou même handicapé par un membre brisé. Logiquement, les stimpacks font leur apparition, permettant une guérison localisée, mais d'autres moyens seront disponibles. On pourra par exemple boire de l'eau plus ou moins radioactive en fonction de sa provenance ou casser la croûte. S'imaginer que la traditionnelle gaspille de drogue devrait être aussi ou redoublée. Deux remarques toutefois : l'utilisation de stimpack ne semblait pas comporter les douloureuses conséquences traditionnelles, tandis que le perso a pu continuer à combattre et à se déplacer comme si de rien n'était avec un bras et une jambe arrachés par deux roquettes. Ça a intérêt à changer dans la version finale.

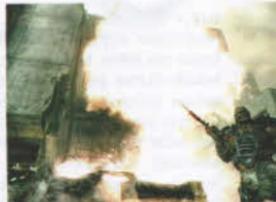
## À venir >>>

### Flingues, pétards et petits bouts de bois pointus

Le monde de Fallout perdrait un peu de sa saveur sans ses innombrables pétards. D'après ce que j'ai pu voir dans la présentation, en action ou simplement mentionné lors de chargements, on devrait avoir accès à un sacré paquet de saloperies. Au côté de tout un tas de fusils à canon scié, de fusils d'assaut chinois et autres 22LR tombant en morceaux, on a le plaisir de retrouver l'émulation SMG 10mm. Au pays du gros calibre, le Gatling et le bazooka semblent se tailler des places de choix même si j'espère voir un gentil petit lance-flammes leur rendre visite. Et du côté des armes énergétiques, le fameux Alien Blaster devrait accueillir quelques petits copains comme le Cryolator et le Mesmetron, qui logiquement devraient permettre de geler et d'hypnotiser les ennemis. En matière de corps à corps, la supersledge est de sortie même si elle ne semblerait présenter qu'entre les pattes des mutants. À noter que les armes et les munitions semblent customisables et exigent beaucoup de soin pour fonctionner. Leurs dégâts par seconde dépendront de leur puissance initiale et surtout de leur état ; au pire votre gun pourra s'envoyer au moment d'être rechargé. Les armes en double devraient donc fournir d'excellentes réserves de pièces détachées.

qu'elles seront conservées. À commencer par l'adoption de ce bon vieux Dogmeat. Plus connu sous le nom de Canigou chez les joueurs français, ce clébard sera bel et bien présent. En fonction de votre chance, vous le récupérez plus ou moins tôt dans l'aventure, à chaque fois à un endroit différent, aux prises avec son propriétaire ou avec un abruti de punk prêt à l'abattre. Sauvez la bestiole et vous vous procurerez un allié de choix. Si l'animal ne peut pas servir de mule, ni porter d'armure (quoiqu'on se rappelle de l'armure de destrier de sinistre mémoire, facturée cinq dollars à l'époque d'Oblivion), il dispose d'un merveilleux éventail de capacités. Se rappelant clairement le film post-apocalyptique *A boy and his dog* avec Don Johnson, les designers ont décidé que la bestiole serait

capable de sentir les alentours et de vous communiquer un paquet d'indications (qui sont toujours précieuses, par définition). Cela servira dans un premier temps à faire de la reconnaissance, puis, trouville grandiose, à jouer à "va chercher". Mais "va chercher" quoi ? N'importe quoi, depuis la nourriture (que j'espère indispensable et vraiment intégrée au gameplay) jusqu'aux munitions et compagnie. En fonction de la rareté de la chose et de son éloignement, Dogmeat pourra disparaître pendant deux heures temps réel, voire revenir bredouille. Inutile de dire que le sac à puces pourra participer aux combats, en rentrant dans la mêlée ou en distrayant l'ennemi. Et, le studio nous prenant pour les grands sensibles que nous sommes, on pourra enfin mettre à l'abri le canidé pour



Le premier test du mégaphone atomique semble concluant.



éviter qu'il crève comme un crétin. Rappelez-vous des larmes versées à cause des portes électrifiées de la base militaire qui condamnait le toutou à la friture. Ce calvaire est terminé puisqu'on pourra soit lui ordonner de rester assis dans un coin, une solution temporaire qui le protégera tant qu'aucun rôdeur ne lui tombe dessus, soit carrément le mettre en sûreté à la Vault 101. En plus du toutou, on devrait pouvoir disposer d'au moins un compagnon fidèle dépendant de l'alignement karmique du personnage (bon, moyen, neutre), mais il est clair que nous pouvons dès maintenant tirer un trait sur les familles élargies avec femme, barman cardiaque, supermutant, goule pleine d'arthrose, cyberdog et robot dément. Certaines missions devraient quand même vous permettre d'être escorté par un commando.

**La quête de sons.** C'est bien joli tout ça, mais ce qui nous intéresse vraiment, c'est de savoir si les quêtes sont toujours aussi complexes et intelligentes, saupoudrées d'humour noir et de pessimisme, absolument uniques et loin des "va chercher et rapporte à", "tue et montre les dépouilles" qui constituaient le gros du dernier *Elder Scrolls*. Sur ce point, je peux vous affirmer une chose : je n'en ai absolument aucune idée. Le gentil Pete Hines ne semblait pas prêt à nous montrer le cœur du jeu. Tout au plus devrions-nous nous contenter de suppositions et de réflexions. Premier point, on nous affirme que si les quêtes seront moins nombreuses que dans *Oblivion*, elles auront au moins trois ou quatre manières d'être réglées. Second point, il semble vraiment y avoir eu un gros travail effectué sur les différentes factions au sein de chaque ville et sur leurs interactions. Ainsi, dans la ville de Megaton, vous pourrez rencontrer un prêcheur impatient de voir ce nid de vice disparaître dans l'explosion de la bombe atomique non détonnée autour de laquelle la cité s'est construite. En lui donnant satisfaction, vous ouvrirez tout un pan de jeu original en vous privant de ce qui aurait pu se passer dans la ville. À l'inverse, si vous choisissez de défendre la cité, vous passerez à côté des pistes offertes par le gueudin. De la même manière, il me semble avoir compris que l'état des différentes villes dépendra du temps que vous avez mis à les atteindre comme pour Necropolis dans *Fallout 1*, génocidée par les SuperMutants si vous traînez trop longtemps. Pourtant, je préfère ne pas trop m'avancer.

**Le meilleur d'Oblivion ?** Reste un dernier élément qui devrait nous rassurer. L'homme derrière tout le pan proprement "rolistique" de *Fallout 3* est tout simplement responsable du meilleur passage d'*Oblivion*. En effet, c'est le designer de la Dark Brotherhood (les dingues habillés tout en noir) qui est en charge des quêtes, et si vous y réfléchissez quelques secondes, il est clair que son approche cruelle et gouguenarde de la secte d'assassin aurait tout à fait sa place au milieu des raiders et des



### Clims d'oïl et profanation

*À défaut d'avoir pu jouer, j'ai méticuleusement noté les restes du vieil empire. Je vous signalerais donc que les Perks ont été conservés. En plus des Hard Back et autres Bonus Move, on aura même droit à des nouveautés comme ce "Daddy's Little Girl" qui permettra aux filles de profiter d'un bonus en science. J'ai pu aussi voir quelques éléments dérangeants comme cette obsession pour les voitures qui explosent 200 ans après la fin d'une guerre totale. Le niveau de gore et d'humour pout-pout présenté par le démonstrateur comme un hommage tarentinesque à la saga me semble un peu too much. Espérons que ce pan de l'esprit du jeu n'ait pas été transformé en gimmick sans âme ni raison.*

esclavagistes. Au passage, j'espère que les gars responsables de l'excellent add-on "Shivering Isles" auront aussi mis la main à la pâte pour diffuser la juste dose d'humour et d'absurde. Reste que le titre devrait offrir vingt-cinq heures de jeu pour la quête principale et une centaine pour les à-côtés, soit quarante heures au total quand on convertit les minutes "attaché de presse" en mesures humaines. Au final, et en fonction de vos actes, plus de cinq cents fins différentes devraient couronner votre réussite. Évidemment, on parle ici de fins à la *Fallout*, permutations et énumérations comprises. Une fois le jeu terminé, vous devriez voir un résumé des conséquences politiques, diplomatiques, écologiques, sociales, affectives ou stratégiques que vos actions ont entraînées sur le monde.

**Les mots qui fâchent.** Cucurbitacée. Ah non, c'est pas celui-là. Mais, maintenant que nous en sommes arrivés là, petite pause. L'ensemble des éléments présentés dans les pages précédentes divergent plus ou moins de ce qu'on a pu connaître sous le règne de Black Isle mais, soyons honnêtes, rien de véritablement choquant n'est venu émailler l'article. En tant que gardien du temps tendance ayatollah

# À venir >>>



post-apocalyptique, je me sens même rassuré. Bien sûr, ce *Fallout 3* ne sera jamais celui qui nous fera renouer avec nos vieux souvenirs en basse résolution, mais le noyau essentiel semble avoir été conservé, voire intelligemment développé. Seulement, pour tout vous dire, c'est à partir de maintenant que ça se gâte. Car nous allons aborder le thème épique des combats. Et ce que j'en ai vu m'a, pour reprendre l'adjectif débile de l'intro, désarçonné. Si le jeu peut se dérouler à la

première ou à la troisième personne (à la limite de l'isométrie en fin de zoom), le passage en mode baston vous renvoie en vue FPS et semble bien adopter les normes en vigueur dans le genre. Se déroulant en temps réel, les séquences d'affrontement vous font dégainer votre arme et cartonner l'adversaire comme dans un shoot quelconque. On notera que depuis le début, les développeurs nous ont répété en boucle que l'efficacité de vos tirs dépendait de vos statistiques et

de vos caractéristiques, que le niveau du joueur en matière de FPS n'aurait pas vraiment d'importance et que tous les tirs effectués ainsi seraient directement dirigés vers le torse. Pour obtenir des tirs visés, il faudra passer par le VATS, un mode temps réel pausé directement piqué à Bioware, qui affiche les chances de toucher chaque partie du corps et qui permet d'enchaîner autant de coups visés que vous avez de points d'action (définis par votre agilité et vos Perks). Une fois le VATS déléché, le perso enchaîne les tirs à toute vitesse pendant que le reste du monde se déplace très lentement, comme dans une parodie de *Max Payne*. L'idée se défend, mais dans les faits, je suis très loin d'être convaincu. Premier point, lors de la démonstration, qu'il porte une Power Armor avec Gatling contre une marée de supermutants armés de mitrailleuse lourde, bazooka et marteaux ou qu'il se fade des goulés avec un 9mm et une veste en cuir, le démonstrateur de Bethesda s'est contenté de tirer de longues rafales sans trop bouger ou sembler faire preuve de tactique. Autre point, les tirs visés, possibles avec une Gatling, m'ont semblé nettement moins efficaces que 'je me colle au stream et je vide mon chargeur d'une traite'. Dernier accroc, à chaque victime d'un impact ciblé, on a droit à un ralenti de quinze secondes retraçant dans



*Tu vois coco, le gore ça fait vendre, alors on garde. Par contre, le tour par tour...*

## Combat d'assistés

Les décisions de Bethesda concernant les assistances au combat dans *Fallout 3* ont tout pour stresser le joueur PC classique, oui c'est ça, le gars qui se sent vachement supérieur aux consoleux. Premier point, les ennemis ne disposeront pas de VATS ou de système équivalent "pour vous donner une chance". Dans le même genre, on notera que la visée fait le nécessaire pour vous empêcher de rater les mécanis avec votre paddle. Mauvaise foi aidant, on pourra prendre les innombrables voitures explosives comme une solution pratique pour les gars refusant de viser. Enfin, je crains que la compétence de perception soit un peu trop surpuissante : la booster vous permettra non seulement de bien viser, mais aussi de savoir d'où vient l'ennemi avec quelques secondes d'avance.



une explosion de gore la mort de la cible. En l'état, le combat à l'air sérieusement bourrin et pas franchement jossif ou gratifiant. On prendra tout de même en compte que la version est clairement bêta et que la démo était effectuée avec toute une batterie de cheat codes activés, allant de la régénération ultra rapide des points d'action en passant par des points de vie ridiculement élevés et une visée un peu trop efficace pour être honnête.

**Pourquoi tu tousses ?** Pour poursuivre dans le poil à gratter, les différentes zones d'affrontements qui nous ont été présentées semblaient un peu fades. Il s'agissait d'abord du no man's land entourant la base super mutante de Washington. Rappelant la guerre de position de 1914, elle était striée de tranchées dans lesquelles les gros monstres verts se précipitaient sur le héros avant d'attaquer au corps à corps ou d'ouvrir le feu de pas trop loin. Régulièrement, un streumon placé en hauteur vous arrosait au bazooka. Cette scène rappelle dououreusement la production moyenne en matière de shoot à la première personne. Côté goules, il s'agissait d'un immeuble abandonné envahi par les irradiés. Enfin, pas n'importe lesquels, Bethesda n'a pas eu la bêtise de transformer nos braves handicapés en ennemis sans âme. Il existe trois type de goules : les classiques qui feront des PNJ tout à fait respectables, les Feral Ghouls et les Glowing Ghouls, privées d'esprit et automatiquement agressives. Ces dernières attaqueront au corps à corps avec rapidité ou se planqueront pour vous tomber dessus. Les Glowing Ghouls extrêmement irradiées auront la particularité de vous contaminer au contact et de déclencher des vagues de radiations vous blessant tout en protégeant leurs consœurs. D'un point de vue design, j'ai la tristesse de vous annoncer que les streumons ont clairement raté le coche. Oubliez les supermutants bicornus, patauds ou les goules fantasques avec branches d'arbres sortant du front. On aura droit à des Orcs bodybuildés et surarmés ainsi qu'à des morts-vivants tout droit sortis d'*Oblivion*. Mais bon, on s'y attendait.



**Espoir rime avec Bozar.** Pour finir, il me semble indispensable de retenir les vieilles habitudes impliquant pleurnichages puis rapide construction d'un bûcher en place publique avant d'avoir eu une version entre les mains pendant cinq ou six heures. En effet, plein de choses déjà implémentées me sont passées sous le nez faute de temps. Impossible de voir le combat au corps à corps, impossible de profiter du gros volet infiltration qui aurait pu totalement changer l'approche "assaut sur Kolwezi" de l'attaque de Washington. Alors, je me contenterais de dire que je veux en voir plus. Bethesda a plus de six mois pour peaufiner son jeu et faire le nécessaire pour dissiper l'inquiétude née au cours de ces combats, et je leur fais confiance pour dégager le plus irritant, en particulier les ralentis incessants. Maintenant, si j'ai depuis longtemps abandonné l'espoir de voir en ce jeu un parfait *Fallout*, un bon nombre de points me laissent espérer, au moins, un excellent jeu de rôle post-apocalyptique.

Omar Boulon

Le PipBoy vous sera absolument indispensable. Un peu comme un poule pare-balles.



À venir &gt;&gt;&gt;



On aurait apprécié que GRID gère le Track IR pour les mouvements de tête mais en attendant, vous pourriez regarder à droite et à gauche.

