

## LEFT 4 DEAD



**NWN 2 : Storm Of Zehir** p. 22  
Le retour du RPG à papa



**Iron Grip Warlord** p. 26  
Le Tower Defense en steampunk  
et à la première personne



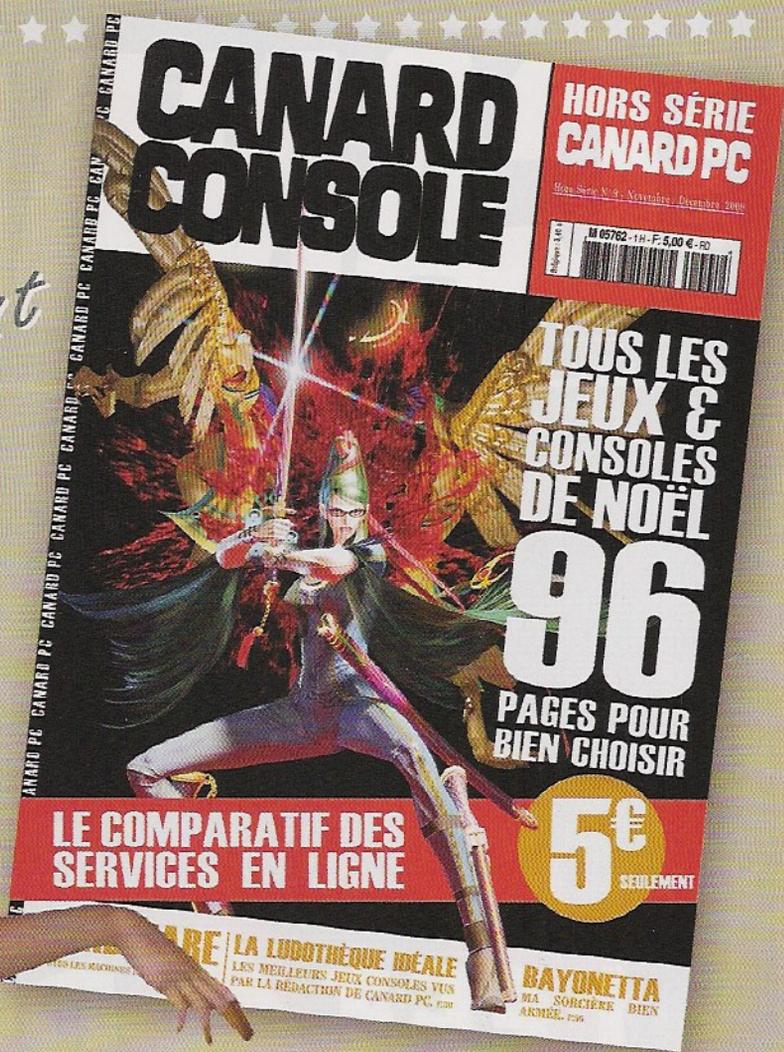
**Tomb Raider Underworld** p. 28  
Bas-fonds Lara ?

News.....	3	Download.....	44
Papier Culture...	18	Console.....	46
Tests.....	18	Actu Hard.....	50
News Online.....	36	Tour Périph'.....	54
Jeu Online.....	37	Tests Hardware..	56
Dossier.....	40	Jeux Budget.....	62