# Race Driver : GRID

## Encore des défauts mais ça promet

Je ne vous raconte pas le bordel que j'ai foutu à la rédaction quand on a reçu la version bêta de GRID. J'ai sauté de mon fauteuil pour arracher le pli que tendait le coursier, je lui ai camponné la tronche, j'ai couru à fond jusqu'à l'autre bout du bureau (environ 5 mètres) pour exhiber mon trophée et je me suis mis à crier un truc du genre "Je vous aime tous". Je suis ensuite reparti en trombe jusqu'au bureau du Thrasher (environ 2 mètres). J'ai fait un roulement jusqu'à Fringo à qui j'ai collé une bonne droite et là, je ne sais pas ce qui m'a pris, j'ai pissé sur la clim'. Enfin, c'est ce qu'on m'a raconté quand je suis sorti de l'hôpital. Et c'est à chaque fois la même chose quand un bon jeu de voitures pointe le bout de son nez, je fais péter les plombs. Bon jeu, remarquez, je n'en sais rien, mais faut tout de même reconnaître que les trailers parus sur le Net avaient de quoi mettre la bave aux lèvres. Si vous les avez ratés, on y voit des scènes "in game" très impressionnantes montrant des courses musclées animées par un moteur graphique bluffant. Tout y est, de la moindre déformation de carrosserie à la vue caméra épaule sautillant au rythme des mouvements des suspensions. Il n'en fallait pas plus pour piquer ma curiosité au vif et m'impulser de voir de mes propres yeux de quoi il retourne. Mon attente est enfin récompensée, en partie tout du moins, cette version n'étant terminée qu'à 80%. Pour faire bonne

figure, j'ai donc installé le jeu sur notre machine de test la plus puissante équipée d'un Quad Core et de deux 8800 Ultra, ou quelque chose comme ça. Alors évidemment, malgré les recommandations de l'éditeur pour cette préversion, notamment qu'il ne faut pas trop se fier au framerate irrégulier, je vous avouerai ne pas avoir remarqué de problème de performance, le jeu tournant incroyablement bien en 1920 x 1200. Les menus n'étant pas finalisés, le changement de résolution se fait en éditant un fichier ini, ce qui m'a encouragé à tous les ouvrir, histoire de piocher quelques informations supplémentaires. J'ai ainsi découvert que GRID prenait parfaitement en compte les CPU multi-cœurs, ou les configs multi-CPU, et ce jusqu'au Skulltrail (testé sur notre site il y a peu), c'est-à-dire jusqu'à 8 cœurs. La charge est alors répartie entre le moteur graphique, l'I.A., la gestion des collisions et celle de l'environnement, ce qui fera le bonheur des possesseurs de Quad Core et qui devrait permettre au jeu de tourner correctement sur de nombreuses machines actuelles. Codemasters se targue d'ailleurs d'un framerate final de 30 fps sur une bécane moyenne, mais sans autre précision. Enfin, avant de faire un rapide tour du circuit, sachez que la version utilisée ici ne comporte que six voitures et six circuits, que le retour de force n'est pas géré, que le mode carrière est complètement bloqué, que l'I.A. déconne et que le jeu ne fonctionne que si on tape en permanence DTC sur le clavier.

**Montez votre team.** Codemasters nous a habitués depuis peu à une présentation soignée de ses produits. GRID ne fait pas exception à la règle, l'interface étant entièrement en 3D sur fond de garage et de mécaniciens qui se la pètent. Le jeu se scinde en deux modes principaux : le Monde de GRID où plusieurs types d'épreuves vous seront proposés et le mode Carrière. La navigation en 3D rend les menus clairs et agréables mais si cette version montre bien la gueule du mode carrière, elle ne permet aucunement d'y jouer. On y retrouve toutefois la même structure que dans DIRT avec une notion de difficulté croissante répartie sur plusieurs types d'épreuves et de





véhicules, le but étant à chaque fois d'amasser le plus d'argent et d'améliorer sa notoriété afin de construire sa propre équipe sportive en recrutant des pilotes de l'I.A. En effet, contrairement à TOCA, le Monde de GRID est en perpétuelle évolution et ce n'est pas parce que vous participez à une course à un bout du monde qu'il ne se déroule pas d'autres épreuves ailleurs. En suivant les performances des pilotes gérés par l'ordinateur, vous pourrez repérer les meilleurs et vous payer leurs services. Ça c'est pour la théorie parce qu'en pratique, comme je vous l'expliquais, nous n'avons pu le vérifier avec cette bêta.

Concernant le type d'épreuves, elles sont très variées et se déroulent sur des circuits européens aussi prestigieux que Le Mans ou SPA-Francorchamps, aux États-Unis dans les régions de Washington DC, Detroit et San Francisco, et au Japon en reprenant pour la plupart des tracés existants. Outre les courses classiques se déroulant sur circuits ou

en ville, vous devrez participer à des duels de dérapages ou chaque virage pris en glissade vous rapportera des points, à des concours de stock-car et à toutes sortes de compétitions classées par catégories de voitures : Muscle cars, Formule 3, Grand Tourism, véhicules tunés, etc., ou par modèle dont voici une liste non exhaustive : Nissan 350Z, Porsche 911 GT3 RSR, Aston Martin DB 9, Dodge Viper SRT-10 et Charger SRT-8, Corvette CR-5, CR-6 et Eagleray, Panoz Esperante, Ford Mustang GT-R Concept et Boss 302, BMW 320Si, Toyota Corolla AE86 et Supra MK IV, Ferrari GTO, F430, Maranello, les deux monstres Koenigsegg CCGT et CCCR, la Chevrolet Lacetti, les Mazda RX-7 et 787B, Nissan Skyline GTR Z-Tune et R390, la Lamborghini Murcielago, Pagani Zonda R, Porsche GT-1, Honda NSX-R, Subaru Impreza, mais aussi les Lexus Soarer, Nissan Silvia S15, Saleen S7R, TVR Tuscan, Lola B06/40 et B06/10, Audi R10 TDI, ainsi qu'une dizaine d'autres caisses, soit plus d'une quarantaine de bagnoles toutes aussi bien modélisées les unes que les autres. Dans sa version finale, GRID devrait comporter 90 parcours qui seront des variantes de vingtaines de circuits de base, ce chiffre étant à confirmer.

**Un EGO gros comme ça.** Sur la forme, il faut bien admettre que le nouveau moteur graphique de Codemasters impressionne. Cette

évolution du moteur NEON utilisé dans *McRae DIRT* insiste à outrance sur les effets visuels Next-Gen mais globalement, le rendu des voitures et de la piste est exceptionnel. Le moindre détail d'une carrosserie est fidèlement reproduit et les nombreux effets de motion blur gomment assez bien les rares défauts visuels. Les vues cockpit ne sont pas aussi réussies, la résolution des textures du tableau de bord laissant quand même à désirer. Le moteur EGO gère également la physique, et concernant le comportement de la voiture, les défauts que nous avons relevés dans *DIRT* semblent encore bien présents même si nous laissons à *GRID* le bénéfice du doute vu qu'il ne s'agit là que d'une bêta. Ainsi, le véhicule se comporte bien de manière cohérente tout au long de la trajectoire, les mouvements de caisse sont parfois étranges, comme si l'axe de pivot ne se trouvait pas sur les roues arrière mais plus au centre. Cette sensation assez difficile à expliquer donne parfois l'impression que le train arrière dérape dans un sens contraire aux roues avant ou que la voiture se déplace latéralement sur des manœuvres à très basse vitesse. Bref, c'est pas fastoche à expliquer mais c'est un peu bizarre. L'autre point cette fois remarquable du moteur physique est la gestion des déformations. Un nombre incroyable de polygones peuvent se plier et les modifications de textures servant à

**Genre :** Course de voiture  
**Développeur :** Codemasters (Royaume-Uni)  
**Éditeur :** Codemasters  
**Sortie prévue :** 25 juillet 2008

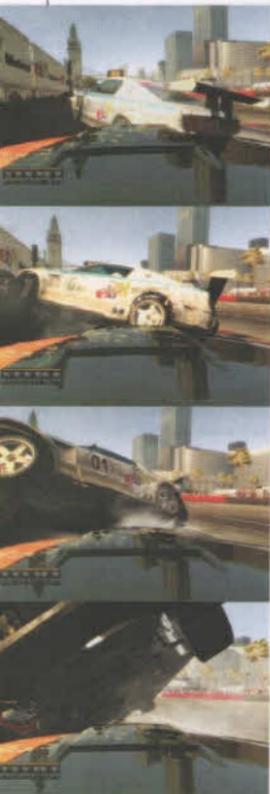
### Un jeu de l'EGO

Colin McRae DIRT avait inauguré le nouveau middleware de Codemasters appelé NEON. Si vous avez lu notre dossier sur les moteurs de jeu paru il y a deux numéros, vous savez ce qu'est un middleware : un ensemble de modules permettant de réaliser plus facilement un jeu en incluant au sein du même outil de développement de quoi gérer le graphisme, les animations, mais aussi la physique, l'I.A., le moteur réseau, etc. EGO n'est autre que l'évolution de NEON qui possède pour particularité d'être multi-plateforme. En gros, un jeu développé sur PC, Xbox 360 ou PS3 tournera facilement d'une machine à l'autre sans avoir à reprogrammer l'ensemble du code. Développé pendant trois ans, ce middleware aura coûté 60 millions d'euros et sera utilisé pour les autres titres de la marque, à commencer par Operation Flashpoint 2.

*C'est bien la première fois que le public est aussi bien modélisé, surtout au niveau des nichons.*



## À venir >>>



Dans les épreuves de dérapages, vous serez noté par un jury sur la qualité de vos glissades. Une discipline très en vogue au Japon.

retranscrire les salissures, les bris de glace et autres impacts sur la peinture sont particulièrement réussies. Tout aussi bien gérée est l'absorption des chocs, les tôles se froissent tout en encaissant l'énergie cinétique. Les barrières situées en bord de route se déforment elles aussi et les gros monticules de pneus amortissent les impacts de façon super réaliste, la voiture venant littéralement se planter dedans. Inutile de préciser que les débris laissés sur la route par d'autres concurrents ont un impact direct sur la santé de votre propre voiture.

### Entre arcade et simulation ?

**GRID**, qui n'est autre que la suite cachée de **TOCA RaceDriver**, emprunte le même chemin que son prédécesseur, délaissant la partie simulation pour se concentrer sur l'action. Aucun réglage de la voiture ne semble possible mais il existe de vraies différences de tenue de route et de pilotage d'un modèle de voiture à un autre. Néanmoins, Codemasters ne délaisse pas totalement les amateurs de conduite hardcore en leur proposant de supprimer quatre aides au pilotage : vitesses automatiques, ABS, antipatinage et aide au braquage. Seul problème, le résultat en l'état est peu convaincant tant la difficulté est grande. La voiture se barre dans tous les sens et le retour de force n'étant pas encore implémenté, l'utilisation d'un volant ne donne



pas de meilleurs résultats qu'au clavier. Cela dit, et en admettant que ce défaut soit corrigé, le joueur exigeant devrait y trouver son compte sans toutefois espérer la précision d'un jeu de Simbin. On peut aussi noter une idée intéressante consistant à synchroniser le nombre de points gagnés avec le



niveau de difficulté. Au niveau le plus bas, le joueur peut utiliser n'importe quelle vue et effectuer trois sauts cinq secondes dans le passé pour corriger une erreur de conduite ou recommencer entièrement la course sans que cela n'influe sur son classement général. En mode le plus difficile, seule la vue cockpit est disponible et aucune deuxième chance n'est acceptée. En contrepartie, vous

enregistrerez plus de points. En outre, une épreuve possède souvent un second objectif qui, s'il est rempli, améliorera votre score. Par exemple, il vous suffira de finir dans les 5 premiers pour satisfaire la première condition et de terminer devant Antonio de La Pine pour remplir le second objectif.

### Une I.A. très bourrine.

Enfin, le point le plus critiquable de cette pré-version reste sans contestation possible le comportement de l'I.A., extrêmement agressive et surtout très rancunière. Les adversaires n'hésitent pas une seconde à aller au contact et, pour peu que vous ayez fait un petit bisou sur le cul de leur voiture, ils se vengent systématiquement en vous sortant de la piste. Tout cela rend l'utilisation de cette version assez pénible dès lors que l'on pousse le niveau de difficulté. Un point qui pourrait nuire gravement à la cohérence du jeu, d'autant que le concept consistant à créer sa propre équipe sportive dotée de plusieurs pilotes repose grandement sur la qualité de l'I.A. Impossible de dire pour l'heure si les 20 % non terminés du jeu englobent ou non l'I.A. mais si j'étais à la place des concepteurs, je retravaillerais pas mal ce point-là. Cela dit, d'ici le 25 juillet, il y a de fortes chances pour qu'ils corrigent le tir et je reste personnellement confiant, la série des TOCA ayant toujours su tirer son épingle du jeu. Reste que sur la PS3, la présence de *Gran Turismo* ne devrait pas faciliter la tâche de l'éditeur anglais.

Lord Casque Noir





## Brothers in Arms : Hell's Highway

# L'enfer est pavé de bombes attentions !

Curieuse cette obsession que semblent avoir les gons de Gearbox pour les escouades d'hommes virils unis par des liens fraternels dans les jeux de guerre. Je ne sais pas ce que ça cache, peut-être une passion pour les sports collectifs et les uniformes, toujours est-il qu'ils sont en passe de devenir les spécialistes du genre. Alors qu'Aliens Colonial Marines est en plein développement, le troisième volet de Brothers in Arms approche de son terme, l'occasion pour eux de révéler quelques nouvelles infos.

Une des marques de fabrique de la série réside dans l'aspect dramatique de sa narration où chaque membre de vos escouades est individualisé pour mieux suivre son parcours. Les destins tragiques donnent lieu à des cinématiques poignantes dans lesquelles on ne manque pas de voir ses hommes mourir au ralenti en s'écriant "Qu'est-ce que vous voulez pour dîner ce soir ?". Enfin, ça c'est la théorie, j'avoue que ça ne m'a pas particulièrement marqué et c'est pour les nouveaux venus ou les insensibles comme moi que l'introu du jeu rappellera les épisodes précédents en réintroduisant les personnages tels que les héros Matt Baker et Joe Hartsock. Le gameplay n'a pas trop changé, on vous demande toujours de tuer des nazis lors de l'opération Market Garden en commandant deux escouades, l'une fixant l'ennemi sous un feu nourri - un cercle gris apparaît lorsqu'ils sont coincés - pendant que l'autre tente de les prendre par le côté ou à revers. Évidemment, la situation est réversible et en cas de danger sérieux, c'est l'écran qui prendra une couleur rouge pour vous indiquer

qu'il est l'heure de se planquer. Grâce aux nouvelles recrues, vous aurez parfois l'occasion de disposer d'une escouade spécialisée trimballant un bazooka ou un mortier pour mieux dégager le terrain.

**Opération cueillette aux Pays-Bas.** Puisque *Brothers in Arms : Hell's Highway* se passe d'objectifs explicites, vous serez amené à explorer l'environnement en tombant parfois sur des "points de reconnaissance" qui vous donneront accès à des infos historiques concernant la bataille en cours. Le premier des deux niveaux montrés, intitulé "Lost", sera aussi le premier niveau du jeu où vous serez perdu, enveloppé par les flammes en essayant de comprendre ce que vous venez de voir (je ne dis rien pour éviter le spoiler). Après ce tutorial, la map intitulée "Market Garden" nous envoyait plus loin dans l'histoire tout casser dans un petit village hollandais. Réalisé avec l'Unreal Engine 3, ce nouvel opus est agréable à l'œil, notamment dans le domaine du chaos à grand spectacle puisqu'il fait lourdement appel aux décors destructibles et aux ralentis en cas de jolis gestes de votre part, comme au football. L'action s'appuyant fortement sur les abris de secours, cet été encore, il va falloir sortir couvert. Depuis qu'El Gringo m'a rapporté des gants individuels pour doigts en latex du Japon, je ne me fais plus trop de soucis de ce côté-là.



**Genre :** Shoot 3D tactique  
**Développeur :** Gearbox Software (États-Unis)  
**Éditeur :** Ubisoft  
**Sortie prévue :** Août 2008



Threanor

# This is Vegas

## Une course à faire au Casino



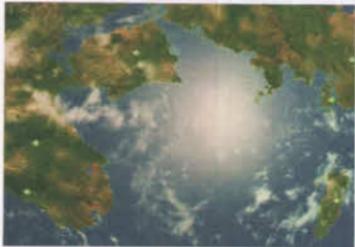
Las Vegas et moi, c'est une rotation d'amour et de terreur. Je serais ravi de passer ma vie dans une cité peuplée par des sosies d'Elvis Presley ivres morts tout simplement de vendre les restes même plus fumants du rêve américain. Je serais enchanté de côtoyer des journalistes surdiplômés et totalement ravagés au LSD désireux de couvrir l'actualité, de préférence sous un feu nourri de 367 Magnum. Cela dit, une chose m'en empêche : je le sais, si je mets un jour les pieds là-bas, ça sera pour me marier. Alors je tampoise. Mais Midway a l'air de vouloir m'offrir un palliatif. En effet, après une vague de FPS pas géniaux, du médiocre *Unreal 3* au terrifiant *Blacksite*, voilà que la société se lance dans le GTA-like. Et le scénario s'annonce plutôt excitant. C'est la panique dans la cité du péché. Un businessman plus malin que les autres a réussi à placer la ville tout entière sous coupe réglée. D'autres l'avaient fait avant lui, mais le richard en question nourrit de terribles desseins : faire du lieu de débauche le plus réputé du monde (après le Dirty Dick d'El Gringo) un parc à thème castré, un piège à touristes tout entier dédié à la famille, aux bonnes vieilles valeurs et aux petits enfants qui claquent de la thune. Las Vegas est donc tombé sous la coupe d'un magnat tendance cul-bénit et pour lui rendre ses lettres de noblesse – et échuser votre dose de stupre et de vin de messe sans voyager jusqu'au Vatican –, vous allez vous révolter. En compagnie de vos potes les Chairmen, qui rappelleront un lointain Ratpax aux fans de Sinatra, vous allez foutre le dawa et commencer par prélever une petite dime chez vos voisins pour développer votre "activité". Vous l'aurez compris, cette puissance critique du néo-conservatisme "born again" appliqué aux putes et aux casinos sera l'occasion de profiter de bastons, de courses de voitures et autres mini-jeux de danse.

**Vas-y francky, c'est bon...** En effet, pour vous remplir les poches et lancer la machine, il s'agira d'abord de dépouiller le vulgum pecus, ceci impliquant de lui pêter les genoux avec le sourire. Puis, vous empocherez les jetons qu'il laisse tomber pour aller les jouer (et les tricher) à une table de blackjack ou aux machines à sous. Petit à petit, on devrait entendre parler de vous, ce qui devrait vous ouvrir la porte de cercles plus restreints et nettement plus lucratifs. C'est au sein de ces carrés VIP que vous pourrez tisser des liens et augmenter votre mainmise sur la ville. Seulement, pour se faire remarquer, il faudra s'en donner à cœur joie. Le joueur dispose d'une jauge de "Buzz" qui rendra compte de l'impact de ses actions et du magnétisme animal qu'elles lui confèrent. Vous pourrez ainsi danser pour lever de la minette et vous faire remarquer par les frustrés, servir de barman, rendre de menus services aux gens ou virer les pivrots pour vous illustrer en tant que membre important de la communauté de la Night yeah coco ouaich. Tout cela a l'air bien superficiel, mais à voir *This is Vegas*, il est clair que les développeurs, à l'origine du très gore *The Suffering*, en ont conscience. Tellement conscience qu'ils ont choisi de donner au titre tout entier une orientation clairement rigolade. Attendez-vous à une sacrée dose de parodie des classiques du genre, pimenté par du polygone sexy, de la grosse farce à la *American Pie*, vomis sur le pied des gonzesses draguées et flatulences garantis. Reste que le jeu s'annonce mignon, qu'on nous promet une ville absolument gigantesque et sympathiquement modélisée. On verra bien. En attendant, vous venez d'acheter une Xbox 360 pour jouer à *GTA IV*.

Omar Boulon

**Genre :** Clone potache de GTA  
**Developpeur :** Surreal Software (É.-U.)  
**Editeur :** Midway  
**Sortie prévue :** Automne 2008





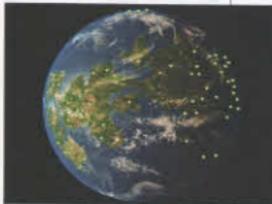
## Cities XL

### Et Monte Cristo créa le City Builder massivement multijoueur...

Vous vous souvenez de la suite de *City Life*, *Cities Unlimited*, dont nous vous avions déjà parlé plusieurs fois ? Pour une raison mystérieuse, le projet vient d'être rebaptisé et s'appelle désormais *Cities XL*, afin sûrement de séduire cette partie du public mâle qui a un truc à compenser niveau taille. Ou alors parce que, au détour d'un des paragraphes du communiqué de presse accompagnant cette annonce, on découvre qu'il sera possible pour les maires virtuels d'interagir "dans un univers massivement multijoueur". OMGWTF, comme disent les jeunes. Est-ce que ça veut dire qu'on pourra bâtir sa ville sur une planète entièrement recouverte de cités dirigées par d'autres joueurs, avec par exemple la possibilité de vendre de l'énergie en surplus ou de traiter les déchets des voisins, ou même de se piquer de la population en offrant des jobs plus qualifiés, le tout dans un environnement dynamique et persistant ? Ou alors juste un classement mondial des plus grosses villes façon *TrackMania*, avec par-dessus deux ou trois bricoles "communautaires", comme le penserait un esprit cynique ? Focus insiste en nous expliquant qu'on pourra "faire affaire" avec d'autres villes et même les prendre comme partenaires pour créer d'immenses métropoles. Et peut-être élire un socialiste à la tête de la communauté urbaine, alors que la droite a la majorité, ha ha. En tout cas, ça commence à devenir excitant. À part ça, Focus et Nadeo confirment ce qu'on soupçonnait déjà : le jeu sera

évidemment en 3D, il y aura bien sûr plusieurs types d'environnements comme dans *City Life* (montagnes, collines, canyons, plages, îles, climat tropical, désertique, méditerranéen ou tempéré, je recopie juste ce que dit l'éditeur hein) et différents styles architecturaux mélangeant les inspirations américaines, européennes et asiatiques.

**Parce qu'il faudra bien un jour oublier Sim City 4.** Pour le gameplay, le développeur devrait rester sur le concept des bâtiments "plopables", c'est-à-dire qu'on construira directement les structures (résidences pour riches, HLM de prolos, immeubles de bureaux plus ou moins prestigieux, etc.) et on attendra de les voir se remplir de nouveaux locataires, contrairement au style *Sim City* (enfin le "vrai" style *Sim City*, pas celui du scandaleux *SC Societies*...) où l'on plaçait juste des zones sur lesquelles les habitants construisaient eux-mêmes leur baraque, selon leur niveau social. *City Life* avait une légère tendance à la répétition architecturale (même si les milliards d'extensions gratos publiées par Monte Cristo ont bien amélioré les choses), mais si l'on en croit les premiers screens, *Cities XL* ne devrait pas avoir ce problème. J'espère donc que 2009 sera vraiment l'année où je pourrai désinstaller *Sim City 4*.



Genre : Remplaçant de *Sim City*  
 Développeur : Monte Cristo (France)  
 Éditeur : Focus  
 Sortie prévue : 2009

ackboo

**Quand y'en a plus...**

NCSoft tente de satisfaire les joueurs de *City of Heroes/Villains* qui réclament plus de slots pour de nouveaux persos en leur offrant... plus de slots pour de nouveaux persos. A priori, ça devrait leur plaire. Tous les abonnés devraient ainsi recevoir avec la douzième mise à jour deux nouveaux emplacements, et un de plus pour chaque année déjà passée à jouer. Ce système de récompense des vétérans est donc rétroactif, mais aussi valable pour les années à venir. NCSoft met de plus en vente d'autres emplacements vides encore pour 6 dollars l'unité, 10 dollars les deux et 20 les cinq. Il sera au final possible de posséder et répartir jusqu'à 36 de ces slots sur chaque serveur. Il est aussi possible d'arrêter l'abonnement et de se mettre au VTT ou au badminton, remarquez.

**De pire empire**

Après un *Star Wars : Empire at War* décevant et un *Universe at War* décevant, les petits gars de Petroglyph changent de registre et officialisent le développement d'un MMO. Tout ce que l'on sait à son sujet pour le moment, c'est qu'il sera sans abonnement et financé par des micro-transactions. C'est rassurant.



PETROGLYPH

**Le jeu de la droite décomplexée**

Quand *Ragnarok Online* a été lancé en France, des années après être sorti dans les pays asiatiques, on a bien rigolé et on en a dit beaucoup de mal. Quand il fut possible de jouer gratuitement en acceptant de ne pas participer aux events, de limiter le niveau de son perso et de sacrifier d'autres options futiles, on a bien rigolé et on est allé au Quick parce qu'on avait la dalle. *Ragnarok Online* continue de nous faire rire en privilégiant maintenant honteusement les riches et les abrutis dépensiers. Grâce à un numéro Allopass et des SMS surtaxés, ceux-ci peuvent en effet maintenant doubler leurs gains d'expérience pour une journée contre "seulement" 3 euros. Ce n'est pas tout, puisque le même concept permettra également bientôt de choper de plus gros loots sur les cadavres des ennemis tués. Si vous ne pouvez pas vous permettre ce genre de folie, sachez que je paye 20 euros de l'heure pour un babysitting par votre grande-sœur. Cash.

**Subprimes Online**

*CrimeCraft* bénéficie d'un univers original : un monde en crise submergé par l'insurrection. Ce MMO de Vogster tape un peu dans tous les rôliers, puisqu'il combine l'action d'un shoot tactique et la stratégie d'un RPG. En gros c'est un shoot à la troisième personne basé sur l'Unreal Engine 3 avec des éléments de jeu de rôle. Il est ainsi nécessaire de développer les compétences de son perso choisi parmi l'une des différentes classes (bandit, forces de l'ordre...), de prendre soin de ses finances et de la renommée de son gang. On pourra pour cela accomplir quelques missions instanciées comme le braquage d'une banque, mais aussi se battre pour conquérir et défendre des territoires. On notera également l'existence de zones économiques comprenant la gestion de l'immobilier. Il sera enfin possible de crafter son équipement pour l'améliorer, ou lui donner de la valeur et les revendre aux enchères par exemple. Prévu pour être gratuit lorsqu'il a été dévoilé en 2006, on sait juste maintenant qu'on l'attend pour le printemps 2009. En tout cas, vu les infos ces temps-ci, il y a des chances que ce soit réaliste.

**Le jeu au nom créatif de la semaine**

*Mortal Online* est un MMORPG développé par Star Vault et annoncé pour l'été 2009. Le jeu, qui tirera profit de l'Unreal Engine 3, écoperà d'un univers hero-fantasy plutôt bateau. Jusque-là, rien de sensationnel. *Mortal Online* est pourtant potentiellement intéressant. Les développeurs promettent en effet un monde ouvert et dynamique avec du PvE, mais pas de zones de PvP puisque l'affrontement entre autres joueurs sera autorisé absolument partout. Les développeurs nous assurent d'ailleurs que l'on se pâmera devant les arbres de compétences sophistiqués, et surtout le système de combat en temps réel dans lequel les compétences du joueur comptent autant que celles de son perso. Il sera enfin possible de donner son nom aux zones que l'on a découvertes, voire de lancer une religion à sa gloire. Sur ce, je vais de ce pas acheter un cubitain de vin de messe en prévision du culte de ma personne.

**Final Fantasy : complet**

Que les mecs de Blizzard parlent de surpopulation, ça n'étonnerait personne. Mais quand ce sont les développeurs de *Final Fantasy XI*, je suis un peu surpris. Voyez-vous, le MMO héberge environ 500 000 joueurs pour 1 700 000 persos. C'est plutôt bien pour ce type de jeu, rien à dire... Sauf que c'est trop bien en fait, parce que certains serveurs sont maintenant surpeuplés. C'est le cas d'Odin notamment, qui accueille 12 000 abonnés pour 70 000 avatars, une surpopulation pouvant entraîner une détérioration manifeste du jeu à base d'embouteillages sur les monstres, de problèmes économiques ou de lags. Du coup, les transferts de personnages vers d'autres serveurs sont dorénavant possibles gratuitement. Sinon, je propose que l'on élimine physiquement tous les avatars ou joueurs à la place et ce sera plus agréable, en plus.



## Le best-of de l'impossible

**Big Pharma**

Tuer 30 ennemis en accompagnant un Heavy.

**You'll feel a Little Prick**

Tuer 4 ennemis avec un Scout en une seule Übercharge.

**Medical Breakthrough**

Détruire 8 buildings d'ingénieurs avec un Demo en une seule Übercharge.

**Specialist**

Restaurer 10 000 points de vie en une seule vie.

**Chief of Staff**

Accumuler 10 millions de points de vie restaurés. Bon courage les mecs !

**Bedside Manner**

Soigner un équipier alors que lui-même débloque un de ses Achievements.



## Team Fortress 2

## Une mise à jour chirurgicale

À l'heure où vous lirez ces lignes, la première grosse mise à jour de Team Fortress 2 sera disponible. Complètement axée sur le Medic, elle préfigure de ce qui devrait arriver dans les prochains mois : des nouvelles maps au compte-gouttes, de nouvelles armes pour chacune des classes déjà existantes et un shoot qui n'en est qu'au début de son cycle de vie. Après la sortie de la décevante carte Badlands, Valve devait faire fort, et la dernière mise à jour de Team Fortress va changer pas mal de choses. Oui, les snipers resteront des campeurs, les Demos resteront des lâches et les Soldiers resteront la seule classe qu'aiment jouer les hommes, les vrais, mais le Medic risque lui de devenir encore plus stratégique qu'auparavant. Il bénéficie de 36 nouveaux Achievements, certains assez marrants (voir encadré), qui débloquent à chaque paquet de douze une nouvelle arme. D'abord le Blutsauger, un fusil à seringue qui ne pourra pas placer de "coups critiques" mais augmentera de trois points la santé du Medic à chaque fois qu'il atteindra un ennemi. Au bout de 24 Achievements, la Critzerieg deviendra disponible. C'est un medi-gun qui, au lieu de déclencher une invincibilité à l'Übercharge, permettra au coéquipier qui en bénéficie de ne balancer que des coups critiques. Mélangez ça à une Übercharge classique d'invincibilité et vous aurez un combo qui devrait forcer les ingénieurs à trouver d'autres moyens



de défense que le classique "je m'accroupis entre ma tourelle et mon dispenser et je donne des coups de clé à molette jusqu'à la fin du round". Enfin, les Medics professionnels pourront sortir leur Übersaw, une scie au corps à corps qui augmentera de 25 % la jauge d'Übercharge à chaque coup porté. Vu le résultat de la grande majorité des rounds (un Sudden Death parce qu'une équipe s'est enterrée dans sa base derrière une rangée de tourelles), ce petit boost des capacités du Medic me paraît le bienvenu.

**Anazer Successful Prozedure !** Autre grosse nouveauté, l'apparition d'un nouveau mode de jeu inauguré par la map Gold Rush. Il s'agira d'escorter un chariot sur rail d'un bout à l'autre de la carte, ledit chariot avançant plus ou moins vite selon le nombre d'équipiers qui se trouvent à proximité. Grâce au talent de nos gentils admin qui sélectionnent pour vous les meilleures productions, le serveur TF2 "Scout" de Canard PC héberge déjà depuis quelque temps une map custom de ce genre, et si le concept est sympé, ça ne change pas radicalement le jeu, et on regrettera que Valve n'ait pas plutôt choisi de ressusciter le fameux mode "Hunted" du Team Fortress 2 : protéger un vrai joueur humain désarmé qui panique comme un con à la moindre roquette, c'est plus fun qu'un chariot. Mais cette mise à jour gratos reste quand même un très beau cadeau pour un jeu dont la popularité en ligne ne semble pas s'émousser. La prochaine mise à jour concernera probablement le Pyro, en attendant, vous êtes cordialement invité à faire bosser votre Medic sur les serveurs Canard PC, où vous trouverez toujours un Heavy plein de tendresse et d'amour pour vous accompagner.



Gold Rush : on attendra quelques semaines avant de savoir si c'est un nouveau Dustbowl ou un nouveau Badlands...

ackboo

## Notre sélection

## Lecteurs vidéo

- Media Player Classic 6.4.9.06
- BSPlayer version 1.37.826
- VLC Media Player 0.8.6f
- Zoom Player 5.02

## Lecteurs audio

- Foobar2000 0.9.3.2
- Winamp 5.53
- iTunes 7.6.2

## Clients Mail

- Thunderbird 2.0.0.12
- Outlook Express 6.0
- Pegasus Mail 4.41

## News readers

- Grabit 1.7.1
- NewsReactor 20080321.14
- ◆ NewsLeecher 3.8

## Messagerie instantanée

- Trillian 3.1.9
- Miranda IM Pack FR 2.9.4
- Pidgin 2.4.1

## Anti logiciels

- SpamPal 1.594
- Ad-Aware 2007 7.0.2.7
- Windows Defender

## Navigateurs

- Avant Browser 11.6
- Firefox 3.0.14
- Opera 9.27

## Browsers d'images

- FastStone Viewer 3.5
- XnView 1.93.4
- Picasa 2.7

## Clients FTP

- FlashFXP 3.6.1240
- FileZilla 3.0.9.2
- SmartFTP 3.0

## Drivers vidéo

- ATI Catalyst 8.4
- ForceWare 174.74

- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.