**C'est développé près de chez vous ! p. 40**  
**La dernière fois, c'était page 44 !**

★★★★ La rédaction de Canard PC présente ★★★★★

*Quand la console devient sexy!*



# CANARD CONSOLE

*un Hors Série Canard PC, actuellement en kiosque.*

LE DOPAGE ? JAMAIS DE LA VIE !", AURAIT DÉCLARÉ AMÉLIE MAURESMO EN SE GRATTANT LES COULIS **NEWS**

# édito

Quand le président d'Epic Games expose son sentiment sur les jeux d'occasion, il ne le fait pas à moitié. Dans une interview accordée à *gamesindustry.biz*, Mike Capps explique qu'il ne "gagne pas d'argent lorsque que quelqu'un loue ou achète un titre d'occasion", estimant que "les gens ayant joué à Gears of War sont deux fois plus nombreux que ceux l'ayant acheté". Une situation vécue comme une profonde injustice financière, à laquelle il apporte une grandiose solution : "Si tu veux battre le boss final, tu vas en ligne et tu paies 20 dollars, mais si tu as acheté le jeu neuf, tu l'as gratuitement." Un concept puissant, transformant un jeu d'occasion en une espèce de shareware. Après la ruée sur les MMO, contenus téléchargeables, micro-transactions et autres publicités in-game, l'industrie disposerait ainsi d'un nouveau joujou pour générer des profits. Mike devrait pourtant comprendre que les joueurs ne sont pas ses ennemis, pas plus que les jeux de seconde main. Si Gears of War 2 connaît un tel succès, c'est justement parce que beaucoup de joueurs ont joué au premier. Si le marché des consoles est aussi énorme, même lorsqu'on parle de consoles mortes comme la PS2, c'est bien grâce aux jeux d'occasion. Si le marché de l'occasion est effectivement si florissant, peut-être faut-il en chercher la raison dans un rapport qualité/longévité/prix à revoir pour les produits neufs. Enfin, si une compensation doit être mise en place - il est vrai qu'un jeu d'occasion ne souffre d'aucune déperdition qualitative par rapport à un neuf, a contrario d'une voiture par exemple -, et bien qu'elle soit établie entre l'éditeur et le distributeur, pas en pressurant une fois encore un joueur déjà suffisamment tenté par le piratage. Toujours est-il que la guerre du jeu d'occasion semble se préparer, comme en témoigne la politique de limitation du nombre d'installations, très en vogue.



## Erratum

Dans le numéro précédent s'est glissée une erreur de maquette dans le test du PC pour joueur vendu dans les centres Leclerc. Le pavé "Notre Avis" contenait les informations d'un autre produit testé précédemment. Toutes nos excuses pour cette bourde, le bon texte étant le suivant :

*"Inutile de vous dire qu'en temps normal, nous avons un avis très négatif sur les PC vendus en grande surface. Utilisant souvent du matos de fin de série, ils sont certes bon marché mais n'offrent pas des performances toujours cohérentes. Cette association entre Multimédias et Leclerc est donc de bon augure, ce PC pour joueur étant bien équilibré et pourvu d'un tarif attractif, soit 1 250 euros avec un écran."* Note : 7/10

Nous en profitons également pour rectifier une info sur le disque dur, d'une capacité de 750 Go et non 640 Go, et sur l'alimentation qui est de 580 watts. Cette mise à jour de dernière minute ne change pas la note mais valorise d'autant le produit.

**Canardpc.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*.

## Hollyday on DICE

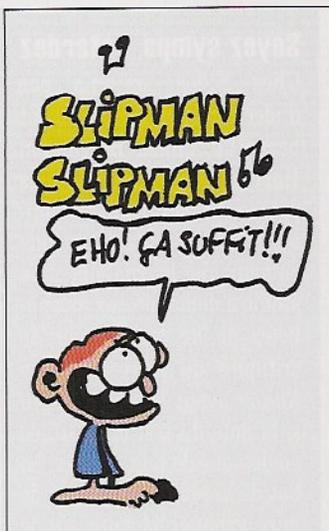


Ben Cousins, trapéziste en chef chez DICE, expliquait récemment que *BattleField Heroes*, le shoot multi à la troisième personne, était déjà sorti. Bon OK j'ai menti, c'était en août qu'il faisait cette déclaration. Si vous avez constaté que le jeu est toujours en bêta à l'heure actuelle, ça ne fait pas de Ben un menteur. Il expliquait en effet : "Nous n'allons pas presser un interrupteur un jour et obtenir soudainement une audience cent fois plus grande." Non, le but semblait plutôt d'accumuler un max de joueurs en bêta puis de décréter que le jeu est terminé sans faire d'éclats. Une technique contredisant le PDG d'EA (propriétaire du studio) en affirmant qu'on "ne peut pas repousser un jeu qui est déjà sorti". James Salt, senior killer chez DICE, n'est sans doute pas du même avis puisqu'il vient d'annoncer la fermeture des serveurs bêta, en espérant les rouvrir "au début de l'année prochaine". Si j'étais le PDG d'EA, je crois que j'aurais pétié la gueule du Ben pour m'avoir contredit, avant de le maraver une seconde fois pour avoir permis à un imbécile payé pour jouer de rédiger ce genre de news incohérente sur mes propos incohérents.