DEMO  
Kung Fu Panda

*Kung Fu Panda*, c'est un film d'animation a priori très enfantin avec des animaux qui se luttent la gueule façon Bruce Lee. Je dois reconnaître qu'un panda qui fait du kung fu est un concept intéressant, comme *Pedobar* ou des charentaises de combat. Mais comme on peut s'en douter de la part d'une adaptation de film (grand public) en jeu vidéo (grand public), *Kung Fu Panda* n'est pas un chef-d'œuvre. Ce n'est en fait qu'un jeu d'action super bateau avec des tas d'ennemis à dégommer, des pièces à ramasser pour débloquer des éléments divers, de la bouffe pour se soigner et des esprits pour restaurer son chi. Le panda maîtrise une attaque rapide, une puissante, et une pelletée de combos et coups spéciaux. Le gameplay est basique, on n'a pas de mauvaise surprise au moins, mais la caméra dirigée à la souris est assez désagréable. Plus grave, les missions sont terrifiantes de banalité et de médiocrité. On se contentera donc de buter

rapidement les salves successives d'ennemis pour progresser, sans oublier de ramasser les dix pots qu'un malheureux lapin a égarés sur son chemin. Et non seulement ce n'est pas motivant, mais en plus c'est ridiculement facile avec les innombrables plats en bord de route pour nous revitaliser en cas d'accident. Parfois, notre panda se roule en boule et dévale un chemin en speed pour tromper l'ennui du joueur, mais ça ne marche pas. Il n'y a que le graphisme, dont les options sont pourtant très limitées, qui s'en sort plus ou moins avec des personnages plutôt bien modélisés et des décors pas trop fouillés mais acceptables. *Kung Fu Panda* n'en reste pas moins un jeu d'action hidon pour tout joueur digne de ce nom, même s'il peut satisfaire les enfants à la recherche d'un beat-them-all pas trop gore. Et si vous n'en avez pas, je peux bien vous en louer un ou deux...

Développeur : Activision (États-Unis)

Éditeur : Activision

Taille : 527 Mo

URL : tinyurl.com/3mkjfh

UTILITAIRE  
Gom Media Player

Partisan jusqu'à très récemment du seul VLC Media Player pour lire les vidéos, Gom s'est finalement imposé naturellement. Ce lecteur intègre d'office la plupart des codecs indispensables, et cherche automatiquement une version open source de ceux qui viendraient à manquer. C'est pratique, et c'est surtout plus efficace que VLC dans certains cas : une vidéo en MKV qui passait mal chez moi sur VLC fonctionne ainsi impeccablement avec Gom, sans problème de lecture ni artefacts sur l'image comme auparavant. L'interface, enfin, est sobre et fonctionnelle, mon seul regret vient en fait de l'impossibilité de passer en plein écran avec un double clic. C'est profondément regrettable et choquant, limite révoltant, mais on n'en fera pas toute une histoire.

Freeware

Développeur : Gomlab

Version : 2.1.9.3764

Taille : 5,57 Mo

URL : www.gomlab.com





**DÉMO**  
**Crash Time**

Dans *Crash Time*, le joueur incarne un flic allemand qui devra résoudre huit affaires. Les enquêtes sont elles-mêmes divisées en plusieurs sous-missions représentant les différentes étapes de l'aventure. La démo débute ainsi par une banale course-poursuite avec un chauffard. Les policiers à ses trousses ont ensuite rappelés au commissariat pour prendre en charge une nouvelle recrue, ce qui se traduira par une course toute bête jusqu'à une aire d'autoroute pour classer une histoire d'accident. On apprend sur place qu'une des pièces de la voiture impliquée était défectueuse, nos agents des forces de l'ordre doivent donc logiquement se rendre chez son fabricant en moins de 2 minutes 30.

Vous l'aurez compris, *Crash Time* déborde de créativité et de ressources. Ce jeu n'est d'ailleurs pas spécialement joli, avec son image bizarrement déformée et son graphisme un peu daté. Il se distingue pourtant de la concurrence avec son gameplay arcade à l'extrême. Les parcours sont faciles et monotones, mais on n'est pas seul sur les routes et il faut donc foncer entre les files de voitures pour respecter les chronos. Il est préférable de ne pas foncer dans le tas pour éviter de cumuler les dégâts, mais sachant qu'une collision à pleine vitesse avec un camion n'endommage pas le véhicule à plus de 6%, on est plutôt tranquille. Tellement qu'on se fait vite chier, à cause d'un jeu ni beau, ni fun, sans grand intérêt donc. Hop, voilà, c'est testé !

**Développeur :** Syntec (Allemagne)  
**Editeur :** RTL Games  
**Taille :** 393 Mo  
**URL :** www.syntec.de



**UTILITAIRE**  
**ZipInstaller**

Les logiciels nomades, qui ne nécessitent pas d'installation, c'est vachement pratique des fois. Sauf que d'autres fois, on préférerait un logiciel de bureau normal avec un répertoire d'installation, un raccourci sur le bureau et une entrée dans la base de registre pour le désinstaller depuis le gestionnaire de programmes. C'est justement à cela que sert ZipInstaller, qui force notre nomade zippé à demander poliment où il pourrait s'installer au lieu de squatter le PC comme un enfant de Don Quichotte.

**Freeware**  
**Développeur :** NirSoft  
**Version :** 1.2.1  
**Taille :** 38,5 Ko

**URL :** www.nirsoft.net/utis/zipinst.html

**UTILITAIRE**  
**Windows Search**

Et moi qui croyais que Microsoft tentait de nous refourguer Windows Vista à tout prix... Ce n'est visiblement pas le cas, puisque les utilisateurs de Windows XP viennent de gagner le droit d'utiliser la dernière version du module de recherche de Vista. Présenté comme étant 33% plus rapide que l'original, Windows Search 4.0 est effectivement plutôt pratique et réactif, et sa fonction preview le rend assez agréable à utiliser. Ça vient de chez Microsoft, c'est plutôt bien, gratuit et sans engagement... Pas de doute, c'est un piège. Pfiou, ils ont failli m'avoir ce coup-là...

**Freeware**  
**Développeur :** Microsoft  
**Version :** 4.0  
**Taille :** 5,26 Mo  
**URL :** tinyurl.com/6a5xot

**UTILITAIRE**  
**Tiny USB Office**

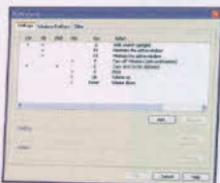
Il vous reste 3 mégots-octets sur votre clé USB remplie de trucs avec des gens tout nus dessus, et vous ne savez pas comment les utiliser ? Pourquoi ne pas y installer un substitut de MSN Messenger, un logiciel de compression, un de cryptage, deux traitements de texte, un client FTP, et dix autres logiciels de base indispensables pour se sentir chez soi sur n'importe quel PC ? C'est pratique, comme un tire-bouchon décapeur dans la vraie vie, en quelque sorte.

**Freeware**  
**Développeur :** Xtort  
**Version :** 1.0  
**Taille :** 2,31 Mo  
**URL :** tinyurl.com/4p9old

**UTILITAIRE**  
**HotKeyBind**

Lancer des programmes avec des raccourcis clavier, ce n'est pas indispensable mais ça peut être pratique pour améliorer la productivité. HotKeyBind, en plus de cette fonction basique, offre bien d'autres possibilités, puisqu'il permet également de créer des raccourcis pour éteindre ou mettre en veille son PC, contrôler le volume ou même cliquer sans se servir de la souris. Il est enfin possible de se créer tout aussi facilement des raccourcis pour lancer des fichiers, un MP3 de rires enregistrés pour ponctuer les remarques d'un collègue idiot par exemple.

**Freeware**  
**Développeur :** Marco Bari  
**Version :** 1.2  
**Taille :** 1,18 Mo  
**URL :** sf.net/projects/hotkeybind



**À voir aussi**

**PATCH**  
**UFO : Afterlight**

La protection disque est maintenant supprimée, vous pouvez cramer vos CD ou les donner à un clodo. Je fais la manche à Nation.

**Version :** 1.6  
**Taille :** 4 Mo  
**URL :** tinyurl.com/52utom

**PATCH**  
**X-Plane**

Nous n'avons aucune idée de ce que fait ce patch, mais il le fait sûrement très bien. De rien.

**Version :** 9.00  
**Taille :** 1,4 Mo  
**URL :** tinyurl.com/629xjd

**PATCH**  
**The Witcher**

Cette mise à jour corrige quelques détails mais n'apporte pas toutes les modifications promises dans la nouvelle version. Les bâtards.

**Version :** 1.3  
**Taille :** 323 Mo  
**URL :** tinyurl.com/53kmwu

**PATCH**  
**Medieval 2 : Total War**

Des tas des corrections dans ce patch, une notamment qui interdit aux femmes décédées de pouvoir accoucher. Ils n'ont pas de cœur ces développeurs...

**Version :** 1.3 française  
**Taille :** 120 Mo  
**URL :** tinyurl.com/4lppkn

**PATCH**  
**SimCity Societies**

Un patch complet avec des nouveaux bâtiments, événements, crises... Mais ne vous inquiétez pas, c'est toujours de la merde.

**Version :** 1.4  
**Taille :** 123 Mo  
**URL :** tinyurl.com/44jm5q

El Gringo

test Wii

# Mario Kart Wii

## Attention, ceci n'est pas un jeu de course



Je rêve souvent qu'au volant de ma Twingo, je pulvérise les chauffeurs du dimanche qui oublient trop facilement leur cignotant. C'est pour ça que je suis fan de *Mario Kart*. De peux, à loisir, exploser tous ceux qui osent me faire des queues-de-poison sans avoir à passer par les cases course-poursuite sur l'autoroute A5, batte de base-ball contre pare-brise, et prison. Mais, faisons fi du suspense et rentrons dans le vif du sujet : *Mario Kart Wii* n'est pas une révolution, jouant plutôt sur ses classiques en saupoudrant le tout de quelques nouveautés sympathiques et de graphismes convenables. Depuis les Grand Prix et VS jusqu'aux Batailles, tout y est pour satisfaire vos plaisirs solitaires et vos envies de prises de bec après la défaite de trop en couple, entre amis ou en famille. Grâce au WiFi et à votre Code Ami, vous pourrez aussi en vouloir à la terre entière et pleurnicher après votre 200<sup>e</sup> défaite contre Hirokun, son ghost surpuissant et ses techniques de yakuza mal dégrossi. Comme d'habitude, on aura

droit à du 50, 100 et 150cc. En 50 et 100, plus qu'aux trajectoires, la vraie difficulté tient à l'adaptation nécessaire d'abord au volant livré avec le jeu puis à la conduite de la moto. Mais je vois votre question venir, vieux réac'. Vous ne coupez pas aux deux-roues puisque pour les courses en 100cc, c'est la seule catégorie de véhicules immédiatement accessible, avant de pouvoir revenir aux bons vieux karts.

**Saturday Night Prayour !** Moto, hot road, scooter, faites votre choix. La variété des véhicules est bien supérieure au précédent jeu, chacun possédant ses caractéristiques et sa spécialité. Mon préféré reste tout de même le scooter alliant bonne vitesse et stabilité toute relative. Attention, il vous faudra quand même un peu de finesse dans les manœuvres car les mobylettes sont sensibles aux petits virages maladroits. Si vous êtes vraiment réfractaire au volant, vous pouvez toujours jouer au pad ou au nunchuk mais

**Genre :** Party Game avec des karts  
**Développeur :** Nintendo (Japon)  
**Éditeur :** Nintendo  
**Prix :** Environ 50 euros

le jeu y perdra un peu de son charme, d'autant que le bidule en plastique facilite les manœuvres héroïques tels les sauts périlleux, les dérapages contrôlés et les free-wheeling en moto à la Tino (ou Mario) Rossi qui apportent tous leur lot de boosts diaboliques. Manque à l'appel le snake, mais il a toujours pourri le jeu. À l'inverse, le système d'aspiration par un concurrent devrait rendre le jeu plus tactique. Mais, autant être honnête, en catégorie 150cc, tout ce que vous avez appris ne vous servira à rien : oui, I.A. se remet à tricher dans la plus grande tradition *Mario Kart*. Qui plus est, certains circuits sont haissables, comme le Bowser de la course spéciale et le Koopa Canyon. Quel que soit votre classement, vous allez essayer de nombreuses attaques mais pourrez faire parler le Hannibal Lecter des routes qui sommeille en vous grâce aux (trop ?) nombreux bonus qui vous sauveront après une série de rétrogradations. Si ce petit jeu injuste et bourrin finit par vous lasser, allez faire un tour chez les International Mario Karts Lovers pour des compéti' de temps avec vos amis cosmopolites. Une humiliation publique n'est-elle pas bien plus appréciée quand tout votre entourage peut se moquer de vous ? Méfiez-vous, les records de tour de certains sont proprement hallucinants, mais on apprend toujours un peu des meilleurs, non ?

Nardine de Rothschild



### Notre avis :

Certains pourront regretter le manque de compétition sérieuse et une certaine facilité, de nombreux autres ne supporteront pas le manque de fluidité dans les parties en split-écran à 4 joueurs. Pourtant, *Mario Kart Wii* reste un gentil divertissement, surtout entre potes. Mon copain hardcore gamer déteste, mais un jeu dans lequel on peut sans problème mettre sa défaite sur le dos de la tricherie choyée de l'adversaire mérite quand même qu'on s'y attarde, n'est-ce pas ?

7/10



## Bully - Scholarship Edition

## We don't need your education



Le seul regret de ma période collège, c'est d'avoir été trop sage. Je n'ai pas assez profité de cette époque pour laisser aller les pulsions induites par d'importants afflux hormonaux : coller des mains au cul des filles, enfermer les fayots dans les poubelles, sécher les cours... Heureusement, Rockstar Games est venu combler ce manque dans ma vie. Bon, dire que *Bully*, c'est *GTA* dans une école, c'est à la fois extrêmement juste et affreusement réducteur. Juste, parce qu'on y retrouve tous les éléments du jeu-phare de Rockstar : des personnages attachants, des véhicules (principalement des vélos et un skateboard), des dialogues mémorables, un univers vaste et cohérent, une histoire bien ficelée et une liberté d'action impressionnante. Dès les premières secondes de jeu, on retrouve ses marques *GTA*-esques et on plonge direct dans la peau de Jimmy Hopkins, jeune cancre teigneux, roux de surcroît, envoyé à la

Bullworth Academy, une école privée, tandis que sa vieille part pour sa douzième lune de miel. Rockstar oblige, on va bien évidemment devoir faire son trou et s'imposer face aux différents groupes d'élèves (sportifs, fayots, bourges...) au cours des cinq chapitres du jeu (plus le mode freeplay) qui s'étalent sur toute l'année. Heureusement, le jeu ne se limite pas qu'aux murs de l'école, puisqu'on accède rapidement à une petite ville avec ses quartiers, ses commerces, ses maisons, son parc d'attractions... Plein de bonnes choses en perspective.

**My game is rich.** À l'inverse de celles de ses prédécesseurs, les journées de Jimmy sont rythmées par deux éléments : les cours et le sommeil. Chaque jour compte deux cours qui sont facultatifs mais qui octroient de chouettes bonus tels que l'indication des paquets cachés ou plus de santé restaurée à chaque baiser

**Genre :** GTA Técole (hu hu hu ahem)  
**Développeur :** Rockstar (Canada)  
**Éditeur :** Rockstar  
**Prix :** Environ 50 euros  
**URL :** [www.rockstargames.com/bully/home](http://www.rockstargames.com/bully/home)

donné à une donzelle. Il y a en tout une dizaine de disciplines allant de la géo à l'anglais en passant par les cours de dessin. Si les premières leçons sont assez faciles, les dernières s'annoncent nettement plus tendues. Une fois les cours terminés (sauf si on décide de sécher), on a quelques heures pour s'adonner aux missions avant de tomber de fatigue vers 2 h du matin jusqu'à 8 h le lendemain. Et des missions, il y en a, plein, et des variées en plus : tabassage, courses, jeux de rythme, extinction d'incendie, vol de petites culottes... On prend énormément de plaisir à accomplir ces besognes et on ne voit pas passer les 15-20 heures nécessaires pour en faire le tour. Pas radin, Rockstar a ajouté une tonne d'activités en ville (courses de vélo, tonte de pelouse, paquets cachés...) qui doublent aisément la durée de vie si on veut atteindre les fameux 100 %. Histoire de pousser encore un peu le vice, certaines actions ou missions amènent un nouveau trophée dans la chambre de Jimmy, trophées qui deviennent rapidement une obsession pour le joueur. Au niveau des spécificités Wii, les contrôles à la Wiimote sont bien pensés et aident à l'immersion lors des combats ou de certains cours. Cette édition du titre ajoute quelques cours et missions, toujours appréciables, et un multijoueur anecdotique.

Pivo



## Notre avis :

Difficile de faire le tour d'un jeu aussi riche en une seule page. Sous ses faux airs de mini-*GTA*, *Bully - Scholarship Edition* est en fait un concentré de ce que Rockstar sait faire de mieux : un jeu profond, attachant, provocant, fortement addictif dont on ne sort pas indemne. L'ambiance est extrêmement originale, le gameplay impeccable et cette nouvelle édition, adaptée à la Wii, est un must-have pour tous les possesseurs de la petite console blanche.

9/10

## Sélection Jeux Budgets

Non, les jeux en version budget ne sont pas que des affaires. Même quand on nous ressort un bon titre au tiers de son prix de lancement.

Il peut y avoir des mauvaises surprises, comme cet *Arx Fatalis Collector Edition* que va tenter de vous vendre Atari pour 15 euros, en espérant que vous n'aurez pas l'intelligence d'aller regarder au fond des rayonnages, pour le trouver publié à moins de 6 euros par d'autres éditeurs, voire simplement sur Steam... Au prochain numéro, retour de la qualité avec une sélection des meilleurs strat' temps réel vendus une bouchée de pain.

## Arx Fatalis Collector Edition

À l'occasion des cinq ans de la sortie du jeu, Atari a réédité *Arx Fatalis*, première production d'Arkane Studios, en version "collector". Offrir une seconde chance à un excellent jeu qui aurait mérité un plus gros succès public, ça paraît assez louable. Bien sûr, les langues de pute diront qu'Atari ne se serait pas donné cette peine si ce n'était pour surfer sur le succès d'un autre jeu, en l'occurrence *Dark Messiah of Might & Magic* des mêmes auteurs, et les plus perfides n'hésiteront sans doute pas à dire qu'appâter le fan de la première heure à coups de bonus mirobolants pour l'inciter à racheter un jeu qu'il a déjà sent bon l'escoquerie. Mais ils auraient bien tort, car... Ah ben non, en fait. Le contenu de la boîte donne malheureusement plutôt raison aux prostituées linguales : vendue entre 40 et 500 % plus cher que d'autres versions du jeu toujours disponibles, cette édition anniversaire n'apporte rien qui justifie réellement une telle différence de prix malgré les promesses de sa jaquette.



Pour ceux qui seraient tentés par le jeu lui-même, qu'on se le dise : *Arx Fatalis* est disponible à 3 euros (en gamme "Games Giant" chez JoWood) dans les soldes et supermarchés, 6 euros en téléchargement sur Steam, 10 euros en version "basique" dans les boutiques de jeux, et pour ces prix-là, vous ne faites pas une mauvaise affaire avec ce jeu d'action/aventure en vue à la première personne qui, s'il ne fera pas oublier les meilleurs jeux de rôle PC, notamment à cause d'une trop grande linéarité, ne manque néanmoins pas de charme : un univers entièrement souterrain qui séduira les nostalgiques d'*Ultima Underworld*, quelques sympathiques pointes d'humour dans ses dialogues et situations, un gameplay le démarquant d'un simple Hack & Slash par la possibilité de forger ses armes, préparer ses potions ou même cuisiner ses repas, et un système de magie basé sur des symboles runiques à tracer à la souris. Certes, ceux qui s'attendent à un JdR de l'envergure d'un *Fallout* ou d'un *Elder Scrolls* pourront être déçus de prime abord, mais on finit par se prendre au jeu et se laisser emporter dans les tunnels du monde d'Arx... Pour un jeu à si petit prix, on n'est pas volé, et malgré ses défauts, *Arx Fatalis* reste tout à fait fréquentable.



Et cette version Collector, alors ? Eh bien, pour 15 euros, vous y trouverez diverses petites choses disponibles gratuitement sur le Net, comme le patch 1.18, la solution du jeu et une courte bande-annonce du prochain titre d'Arkane, *The Crossing*. Formidable. Mais ce n'est pas tout, puisque vous avez également droit à un art-book de pas moins de 29 pages... au format PDF, ce qui le rend à peu près aussi indispensable à votre bibliothèque qu'une toile de maître sur diapositive l'est à votre décoration murale. Enfin, cerise sur le gâteau, on nous annonce une "mise à jour pour les configurations modernes", ce qui est un abus de langage fourbe, puisque ça n'est ni plus ni moins que le patch summationné. Ceux qui espéraient un lifting graphique en seront pour leurs frais : on ne peut même pas monter la résolution au-delà du 1 024 x 768, ça reste vraiment le même jeu, avec les bugs corrigés et la compatibilité Vista, sans plus, pas d'extension, de quête ou d'armes supplémentaires, juste le vieil *Arx Fatalis* de 2002 avec le patch de 2007. Ce qui n'est déjà pas mal mais il suffit d'acheter le jeu de base et de le patcher gratos pour obtenir le même résultat. Ceux qui l'ont déjà peuvent donc se rassurer, ils ne ratent absolument rien en évitant cette version Collector. Les autres ont tout intérêt à fuir cette édition spéciale pour lui préférer les versions moins chères citées plus haut, et découvrir pour le prix d'un kebab sauce blanche un jeu de rôle/action franchement réussi qui permet de retrouver les sensations du premier *Ultima Underworld* dans une résolution supérieure au 320 x 200.

Éditeur : Atari

Se trouve à : 15 euros, mais les versions "basiques" coûtent moins cher et offrent la même chose

Toxic



# 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](http://www.canardplus.com)

### BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

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

Tarif pour l'Union Européenne :

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

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

Chèque bancaire ou postal  Mandat lettre

Visa  Eurocard / Mastercard

Numéro \_\_\_\_\_

Expire le \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ N° de vérification\* \_\_\_\_\_

Date et signature obligatoires :

\_\_\_\_\_  
Nom et Prénom ou Raison Sociale

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

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

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

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

\_\_\_\_\_  
Code Postal Localité de destination ou Bureau distributeur edex 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 mai 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](mailto:abonnements@canardpc.com)



## Quel est le meilleur Windows pour jouer ?

*Si, comme nous avons pu le découvrir lors du gros dossier du numéro précédent, les distributions Linux ont su bénéficier de réelles avancées dans le domaine du jeu, cette progression reste trop lente et encore insuffisante pour espérer pouvoir se passer de Windows. En attendant une solution aujourd'hui improbable, nous restons condamnés à utiliser l'OS de Microsoft, mais tant qu'à faire, autant adopter la meilleure version de Windows. Alors, Windows Vista ou XP, Service Pack ou pas, 32 ou 64 bits ? C'est à cette question qu'on a tenté de répondre en lançant la machine à benchmarks.*

Si c'est loin d'être une interrogation substantielle, cette question a le mérite de susciter une certaine curiosité à la rédaction. Enfin, surtout dans mon cas à vrai dire, puisque je reste le seul adepte et défenseur de Vista. Alors, entre cet entêtement "pro-Vista", le fait d'être le supporter du PSG qui risque bien de descendre en Ligue 2, les prétextes ne manquent pas pour me lancer des fions (fion : nom commun caractérisant une moquerie et non le fessier "muscle" de Boulon) à tout bout de champ. J'en veux pour preuve, cette magnifique expression imaginée et lancée par un Casque Noir des grands jours : "Tu aurais dû choisir un ore comme perso, tu aurais été plus solide" (sauf qu'un elfe c'est bien plus beau et intelligent). Bref, vous aurez bien compris que je ne peux plus me satisfaire de cette ambiance nauséabonde où je ne cesse d'être persécuté. Donc plutôt que de me laisser aller à mes plus bas instincts en regardant ma santé mentale se dégrader, l'arrivée imminente du Service Pack 3 pour Windows XP et la disponibilité du SP1 de Vista représentent une occasion unique de remettre les choses en ordre. Et de devenir le prochain elfe (casque) noir... qui dirigera toute cette bande de dégénérés et d'âmes perdues.

**Le SP3 au secours de XP.** Les pauvres fous qui s'obstinent aveuglément à rester sous le joug de Windows XP se réjouiront sans doute de l'arrivée de

ce Service Pack 3. Un ultime recueil de nouveaux correctifs et de nouvelles fonctionnalités permettant d'insuffler un nouvel élan à cet OS vieillissant. Vous ne vous imaginiez quand même pas que Microsoft allait volontairement et impunément saborder la suprématie des ventes de Windows Vista pour faire plaisir aux utilisateurs ? Bref, à l'image du SP2, ce nouveau Service Pack n'est autre qu'une compilation des correctifs parus depuis la sortie de Windows XP en 2001... avec quelques nouveautés qui ne révolutionneront pas l'utilisation de Windows XP en apparence. Microsoft nous gratifie ainsi de 1 073 correctifs (dont 173 dédiés aux failles de sécurité), tels que le Microsoft Management Console 3.0 (outils de gestion et de maintenance), le support du WPA2 qui permet de répondre aux spécifications de la Wi-Fi Alliance et du récent standard sans-fil 802.11n en termes de sécurité. Mais aussi la dernière version en date du Microsoft Installer 3.1 qui permet également de configurer les services, le Peer Name Resolution Protocole (PNRP) 2.1 pour une meilleure intégration des protocoles peer2peer dans les applications, ou encore le support du protocole IPv6 ainsi qu'une sécurisation améliorée des échanges sur Internet en s'appuyant sur divers mécanismes d'authentification complexes (Kernel Mode Cryptographic Module, Internet Protocol Security, IEEE 802.1x, Network Access Protection).

Il s'agit d'un jeu de rôle qui se joue sur un ordinateur. Le joueur incarne un personnage qui doit accomplir des missions. Le jeu est très riche en contenu et propose de nombreuses options de jeu. Il est très amusant et permet de passer un bon moment. Le jeu est très bien conçu et propose de nombreuses options de jeu. Il est très amusant et permet de passer un bon moment. Le jeu est très bien conçu et propose de nombreuses options de jeu. Il est très amusant et permet de passer un bon moment.



Installer Windows Vista sur mon Tablet PC ? Jamais !

Sans oublier le fameux Black Hole Router permettant de se protéger des routeurs "indésirables" du réseau, et le désormais célèbre Windows Product Activation qui subit lui aussi quelques améliorations destinées à faciliter les activations en masse en plus de poursuivre la lutte contre les vilains pirates.

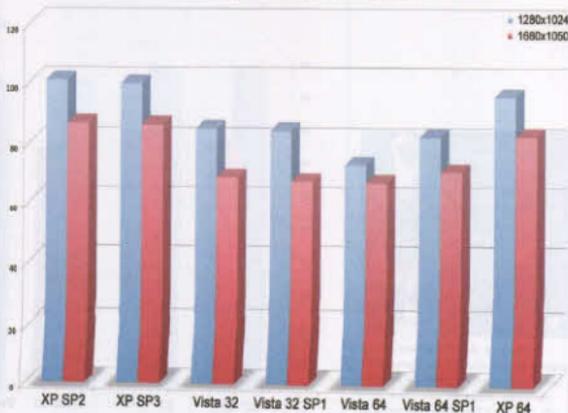
À noter que le WPA adopte le même modèle que Windows Vista puisqu'il ne sera plus obligatoire d'entrer la clé de sa licence lors de l'installation (à condition de slipstreamer votre original Windows avec le SP3 à l'aide de nLite). En contrepartie, certains éléments ne pourront être installés qu'une fois votre copie activée, donc à moins d'être complètement stupide (un sondage semble être prévu sur le forum afin d'évaluer le taux de ma stupidité), je ne vois pas vraiment l'intérêt.

Sans rentrer davantage dans les détails robarbatifs, ce SP3 tant attendu caractérise essentiellement un renforcement de la stabilité et de la sécurité du système, ainsi que des améliorations de la couche réseau. Dans le seul et unique but d'assurer une interopérabilité sans failles avec Windows Vista, et Windows Server 2008 dont la sortie est proche (chouette alors, Half va enfin pouvoir lâcher Linux pour se monter un vrai serveur). Dans ces conditions, on se demande bien pourquoi tout un chacun s'imagine que ce SP3 apportera de meilleures performances dans les jeux.



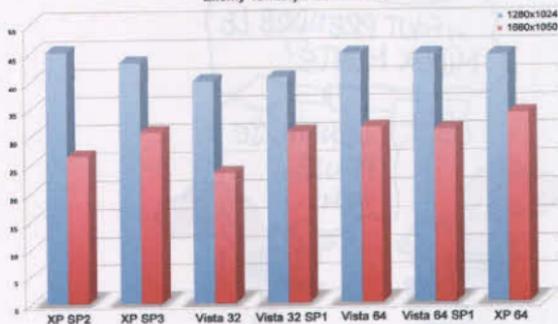
**Le SP1 de Vista.** Tout comme son homologue SP3, le SP1 apporte son lot de correctifs, soit à peine plus d'une centaine en l'espace de 14 mois. J'en entends déjà pouffer de rire en s'exclamant "Que fouteu d'brun ch'ti Vista". Pas la peine pour autant de la ramener puisque pour rappel, le premier Service Pack de Windows XP avait également permis de corriger de très nombreuses failles et autres bogues. Bref, pour tous ceux que cela pourrait intéresser, vous pourrez toujours consulter la liste des corrections de bugs à l'adresse <http://blog.tiensievu.com/aaron>. Mais, outre cette centaine de correctifs, la compatibilité des programmes a également subi de nettes améliorations en passant de 652 applications lors de

TrackMania Nations Forever



À quand un SP4 pour encore plus de performances sous Windows XP ?

Enemy Territory : Quake Wars



Si le SP1 apporte de meilleures performances à Windows Vista x32 avec Enemy Territory : Quake Wars, le gain reste à l'avantage de Windows XP x64 et x32 dans une moindre mesure.



la sortie de Vista, à plus de 2 500 aujourd'hui. Le support matériel n'est pas en reste non plus puisque la base de pilotes dépasse désormais la barre des 54 000. Mais ce sont avant tout de nettes améliorations de la fiabilité, de la réactivité et de la gestion du mode d'hibernation qui ont été apportées en priorité. Les premiers utilisateurs se sont toujours plaints de l'extrême lenteur du système, et c'est donc sans surprise l'explorateur qui a bénéficié de nettes améliorations, puisque nous avons pu, en pratique, relever un débit de transfert moyen trois fois plus élevé sous Vista 64 SP1, et presque 2,5 fois plus élevé sous Vista 32 SP1. Une amélioration ternie par un taux de transfert d'une grande médiocrité avec des périphériques USB 2.0 (disques durs externes, clés USB, cartes mémoire, etc.).