## Soyez sympa, retardez

Chez Eidos, on n'a pas d'idées mais on a du culot. Et beaucoup. Ainsi, Barrington Harvey, chargé des relations presse, a confirmé ce qui n'était au préalable qu'une rumeur de journalistes : le studio a demandé aux journalistes de ne pas publier de critiques du nouveau *Tomb Raider* avant la sortie du jeu si la note du test était située en dessous de huit sur dix. Le but de la manœuvre étant de faire grimper la note sur le site référence Metacritic pendant les premiers jours de commercialisation. Je veux bien croire que, comme on dit chez mémé, "qui ne tente rien n'a rien", mais ça ressemble tout de même salement à un moyen d'induire les acheteurs en erreur. Et ce n'est pas du tout le genre de Threanor. Alors, à mon tour, je vais faire une requête : Je demande à tous les lecteurs de s'abonner immédiatement et de ne parler de *Canard PC* que si la phrase contient les mots "fougère", "portel-slip", "incroyablement bath" et "bougnaï".





### Envie de GSRBer ?

Vous connaissez L'ESRB ? Non ? Incultes...



l'ESRB est l'organisme américain chargé de définir l'âge minimum auquel les joueurs ont le droit de poser leurs mimines sur les galettes vidéo-ludiques. Souvent critiqué pour son objectivité que d'aucuns qualifient de "partiale", le site internet de la structure s'enrichit d'une partie résumé du jeu qui tend à justifier le classement apposé à la jaquette. Outre quelques perles relevées par des observateurs attentifs (suicide et molestation d'enfants dans la description de *MGS4* ou encore attributs féminins exagérément hypertrophiés pour *MK Vs DC Universe*), une nouvelle polémique défraie la communauté des gamers : certains des descriptifs rédigés à la truelle contiennent carrément du spoil sur quelques-uns des twists qui attendent le futur possesseur du jeu (comme pour *Fallout 3*, mais je ne dirai rien pour les 2-3 âmes faisant fi des recommandations de ce cher Boulon). Bon, en même temps, on s'en fout, à part vos parents, personne n'ira les lire.

### Ultime rasade. ou les jeux vidéo jusqu'à la lie

Richard Garriott, le créateur de *Tabula Rasa*, d'*Ultima Online* et des autres *Ultima*, semble quitter le monde du jeu vidéo. "Semble" seulement parce que s'il annonce son départ de NCsoft et sa volonté de passer à autre chose, il ne précise pas ses pensées. Pour être plus précis, voici les propres mots que Marotte adresse aux joueurs de son dernier titre : "Ça a été un sacré voyage que l'on a réalisé ensemble. (...) Je pense que l'on peut dire honnêtement que c'était un lancement mouvementé. (...) Plusieurs d'entre vous se demandent probablement quels sont mes plans, maintenant que j'ai pu accomplir le rêve d'une vie d'aller dans l'espace. Cette expérience inoubliable a éveillé de nouveaux intérêts auxquels j'aimerais dévouer mon temps et mes ressources. Ainsi, je quitte NCsoft pour poursuivre ces objectifs. Cette nouvelle est difficile à délivrer. Je suis honoré d'avoir travaillé avec cette communauté qui rend ce jeu si fun et unique. Merci et adieu. Signé Richard 'General British' Carotte." Cinq contre un qu'il s'est fait virer. Note : Cette news a été rédigée avant l'abandon officiel de *Tabula Rasa* (voir News Online).



### TELEX

*Entrenchment*, la première micro-extension de *Sins of a Solar Empire*, devait sortir le 18 novembre.

Stardock a pourtant préféré remettre la commercialisation à un plus tard indéterminé, optant pour un bêta-test avec les joueurs ayant précommandé le jeu. Justification : "Nous pensons que cela aidera à rendre *Entrenchment* bien plus compétitif dans l'ensemble." Ils auraient pu y penser avant, mais reste une grande question. Quel ensemble ?