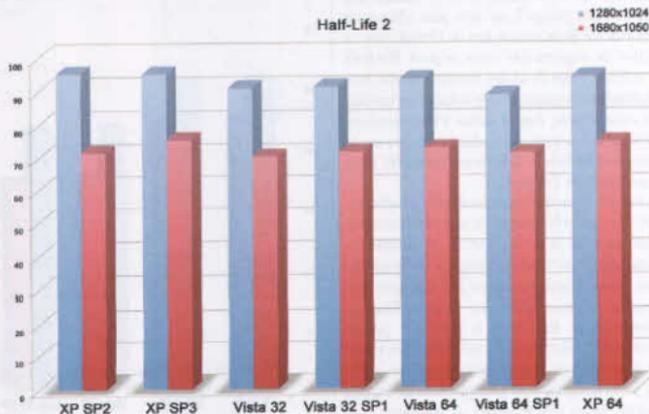
J'ai comme l'impression que le vent commence à tourner pour moi au fur et à mesure de la rédaction de cet article. Je regarde alentour, et rien. Je me console rapidement en découvrant une légère réduction du temps de démarrage de Windows Vista, mais aussi de l'extinction PC. Sans rentrer dans les détails, un joli tableau récapitulatif des nouveautés majeures se trouvant à proximité de vos beaux yeux, je terminerai par l'ajout du support de l'exFAT (Extended File Allocation Table). Un système de fichiers offrant de plus grandes capacités de stockage et se montrant plus adapté que le NTFS avec les périphériques à base de mémoire Flash (disques durs hybrides, SSD, cartes mémoire Flash, etc.). Parmi les autres nouveautés "importantes", il est intéressant de noter le support de l'EFI, et par conséquent du GUID Partition Table (GPT) qui n'est autre qu'une évolution majeure du master Boot Record et du Bios. Ce qui pourrait encourager les constructeurs à enfin nous proposer des versions plus élaborées du vieillissant bios avec les cartes mères par exemple. En attendant, il sera toujours possible d'installer nativement Windows Vista sur un Mac sans passer par la fonctionnalité BootCamp. Du moins en théorie, car devant l'intérêt indiscutable de la chose, je n'ai pas eu à cœur de massacrer mon iMac.

### Assassin's Creed Director's X10.1 cut.

S'il faut reconnaître que jusqu'à maintenant, vous avez plutôt du mal à franchir le pas vers Vista, sans que je comprenne bien pourquoi, je ne répondrai qu'une chose : DirectX 10.1.

À peine remis de votre indigestion avec DirectX 10 qui apporte une qualité visuelle encore inégalée et qu'il n'est possible de détecter qu'après une bonne cuite ou l'utilisation d'un microscope USB, voilà que

Half-Life 2



Windows XP SP3 et XP Pro 64 mènent une nouvelle fois d'une courte tête.

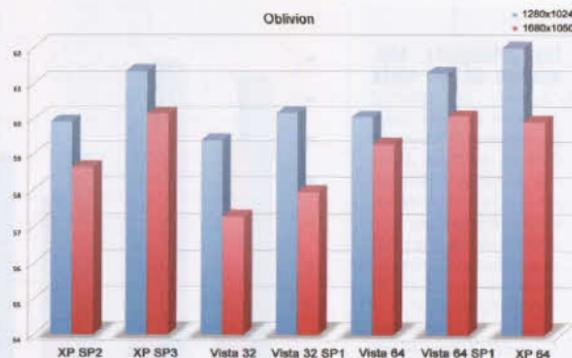


À cause de l'absence d'une passe de rendu 3D se caractérisant par une hausse de performances, Ubisoft est contraint de recourir à l'implémentation de DirectX 10.1 dans Assassin's Creed.

Microsoft remet le couvert avec cette nouvelle version qui apporterait un gain de performances compris entre 9 et 19% avec *Assassin's Creed* ! Microsoft tiendrait-il enfin ses promesses ? Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, les cartes graphiques DX 10 sont incompatibles DX 10.1 (que c'est dommage), et Ubisoft publiera très bientôt un patch qui enlèvera l'implémentation DirectX 10.1 d'*Assassin's Creed*. Car il semblerait de l'aveu même d'un des développeurs de Montréal, que ce gain de performances ne soit imputable à l'absence d'une passe de rendu 3D. La vie est parfois si cruelle.

Mais pour redevenir un peu sérieux, cette nouvelle mouture est surtout l'occasion pour Microsoft d'apporter quelques corrections à DX 10 en rendant par exemple la gestion du blending et du filtrage anti-aliasing MSAA plus flexible pour les développeurs. Sans oublier l'implémentation du Shader model 4.1 qui sera supporté par la prochaine famille de GPU NVIDIA. Le moteur XAudio2 multi-plates-formes de la Xbox 360 fait également son apparition et facilitera le portage des jeux. Il supporte notamment le son multi-canal, et le son surround avec la gestion du volume pour chaque canal.

**Les performances.** Depuis des années, nous entendons parler du 64 bits, et pourtant, les utilisateurs continuent de se tourner vers les systèmes 32 bits. Peut-être est-ce dû à l'effet de pétard mouillé que Windows XP Pro 64 avait suscité à l'époque, puisque les pilotes et les applications manquaient alors cruellement. Mais les choses semblent changer peu à peu depuis le lancement de Windows Vista 64 bits, avec un support matériel bien plus poussé. Et même si les applications manquent encore, certains jeux comme *Crysis* supportent nativement les instructions 64 bits, et d'autres (*Far Cry*, *Half-Life 2*) via l'ajout d'un patch. Dans ces conditions, il serait idiot de négliger un tel système et



c'est pourquoi nous avons choisi d'intégrer Windows XP Pro x64 et Windows Vista x64 dans nos tests. Pour ce faire, nous avons ressorti notre processeur Intel E8500 (enfin, c'était plutôt celui d'Intel, mais on va dire qu'il était à moi le temps des tests), épaulé par 2 Go de mémoire, une GeForce 8800GTX et deux disques durs S-ATA 2 Seagate Barracuda Obama de 750 Go, ce qui m'a permis d'installer fraîchement chaque système, en prenant soin d'y ajouter les derniers pilotes matériel, et bien sûr les jeux PC à jour. De quoi mettre en évidence les performances de chaque système, puisque les nouveautés apportées par les Service Packs sont visuellement imperceptibles pour l'utilisateur.

Malheureusement, après une série de tests éprouvants et répétitifs pour ne pas laisser le moindre place à d'éventuelles erreurs, j'ai dû me résoudre à accepter la réalité... et ma défaite comme vous pouvez le voir sur les beaux graphiques qui décorent ces pages. Sans même regarder, je peux sentir les larges sourires se dessiner sur les lèvres boudinées de chaque membre de la rédaction. Aucun doute

*Si les performances restent à l'avantage de Windows XP SP3, la différence est imperceptible en cours de jeu, à condition de jouer tout au plus en 1 680 x 1 050.*

*Même si Far Cry n'est plus tout récent, il bénéficie d'un support 64 bits et d'un contenu exclusif qui permettent de souligner l'intérêt d'un OS 64 bits.*



## Les principales nouveautés du SPI Vista

- Support de l'Unified Extensible Firmware Interface (évolution du bios intégré dans les machines Apple) pour les éditions 64 bits, qui permet d'installer, de démarrer et de bénéficier des fonctions d'hibernation de Vista sur des disques durs formatés à l'aide de la GPT (GUID Partition Table)

- Support du démarrage réseau EFI (éditions 64 bits uniquement)

- Support DirectX 10.1 (Shader model 4.1)

- Support bêta du moteur XAudio 2

- Support de l'exFat

- Support du SD Advanced DMA (ADMA)

- Ajout d'icônes pour les lecteurs Blu-Ray

- Possibilité de créer un DVD amorçable sous Bios et EFI

- Optimisation du moteur de décodage MPEG-2 pour les machines plus anciennes, avec le support du contenu protégé pour les Media Center reliés à des services du câble

- Possibilité de créer un disque de réparation depuis les Outils d'administration, capable de démarrer sur des machines équipées de BIOS ou EFI (non disponible avec la release candidate)

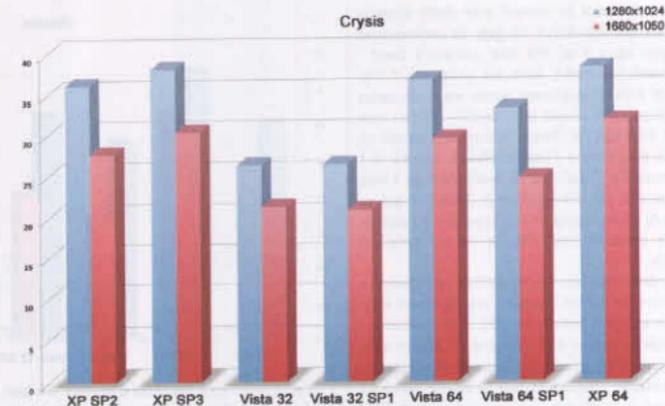
- Optimisation des performances réseau

- Meilleure gestion de la consommation d'énergie

- Amélioration des performances d'archivage et de décompression de fichiers Zip

- Optimisation des transferts utilisant BITS (Background Intelligent Transfer Service)

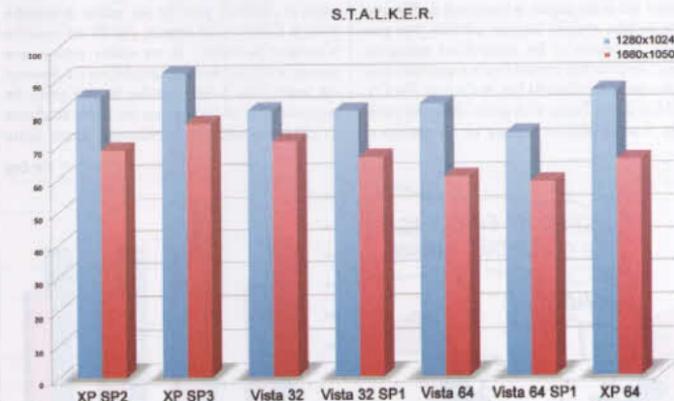
&gt;&gt;&gt;



Même si Windows Vista x64 sauve les meubles, c'est incontestablement Windows XP SP3 et XP x64 qui s'illustrent.

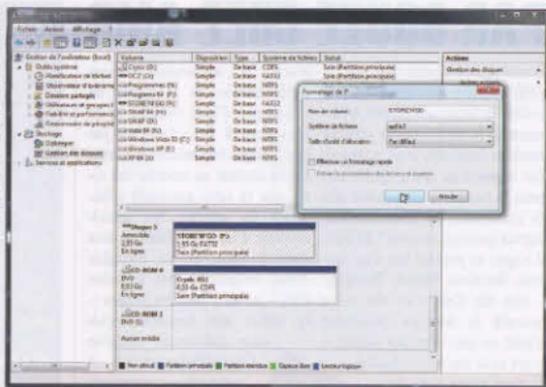
possible, mon choucho Vista est décidément à la traîne, et l'écart se creuse encore plus dès que XP passe en version SP3. *Oblivion*, *Far Cry*, *Crysis*, *S.T.A.L.K.E.R.*, tous ces titres bien gourmands bénéficient nettement du dernier Service Pack destiné à l'ancêtre. Quand je dis "nettement", c'est sur les benches, car il n'est pas toujours évident à l'œil nu de faire la différence entre 110 et 125 images/seconde... On voit nettement que le Vista 32 bits basique pénalise la fluidité, et

même si le SP1 pouvait briller comme une lueur d'espoir (et de naïveté), le gain de performances observé est insignifiant quand il n'est pas à la baisse suivant les titres - une exception bizarre, *Quake Wars*, qui gagne presque 40%... Plus étonnant, et même s'il nous est impossible d'apporter une explication concrète, les performances sont meilleures sous Windows Vista x64. Mais là encore, l'installation du SP1 nuira généralement aux performances.



Reste à espérer que Microsoft aura suffisamment de temps pour peaufiner Windows Seven et offrir un véritable gain de performances dans les jeux.

**Le SPI apporte le support du système de fichiers exFAT plus adapté aux périphériques utilisant de la mémoire flash. Une fonctionnalité qui pourrait bien apporter un gain de performances en lecture avec les disques SSD (tors des chargements de niveaux par exemple).**



C'est donc incontestablement Windows XP qui offre les meilleures performances pour jouer, que ce soit la version 32 ou 64 bits (pas de SP3 pour la version x64, cette dernière s'appuyant sur Windows 2003 x64). Un paradoxe qui n'est pas sans nous interpeller, Microsoft ayant affirmé ne pas avoir travaillé dans le but d'apporter une quelconque amélioration des performances (hormis par la partie réseau avec Windows XP, contrairement à Windows Vista. Cette différence de performances est-elle à mettre sur le compte de NVIDIA et de ses pilotes ? Sur le compte de l'architecture du noyau et de l'Universal Audio Architecture qui assure une gestion de la partie audio exclusivement logicielle ? Nous ne saurions le dire. Toujours est-il que si la volonté de Microsoft avec le SP3 était de ne pas court-circuiter Windows Vista, c'est plutôt raté, Steve Ballmer ayant même récemment qualifié Vista de travail inachevé. Un sentiment qui semble se généraliser comme en témoigne l'article de Peter Bright sur Ars Technica (<http://arstechnica.com>) qui exprime sa frustration avec notamment cette phrase que les utilisateurs Linux et Mac ne manqueraient pas d'utiliser : "Windows is dying, Windows applications suck, and Microsoft is too blinkered to fix any of it."

Bref, si l'installation de Windows XP Pro 64 bits sur mon PC ne fait plus l'ombre d'un doute, le temps du harcèlement et des brimades commence pour moi. Mais j'aurai au moins appris qu'il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, avant de retourner me plonger dans mon Amiga.

Elfedac



S'il n'est pas rare de lire un peu partout sur les forums que le rendu 3D d'un jeu 64 bits est plus beau que sur 32 bits, le résultat ne saute pas aux yeux (essayez donc de decouper quelle capture est 32 et 64 bits).



>>>

- Performances accrues du transfert de fichiers
- Optimisation de la technologie SuperFetch
- Réduction du temps d'extinction du PC
- Compilation de tous les correctifs de sécurité parus depuis la sortie de Vista
- Ajout d'un nouveau processus de détection et d'amélioration de la protection contre les malwares (Secure Development Lifecycle)
- Améliorations de la technologie Data Execution Protection (DEP)
- Renforcement de la sécurité réseau en restreignant les accès au centre de sécurité Windows aux seules applications authentifiées
- Améliorations de la technologie BitLocker (ajout de nouveaux protocoles d'authentification, cryptage bitlocker ne se limitant plus à la partition amorçable de Vista)
- Les systèmes 32 bits affichent désormais la véritable quantité de mémoire vive installée sur le système et non la seule quantité accessible au système
- Le contrôle des comptes utilisateurs est plus souple
- Le SPI contient des mises à jour qui empêcheront les émulations de BIOS OEM et les cracks basés sur la période de grâce d'activation de fonctionner
- Optimisation de la fragmentation des disques
- Support du "hotpatching", qui permet de mettre à jour des composants du système en cours d'utilisation

## HP SE GAVE

Si la crise économique mondiale touche nombre d'activités, dont celle de gynécologue pour chameles, le marché du PC reste pour sa part florissant. C'est en tout cas l'avis de l'institut Gartner, qui avance 12,3 % d'augmentation des ventes de PC entre le premier trimestre 2007 et 2008, soit 71,057 millions de machines écoulées en 90 jours. Il apparaît que les zones EMEA (Europe - Moyen-Orient - Afrique) et AP (Asie-Pacifique) sont à l'origine de ce dynamisme, le marché américain n'ayant progressé que de 3 % avec



invent

15 millions de PC vendus. Et au concours de celui qui urine le plus loin, HP conserve la tête du palmarès avec 18,3 % du marché (+17,5 % sur un an). Suivent Dell avec 14,9 % (+21,8 %), Acer avec 9,5 % (+25,2 %), Lenovo avec 6,7 % (+20,8 %), Toshiba avec 4,3 % (+19,3 %), le reste des fabricants occupant 46,3 % (+4,1 %). Sur le marché spécifiquement américain, Apple a augmenté ses ventes de 32,5 % en un an, occupant ainsi la quatrième place des fabricants avec 1,01 million de Mac livrés. Pas de chiffres pour la France au moment où nous écrivons ces lignes, la stagiaire a une gastro.