### L'add-on de Spore annoncé

Maxis a annoncé avec force trompettes et éloges la venue (pour 19,99 dollars quand même) de la première extension de *Spore* sobriement appelée *Creepy & cute parts*, qui devrait permettre aux plus masochistes de rajouter divers morceaux pour customiser leurs avatars chéris. Normalement, avec cette extension, je devrais pouvoir modéliser Georges Clooney. Mais vu que j'ai pas d'âme, je me rabattrais sur un plat à tajine que j'enrichirai d'une cafetière, d'une mâchoire et d'un bonnet d'âne. Allez, cet add-on, terriblement excitant vous en conviendrez, devrait relancer l'intérêt de *Spore* pour les kevinas, frôlant pourtant le 0 sur l'échelle de la jouabilité.

### Prison Break, une série qui cartonne



Vous vous souvenez de ce jeune qui avait réussi à sauver ses fesses de frêle éphèbe face à un élan en imitant la fameuse technique du "je feins la mort" apprise pendant son levelling à *World of Warcraft* ? Apparemment, la pratique du jeu vidéo inspire de plus en plus de vrais gens dans la vie de tous les jours. J'en veux pour preuve ce quadragénaire turc emprisonné pour sept ans en pays teuton qui a décidé de rompre prématurément avec son compagnon de cellule trop affectueux. Pour ce faire, ce fan avoué de la série des *Metal Gear Solid* a emprunté une des techniques préférées de Solid Snake pour fausser compagnie au système carcéral : le ninja a réussi à se tasser dans un carton d'emballage embarqué par la Poste germanique pour s'extraire du bâtiment grillagé et se faire la malle tranquillement dans la campagne. Mickael Scofield, le tatoué de *Prison Break*, aurait déclaré : "Si j'avais su, je me serais pas fait chier pendant 24 épisodes."

### Péruvien Léon ! On a les mêmes à la maison !



Les bonnets péruviens sont des couvre-chefs aussi laids que fascinants. Ils ont le pouvoir de transformer le type en jogging à l'air patibulaire qui est en train de racketter votre iPhone en guignol débiloïde. Alors, quand des handicapés péruviens confectionnent le plus grand modèle au monde, je me lève et j'applaudis des deux mains en dansant la gigue, rien que parce que moi je peux le faire vu que je suis en excellente santé. Et parce qu'un bonnet de 6,5 mètres de hauteur, dont les tresses en laine dépassent les deux mètres, ça laisse rêveur quant au pouvoir démystificateur du machin. Même tricoté à l'ancienne pour refléter la puissance de la culture indienne au forum de la coopération économique Asie-Pacifique, je n'y vois malheureusement qu'un hymne démesuré au mauvais goût....



ÉO : "LES TIREURS JOUAIENT BEAUCOUP À COUNTER. HEUREUSEMENT QUE C'ÉTAIT UN TEAM DE NOOBS !" **NEWS**

SILENCE...

MMMH!<sup>12</sup>  
de 100

BON!...



**Viva les DRouMs**

Le studio indépendant 2 D boys, géniteur du sympathique *World of Goo* (jeu d'énigmes physiques dans la lignée de *Crayon Physics Deluxe*), vient de publier les chiffres du piratage de son bébé : paf 82 %. Mettons notre blouse blanche de spécialistes ès chiffres et ajoutons que le jeu est DRM-free. Comparons avec, au hasard, le titre *Ricochet Infinity* (un casse-tête spatial), lui aussi issu d'un studio indépendant, *Reflexiv*, qui annonce un taux de 92 % malgré l'emploi de DRM. Les chiffres ne sont pas si éloignés mais on peut en tirer une innocente constatation : l'implantation de DRM, s'il ne fait pas - au contraire - baisser le taux de piratage d'un titre, augmente considérablement les