## PAR DOUZE CHEZ AMD

Contre glands et pâtés (oui, bon...), AMD poursuit son chemin en présentant de futurs processeurs, à l'occasion de la publication de mauvais résultats financiers, pour la sixième fois consécutive. Alors, quelle surprise le fondeur a-t-il dévoilé afin de reconquérir les consommateurs ingrats que nous sommes ? Eh bien, il s'agira en premier lieu d'un nouveau Barcelona baptisé "Shanghai" - tout clin d'œil à la ville qui a accueilli la dernière conférence d'Intel ne peut être que fortuit -, gravé en 45 nm. Mais attention, la vraie grosse nouvelle n'est pas tant qu'AMD maîtrise enfin cette finesse de gravure, mais plutôt que les modèles Shanghai seront joints par les "Istanbul" (oui,



avec un "m"), embarquant six cores natifs histoire de se frotter au Dunnington d'Intel, composé lui de trois Core 2 Duo. Ce n'est pas tout, puisque les Istanbul se retrouveront déclinés en modèles 2x6 cores, des 12 cores non-natifs (s'inspirant du principe des actuels quadcore d'Intel constitués de deux Core 2 Duo). Si les Shanghai seront compatibles avec le socket 1207 - socket F pour les intimes -, le 1207+ sera toutefois requis pour pleinement exploiter l'HyperTransport 3.0. À noter que ces processeurs sont destinés au monde des serveurs, et que la question d'une déclinaison pour grand public reste en suspens. Sortie prévue pour la fin de l'année.

## LA NOUVELLE ULTRASTAR

15 000 tours/minute, et même pas dopé, ni même drogué, le prochain Ultrastar d'Hitachi. Car oui, le 15K450 a l'intention de casser la baraque à frites en proposant des performances de gourmet aux utilisateurs professionnels. Disponible au second trimestre 2008 pour un prix qui ne sera certainement pas raisonnable, ce disque dur magnétique de 450 Go dispose d'une interface 3 Gbits/seconde en SAS (Serial Attached SCSI), se traduisant par un débit maximum de 261 Mo/seconde. Question temps d'accès, la moyenne est annoncée à 3,6 ms, 2 ms étant le minimum que le gars puisse faire. Sinon, pour les accros des chiffres, sachez que l'engin produit ses 37 dBA de nuisance sonore,

alors que la consommation en activité s'élève à 18 watts environ, contre 13,5 environ au repos. Presque comme Casque, mais en centimètres. Terminons sur une information corporate totalement chiantie mais j'assume : Hitachi aurait finalement décidé de conserver la totalité de sa division disque dur, alors que la vente d'une partie à Silver Lake était envisagée. Je vous avais prévenus.



### L'E7200 arrive

Si les pôles ne se sont pas inversés depuis l'écriture de la brève, vous devriez disposer d'un nouveau Intel Core 2 Duo, l'E7200. Destinée à l'entrée de gamme, ce modèle "Wolfdale" dualcore 45 nm utilise une fréquence de 2,53 GHz, 3 Mo de cache et 1 066 MHz de FSB. Le prix annoncé est aujourd'hui de 137 dollars, mais à la vitesse où le dollar chute, vous devriez facilement le négocier à 2 euros et un poulet.

### S3 a des puces

Bien que n'occupant plus vraiment le devant de la scène 3D, la société S3 ne lâche pas l'affaire en présentant sa nouvelle puce graphique, la 4300E. Présentée comme 30 % plus performante que les puces intégrées de sa catégorie, la puce est cadencée de 300 à 600 MHz selon les modèles, compatible DirectX 10.1 et Open GL 2.1, et gère la mémoire DDR-2 ou DDR-3.

### C'était l'hon temps

Les vieux nostalgiques ne devraient pas rester insensibles à cette exposition, désormais permanente, située au dernier étage de la Grande Arche de la Défense à Paris, baptisée "Histoires d'Informatique". Sur 800 m<sup>2</sup> sont exposés pas moins de 200 ordinateurs allant des machines de monsieur tout le monde à des calculateurs plus velus comme les Cray.

### 45 en Août

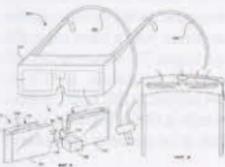
Intel peine à fournir les magasins en processeurs 45 nm pour homme, puisque seul le "modeste" Q9300 se trouve facilement au moment où nous écrivons ces lignes. Si quelques OEM chanceux ont reçu des Q9540 (2,66 GHz) et Q9550 (2,83 GHz) en petites quantités, il faudra apparemment attendre le mois d'août pour que la plèbe puisse s'en repaître. Les fous peuvent toujours prendre le QX9650.

## FIRME À LUNETTES, FIRME À PÉPETTES

Ce titre vilement racoleur n'a d'autre des-seins que de porter à votre connaissance la dernière lubie d'Apple, révélée par le dépôt d'une demande de brevets. Alors non, il ne s'agit pas d'un iStérilet, mais plutôt de lunettes d'un genre spécial. Car la chose est destinée à afficher des images, genre "je lis les vidéos de mon iPod sans perdre un œil tellement l'écran est petit". Certes, il ne s'agit pas d'une révolution en soi, puisque ce type de périphérique existe déjà. Néanmoins, le principal inconvénient des lunettes LCD réside dans

leur encombrement, sans même parler d'une éventuelle sensation d'enfermement liée à la couverture totale du champ visuel. C'est donc sur ces points qu'Apple joue le droit à la différence, en imaginant un système divisé en deux modules : d'une part un boîtier décompose l'image en trois lasers de couleur, et de l'autre, les lunettes recomposent l'image via une liaison en fibre optique. L'atout majeur est de disposer de verres à la fois transparents et épais d'environ 2 mm, répondant ainsi aux contraintes esthétiques, ergonomiques et

psychologiques (absence de claustrophobie puisque l'utilisateur garde le contact avec l'environnement). Ne reste plus à Apple qu'à trouver les solutions techniques pour que le fourbi fonctionne, pas avant plusieurs siècles, semble-t-il.



## PHYSX, NVIDIA : UNE HISTOIRE DE CUDA

NVIDIA indique que l'intégration du moteur PhysX d'AGEIA à son langage de programmation CUDA touche à sa fin. Pour rappel, NVIDIA a récemment acheté la société spécialisée dans l'accélération des calculs physiques, via

la carte PCI-E PhysX. De toute façon, AGEIA n'attendait que ça, le succès commercial se faisant désirer malgré le support - peu convaincant - de la PhysX par 140 titres. Ainsi, NVIDIA a tenu à prouver publiquement la bonne digestion du moteur, en réalisant une démonstration basée sur la gestion des particules. Si un Intel Nehalem sans GPU a tiré entre 15 et 20 FPS de la démo, une GeForce 9800 aurait atteint les 300 FPS. Dans le même ordre d'idées, un Core 2 Extreme aurait décroché les 12 FPS dans une

autre démo, à comparer aux 200 FPS obtenus par une GeForce 8800 GTS. Si la victoire n'est pas glorieuse en soi, elle tend à confirmer la bonne gestion du moteur PhysX par les puces NVIDIA. Il aurait été par contre plus sportif de la part du fondeur de comparer les performances de ses cartes graphiques avec celles d'une véritable PhysX, histoire de se faire une idée claire de la question. Des tests que la presse ne se privera pas d'effectuer en temps utile, juste pour le plaisir de lancer des benches et de médire, éventuellement.

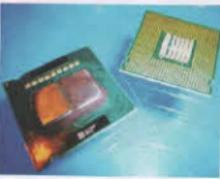


## DES MILLIARDS DE DOLLARS (ET DE CHINOIS)

Intel se goinfre de billets, puisque le fondeur a enregistré un bénéfice de 1,4 milliard de dollars pour son premier trimestre fiscal 2008. Oui, 1,4 milliard de brouzoufs rien que pour le bonheur des actionnaires, alors que le chiffre d'affaires se monte à 9,7 milliards de dollars pour la même période. Il s'agit d'un record pour Intel, même si le bénéfice accuse une chute de 12 % environ comparé à l'année dernière. Selon Jean-Marc Dubreuil, président d'Intel de la France, le marché des

ordinateurs portables et des serveurs explique ces joyeux résultats. D'ailleurs, il prévoit qu'un ordinateur vendu sur deux sera un PC portable en 2008, et affirme qu'un processeur sur deux livré au marché des serveurs sort de sa boutique. Les processeurs constituent ainsi 70 % des revenus du fondeur, les 30 % restants se répartissant entre la mémoire Flash (5 % du C.A.) et les chipsets. La zone Asio-Pacifique génère à elle seule 50 % des revenus - Japon non compris -, alors que

l'Amérique ne représente que 21 % et l'Europe 19 %. Les 10 % restants allant au Japon, donc. On comprend donc mieux l'amour inmodéré d'Intel pour le marché chinois.



## MAILLON TRÈS FAIBLE

Selon des gars de l'Université de l'Illinois spécialisés dans la chose informatique - un dénommé Samuel King en tête -, le hacker moderne délaissera les attaques logicielles au profit des fourberies matérielles. Le raisonnement est le suivant : plutôt que de s'échiner à faire tomber des protections software de plus en plus complexes, pourquoi ne pas contourner le problème en modifiant directement la machine au niveau du hardware ? L'idée, c'est de s'introduire chez les distributeurs fournissant les machines aux administrations et autres grandes entreprises, afin d'insérer une puce ouvrant l'accès à l'ordinateur via son CPU. OK, OK, ça semble tiré par les cheveux, mais comprenez qu'une seule machine "truffée" suffit souvent pour accéder à l'ensemble du réseau. Et de fait, "pirater" matériellement une ou plusieurs machines ne semble pas totalement irréalisable, surtout lorsqu'on envisage la question sous l'angle de l'espionnage industriel de haut vol. Pour démontrer que leur idée fonctionne, les chercheurs travaillent sur la mise au point de "l'Illinois Malicious Processor", capable d'exécuter de manière transparente un microcode parasitant le CPU. La technique est parfaite pour récupérer nombre d'informations (mots de passe, etc.) ou accéder à l'ensemble de la machine, en totale discrétion. Présenté à l'occasion de l'Unix Workshop on Large-Scale Exploits and Emergent Threats, King précise qu'il travaille également au moyen de détecter cette technique qualifiée d'"indétectable". Ah bah faudrait savoir.

## ET VOICI MILLE MIYONS DE TRANSISTORS !



Nous avons brièvement évoqué le GT200 dans le dernier numéro, et aujourd'hui, nous en savons un peu plus sur la prochaine puce

graphique haut de gamme que NVIDIA s'apprête à fourbir. Mais avant d'attaquer les chiffres qui donnent le tournis, sachez que l'architecture utilisée par madame est toute neuve, et que les premières cartes utilisant cette nouvelle génération doivent arriver rapidement, comprenez cet été. Si votre mémoire est bonne, vous n'aurez pas oublié que la puce G71 dispose de 278 millions de transistors, la G70 de 304 millions, la G80 de 681 millions et enfin la G92 de 754 millions... Eh bien, si les premières spécifications

annoncées se confirment, la GT200 embarquera cette fois un milliard de transistors, utilisés par 192 voire 200 processeurs de flux (shaders). Je ne sais pas pour vous, mais ça me fait bizarre, ce chiffre. C'est purement psychologique, mais me dire que la carte graphique embarque un milliard de transistors, tout en sachant que 12 ans seulement nous séparent de la Voodoo 1 de 3DFX limite fonctionnant avec des lampes, ça interpelle. Enfin bref, nous en saurons plus en mai, lors de la présentation officielle.

### MID VIA NVIDIA

Tiens donc, voici une alliance que nous n'attendions pas... Ainsi, NVIDIA et VIA vont coopérer, ce afin de réaliser une plateforme pour Netbook et autres MID. Cette plateforme réunit un processeur VIA C7 ou C8 avec un chipset NVIDIA intégrant une solution graphique DirectX 10. Le mutant est attendu pour le premier trimestre 2009, et sera apte à decoder les contenus HD comme le Blu-Ray.

### Ca chauffe pour le nForce

Selon les informations diffusées par NVIDIA ou personne, le nForce 790i ne supporte pas sérieusement les overlockings de psychopates, ceux induisant des fréquences mémoire et FSB élevées. Des corruptions de données ont ainsi été constatées, et le fabricant confirme travailler sur ce problème.

### Ciao CTO

Le Chief Technology Officer et vice-président d'AMD, Phil Hester, a quitté ses fonctions. Cet homme clé dans la stratégie d'AMD présidait le comité technique en charge de définir les architectures du fondateur. La société précise qu'il ne sera pas remplacé au poste de CTO, toutes les économies sont bonnes à faire. En tout cas, c'est ce qui s'appelle "Thiler à l'anglaise".

### GPU en 65 nm

D'après les gars de VR-Zone, le 65 nm est la prochaine gravure utilisée pour une version revue des G94 et G96 de NVIDIA, les puces pour PC portables aujourd'hui gravées en 65 nm. La simple adjonction de la lettre 'b' permettra de les différencier des anciennes versions, des G34b ou G96b qui seront embarquées sur les GeForce 9800M GT/GTS et GeForce 9650M GT. Ne reste plus qu'à attendre la même migration pour les ordinateurs de bureau.

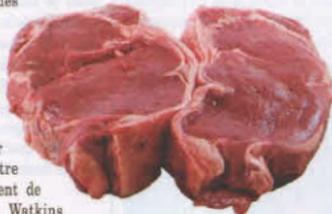
## UFC : WTF ?

Pour le moins énervée, l'association de consommateurs UFC Que Choisir, puisqu'elle a décidé d'attaquer Intel directement sur son ranch, aux États-Unis. Et même qu'elle vise la gorge. Rejoignant une Class Action déjà en place, l'association a porté plainte devant l'État du Delaware, afin d'accéder aux pièces du dossier utiles pour estimer le préjudice des millions de consommateurs en Europe". Oui, vous savez, toujours cette histoire de pratiques anticoncurrentielles et autres peaux de banane qu'Intel aurait allégrement semées sur le chemin d'AMD : selon la victime, l'idée consistait à "convaincre" certains fabricants de la PC de ne pas se fournir chez la concurrence, en échange de juteuses remises sur les processeurs. Évidemment, outre AMD, les autres victimes seraient les consommateurs, privés de leur liberté de choisir leur matériel. "Si la Commission condamne effectivement la société Intel, l'association n'exclut pas d'agir pour obtenir réparation, éventuellement par voie judiciaire", explique l'UFC. Des réparations, OK... mais qui iront dans la poche de qui ? À noter tout conclure que l'Europe, le Japon et la Corée du Sud mènent leur propre enquête sur cette affaire, Intel niant tout en bloc, limite la larme à l'œil. Mais ils ont déjà réservé Phoenix Wright et Ally McBeal comme avocats, au cas où.

## SEAGATE MANGE DU STEC

Nous apprenons que Seagate, le gars qui fait les disques durs, enfin je crois, s'en prend légalement à la société STEC (Simple Tech), qui s'était pourtant bien cachée derrière ses dossiers. Désolé, il fallait la faire, c'est dans la convention collective de CPC, article 2 : "Obligation est faite au rédacteur d'exploiter tous les poncifs comiques et autres blagues écoulées dans ses textes, sous peine d'avoir à nettoyer les toilettes après le passage d'El Gringo." Vous voyez la pression, vous ne pouviez pas y couper. Bref, tout ça pour dire que STEC fabrique et vend des disques SSD, et que selon Seagate, le gars violerait plusieurs brevets, quatre pour être précis. Décidé à saigner STEC aux quatre veines, le président de Seagate William Watkins

demande ainsi l'arrêt des ventes de SSD STEC et des dommages et intérêts. William explique néanmoins qu'il ne s'agit pas d'une question d'argent mais de principe - les ventes de SSD sont encore faibles -, expliquant que Seagate a investi 7 milliards de dollars en 2007 dans le R&D des disques à mémoire Flash. Et c'est là que se situe l'info intéressante. 7 milliards de dollars de R&D dépensés dans le SSD... ce n'est plus de l'amour, c'est de la rage. Préparez-vous à en bouffer à toutes les sauces.



## AMD : ENCORE DES PERTES EMBARRASSANTES



Restant insensible aux nombreuses vertus de la sphaigne, AMD continue de perdre de l'argent, comme le confirment ses derniers résultats financiers trimestriels. Faut-il s'en étonner ? Pas vraiment, au vu des performances des Phenom. Ce sont

ainsi 358 millions de dollars qui manquent à l'appel pour un utopique équilibre trimestriel, même si la situation s'améliore par rapport au premier trimestre 2007, synonyme de 611 millions de pertes. Quelques audacieux y voient le bout du tunnel pour le fondeur, dont le chiffre d'affaires des trois derniers mois augmente de 22 % par rapport à 2007, atteignant 1,51 milliard de dollars. Par comparaison, Intel a engrangé sur la même période 1,4 milliard... de bénéfices. Le directeur financier d'AMD, Robert Rivet - son credo, c'est qu'il faut "serrer la

vis" -, explique que ces résultats restent inférieurs aux espérances, en raison d'un premier trimestre difficile pour les consommateurs sur le plan économique, et de ventes de produits d'ancienne génération plus faibles que prévus. Toutefois, le gars affiche un puissant optimisme grâce à "l'accueil réservé aux Opteron et aux nouvelles puces graphiques d'ATI", immédiatement traduit par l'annonce de la suppression de 1 600 emplois, soit 10 % des effectifs d'AMD. Morale de l'histoire : quand un directeur financier sourit en annonçant des pertes, courez,

## ATTENTION, ASUS DÉBALLE LE MATOS

Si nous vous parlons de l'Asus EAH3850 Trinity, c'est plus pour l'anecdote que pour l'info, puisque le fabricant ne prévoit pas la commercialisation de cette carte graphique. Tout du moins pas en l'état, mais avec un peu de chance, ce prototype nous arrivera peut-être sous une forme ou une autre. Alors, qu'a-t-elle donc de spéciale, la guesse ? Eh bien, tout d'abord, sachez que madame embarque trois puces RV670 Pro connectées via des modules MXM, accompagnées de 1,5 Go de GDDR3 (512 Mo par puce). Oui, 1,5 Go de mémoire, c'est un minimum par les temps qui courent. Vous aurez

également remarqué le refroidissement par Watercooling, ainsi que la présence de quatre ports DVI pour ne pas gâcher. Si les spécifications précises ne sont pas divulguées, nous apprenons néanmoins que la Trinity obtient un score supérieur de 139 % à une simple Radeon HD 3850 sous 3DMark 06. De quoi

égayer le quotidien du gamer, pour autant qu'un tel gain se retrouve dans les jeux. Pas de prix ni de commercialisation en l'état, donc, mais supputons qu'Asus pourrait créer la surprise en sortant une déclinaison de ce modèle. Ou sinon, c'est vraiment de la bran-



## INTEL VS NVIDIA : ROUND ONE, FIGHT !

Il est établi que les deux frères ennemis du CPU vivent une relation schizoïdienne au dernier stade, capables de se rouler des pelles tout en se plantant des couteaux dans le dos. Il faut dire qu'avec le projet Larrabee d'Intel, le petit couple se prépare de sacrées scènes de ménage. Car pour Intel, il s'agit de venir chasser sur les terres d'ATI/NVIDIA, en proposant ce qui devrait être des GP-GPU multicore à base de processeur x86.

D'ailleurs, Pat Gelsinger ne s'était pas privé pour qualifier les solutions de NVIDIA et ATI de machines has-been durant l'IDF de Shanghai, expliquant que le "rendu 3D tel que nous le connaissons aujourd'hui est arrivé à son terme". Une vacherie que n'a pas appréciée le président de NVIDIA, Jen-Hsun Huang, indiquant qu'avant d'ouvrir sa grande bouche, Intel devra surmonter nombre de difficultés pour commencer à

rivaliser avec les GeForce, ces dernières "déliurant des performances particulièrement élevées". Et de rajouter pour la route : "Les gens n'achètent pas des produits NVIDIA parce qu'ils le doivent, ou parce qu'ils peuvent le faire. Ils le font parce qu'ils le veulent." Le porte-parole d'Intel aurait quitté la salle en larmes, avant de jeter du sable dans les yeux de Jen-Hsun puis d'aller rapporter à la maîtresse.

## INTEL FINANCE LES COMMUNISTES !

Les affaires sont les affaires, et ce ne sont pas les scrupules inhérents à de vagues questions d'ordre secondaire - comme celle des droits de l'Homme ou de la température idéale de cuisson du caniche au caramel - qui détourneront Intel de ses objectifs. Car avec 50 % de son chiffre d'affaires réalisés en Asie - hors Japon -,



rien d'étonnant à ce que le fondeur choisisse en premier lieu la Chine pour organiser ses shows et dépenser ses maigres deniers. Ainsi, Intel va investir 500 millions de dollars dans un second fonds d'investissement, baptisé Intel Capital China Technology Fund II. Par le passé, la firme a déjà alloué 200 millions de dollars à un premier fonds, aujourd'hui présent dans 25 entreprises. Ce nouveau fonds aura pour tâche de créer des sociétés œuvrant dans le domaine des télécommunications, des médias, du sans-fil et des technologies propres, portant le nombre de sociétés infiltrées à 70. 500 millions... une paille comparés aux investissements lourds programmés par Intel, comme la construction d'une usine chinoise dans la région de Dalian évaluée à 2,5 milliards de dollars. Au prix de la main-d'œuvre locale, qui va jusqu'à exiger deux bols de riz froid par jour, faut bien ça.



# Antec Mini P180

## Il a tout d'un grand

Par Lord Casque Noir

Prix : Environ 110 euros

Site : [www.antec.com/ec/fr/productDetails.php?ProdID=09188](http://www.antec.com/ec/fr/productDetails.php?ProdID=09188)

Dans la série des boîtiers imposants, nous avons deux chouchous : le Cosmos 1000 de Cooler Master, assurément le meilleur boîtier haut de gamme du marché (170 euros), et le P180 d'Antec vendu 120 euros et dont nous vous présentons la déclinaison mini. En voici le test tout en images.

Nous conseillons depuis longtemps le P180, et plus récemment le P182, dans notre Config de Canard haut de gamme. À cela plusieurs raisons, la principale étant sa bonne isolation phonique grâce à des parois triple épaisseur, comme le papier-cul luxueux. Vient ensuite l'aménagement intérieur bien pensé (Photo 1) avec une alimentation isolée dans un compartiment inférieur possédant sa propre trappe avec passage pour les fils, et deux racks amovibles pour fixer aisément cinq disques durs 3 1/2" (Photo 2), les disques se trouvant eux-mêmes sur des rails. Le mini-P180 accepte également trois périphériques 5 1/4



(Photo 3) et un adaptateur pour lecteur de disquette est fourni. De par sa "petite" taille, il n'accepte que les cartes mères de format inférieur ou égal au microATX (24,5 x 24,5 cm) et pour éviter un enchevêtrement de fils, Antec a prévu de nombreux guides câbles sur la façade externe (Photo 4). L'aération est assurée par deux ventilateurs, l'un de 120 mm sur l'arrière et un 200 mm placé sur la partie supérieure (Photo 5). Et contrairement



au P180 original, le fabricant a eu la bonne idée de déporter les switches de réglages de la vitesse de rotation sur la façade arrière (Photo 6) plutôt que de les laisser à l'intérieur. Ces deux ventilateurs s'avèrent suffisamment efficaces pour évacuer la chaleur d'un PC de grosse puissance et l'intérieur est bien protégé de la poussière grâce à une multitude de filtres lavables (Photos 7 et 8). Pour le PC de l'extrême, il n'a pas été prévu de passages pour des tuyaux de Watercooling mais on peut facilement ajouter deux ventilateurs de 120 mm en façade.



Rien à dire, il assure bien ce petit P180. Il faut vraiment être très exigeant pour lui trouver des défauts. Le constructeur a même pensé à mettre une trappe coulissante à l'arrière pour "pincer" les brackets des cartes filles (Photo 9) et une prise eSata accessible boîtier fermé, tout comme les deux connecteurs USB 2.0 et les prises



mini-jack pour le son (Photo 10). Perso, j'aime bien le look et la finition est excellente. Reste le prix assez élevé pour un boîtier de cette taille, en rapport direct avec son poids, de près de 10 kilos !

**Notre avis :** Il faut se faire à l'idée mais un boîtier doté d'une excellente finition et d'une bonne isolation phonique coûtera toujours plus cher que ses concurrents. Mais pour un peu plus de 110 euros, le mini-P180 vous en donne pour votre argent. Robuste, très bien fini et pensé pour exploiter le plus efficacement possible l'espace intérieur sans sacrifier à l'ergonomie, il conviendra à tous ceux pour qui le bruit est une nuisance à combattre.

9/10

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

**Configuration "Qualité / prix"**

Environ 785 €

Le PC performant sans perferer le porte-monnaie.

Processeur	Intel Core 2 Duo E4600	Environ 100 €
Ventilateur	d'origine	
Carte mère	MSI P35 NEO Combo-F	Environ 80 €
RAM	Crucial Ballistix Tracer 2 Go PC6400	Environ 45 €
Carte graphique	ATI Radeon HD3850 256 Mo	Environ 120 €

Carte son	Intégrée à la carte mère	
Disque dur	Western Digital Caviar SE SATA 250 Go	Environ 50 €
Graveur DVD	Samsung SH-S203D (OEM)	Environ 25 €
Moniteur	Samsung SyncMaster 931BW	Environ 205 €
Encintes	Hercules XPS 2.1 20	Environ 25 €
Alimentation	Logitech X-540	
Boîtier	Antec Sonata III	Environ 105 €
Clavier, souris...	Logitech EX 110	Environ 30 €

**Configuration "Valeur sûre"**

Environ 1 185 €

L'ordinateur idéal pour jouer dans des conditions agréables.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8400	Environ 220 €
Ventilateur	d'origine	
Carte mère	Asus P5KC	Environ 105 €
RAM	Crucial Ballistix 2 Go PC8500	Environ 55 €
Carte graphique	GeForce 9600 GT	Environ 145 €

Carte son	Intégrée à la carte mère	
Disque dur	Samsung Spinpoint T166 SATA 320 Go	Environ 55 €
Graveur DVD	Samsung SH-S203D (OEM)	Environ 25 €
Moniteur	Viewsonic VX2240W	Environ 280 €
Encintes	Logitech X-540	Environ 75 €
Alimentation	Corsair HX 520W	Environ 95 €
Boîtier	Antec Solo	Environ 80 €
Clavier, souris...	Logitech Ultra Flat Keyboard + Razer Krat	Environ 50 €

**Configuration "Performance"**

Environ 2 780 €

La fin de la guerre amène un graveur Blu-Ray.

Processeur	Intel Core 2 Duo E8500	Environ 280 €
Ventilateur	Noctua NH-U12P	Environ 60 €
Carte mère	Gigabyte GA-X48T-DQ6	Environ 255 €
RAM	Kingston HyperX DDR3 2x1Go PC14000	Environ 265 €
Carte graphique	GeForce 9800 GTX 512 Mo	Environ 280 €
Carte son	Asus Xonar D2X	Environ 165 €

Disque dur	2 x Samsung F1 640 Go (Raid)	Environ 175 €
Graveur DVD	LG GGW-H20L	Environ 240 €
Moniteur	Belina e.display 4.1 24"	Environ 430 €
Encintes	Logitech Z-5500 Digital THX	Environ 280 €
Alimentation	Corsair HX 620W	Environ 120 €
Boîtier	Antec P182	Environ 120 €
Clavier, souris...	Enermax Aurora + Razer Copperhead	Environ 125 €

N.B. : C'est l'histoire de Toto qui va se jouer sur Mac ou qui demande à la nervosité : "De quel matos, il veut rater des Big Mac s'il vous plaît ? - Ah non desolé, nous n'avons plus que des petits PC."

# Tableaux récapitulatifs des CPU AMD

	Athlon 64 FX			
	FX-62	FX-71	FX-72	FX-74
Processeur	1	2	2	2
Fréquence	2,80 GHz	2,80 GHz	2,80 GHz	3,00 GHz
Cache L2	200 Mo	200 Mo	300 Mo	300 Mo
Cache L3	14	13	14	13
Cache L1	64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko
Cache L2	2 Mo	2 Mo	2 Mo	2 Mo
Cache L3	-	-	-	-
Cache L1	30 nm	30 nm	30 nm	30 nm
Cache L2	AM2	F (120V)	F (120V)	F (120V)
Cache L3	125 W	125 W	125 W	125 W

	Phenom 94		
	9551	9605	9701
Processeur	4	4	4
Fréquence	2,30 GHz	2,39 GHz	2,40 GHz
Cache L2	200 Mo	200 Mo	200 Mo
Cache L3	11	11,5	12
Cache L1	4 x 64 Ko	4 x 64 Ko	4 x 64 Ko
Cache L2	4 x 512 Ko	4 x 512 Ko	4 x 512 Ko
Cache L3	2 Mo	2 Mo	2 Mo
Cache L1	65 nm	65 nm	65 nm
Cache L2	AM2+	AM2+	AM2+
Cache L3	89 W	89 W	125 W

	NOTES DE MISE À JOUR										
	380+	380+	480+	480+	480+	480+	480+	580+	580+	680+	680+
Carte mère	Gigabyte GA-P31-DS3L	65 €									
Processeur	Intel Core 2 Duo E4500	40 €									
RAM	Crucial 2x1Go DDR2 PC6400 CL6	40 €									
Carte Graphique	GeForce 8000GT 256Mo	20 €									
Carte mère	Gigabyte GA-PC01-D531 rev 2.0	115 €									
Processeur	Intel Core 2 Duo E6200	190 €									
RAM	Crucial Ballistix 2 Go DDR2 PC8500	70 €									
Carte Graphique	GeForce 9600GT 512Mo	190 €									
Carte mère	Gigabyte GA-E33-UD3A	170 €									
Processeur	Intel Core 2 Duo E6600	180 €									
RAM	Crucial Ballistix 2 Go DDR2 PC8500	70 €									
Carte Graphique	GeForce 8800 GTS 512Mo	250 €									

	Athlon 64 X2											
	380+	380+	480+	480+	480+	480+	480+	480+	580+	580+	680+	680+
Processeur	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Fréquence	1,80 GHz	2,00 GHz	2,11-2,00 GHz	2,20 GHz	2,3-2,20 GHz	2,40 GHz	2,5-2,40 GHz	2,60 GHz	2,7-2,60 GHz	2,80 GHz	2,80 GHz	3,00 GHz
Cache L2	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo	200 Mo
Cache L3	512	512	512-10	11	11,5-11	12	12,5-12	12	12,5-12	14	14	15
Cache L1	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko	2 x 64 Ko
Cache L2	1 Mo	1 Mo	1-2 Mo	1 Mo	1-2 Mo	1 Mo	1-2 Mo	1 Mo	1-2 Mo	2 Mo	2 Mo	1 Mo
Cache L3	1 Mo	1 Mo	1-2 Mo	1 Mo	1-2 Mo	1 Mo	1-2 Mo	1 Mo	1-2 Mo	1 Mo	1 Mo	1 Mo
Cache L1	65 nm	65 nm	65-90 nm	65-90 nm	65-90 nm	65-90 nm	65-90 nm	65-90 nm	65-90 nm	65 nm	65 nm	65 nm
Cache L2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2
Cache L3	65 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65-80 W	65 W

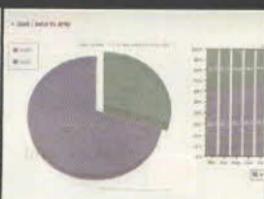


# L'ACTU DU JEU VIDEO 24H/24



★ **CANARDPLUS.COM** ★

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



De l'hébergement d'images - Des news aux sources fraîches - Toutes les stats CPU-Z - Un forum rempli d'allumés

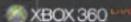
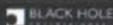
# WARHAMMER BATTLE MARCH



MAR 2008



<http://www.markofchaos.fr/>



Warhammer® Battle March™ © Games Workshop Ltd 2006-2008. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, Mark of Chaos, Warhammer, Battle March, and all other used names, characters, marks, logos, characters, illustrations and images from the Warhammer, Mark of Chaos game, the Warhammer, Battle March game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variously registered in the UK and other countries around the world. SAGE, SAGE PUBLISHING and the SAGE logo are trademarks of SAGE Publishing Ltd.