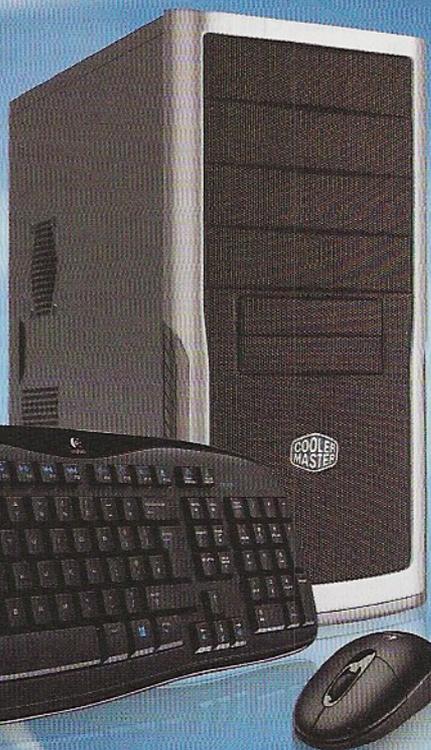
dommages collatéraux pour les utilisateurs honnêtes. Tout en oubliant soigneusement de remplir son rôle : forcer l'achat légal du produit. Sans compter le surcoût pour le développeur de la mise en place du contestable système. Allez, on y croit les gars, pacsez-vous avec Valve, ça réglera la question.

**Urgence à l'italienne**

Lorenzo Amato n'a pas seulement la particularité de porter le même nom de famille qu'un pathétique réalisateur de bis ritals, c'est également un môme de 13 ans tout aussi pitoyable qui vient d'être admis à l'hôpital pour "addiction à la PlayStation". Après une longue session de jeu, son père l'a en effet retrouvé dans un état quasi léthargique : il lui était impossible d'aligner deux mots et il semblait complètement insensible à ce qui se passait autour de lui.

Les médecins n'ont pas été en mesure de déterminer si cette réaction est liée à la console de Sony ou si cela aurait pu se produire avec n'importe quelle concurrente. J'attends avec impatience le moment où le gamin sera en état de leur expliquer qu'il est simplement tombé sous le choc en se rendant compte à quel point il aurait mieux fait de demander une Xbox 360.

IL EST TEMPS DE PASSER À L'ACTION.



PLACE À LA DERNIÈRE GÉNÉRATION !

Configuration PC Materiel.net Cortex

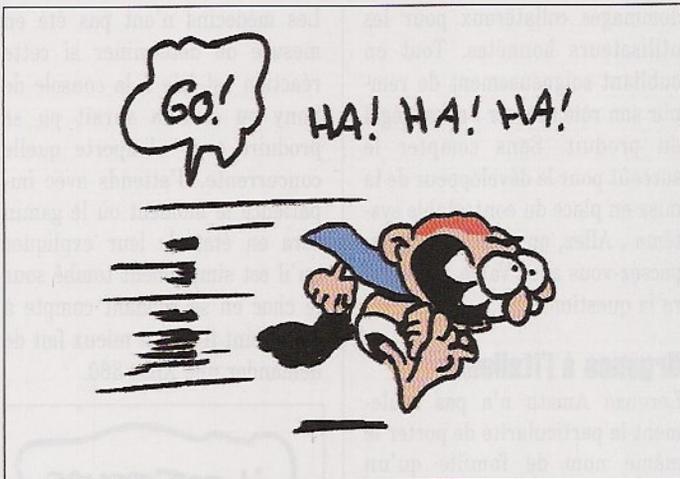
- > Processeur dernière génération Intel® Core™ i7 920
- > Carte mère Intel® DX58SO
- > Carte graphique ATI Radeon™ HD 4850 512 Mo
- > 2 Go de mémoire G.Skill PC12800
- > Disque dur 500 Go S-ATA/II 7200 tours/mn
- > Boîtier Cooler Master Elite RC-333
- > Ensemble clavier/souris Logitech EX 100

1049€<sup>99</sup> ou **3x**  
**349€<sup>99</sup>**

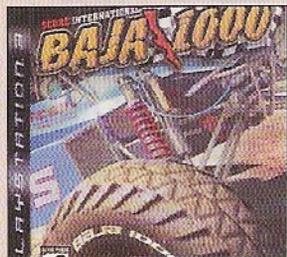


**WWW.MATERIEL.NET**

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



### Foies jaunes

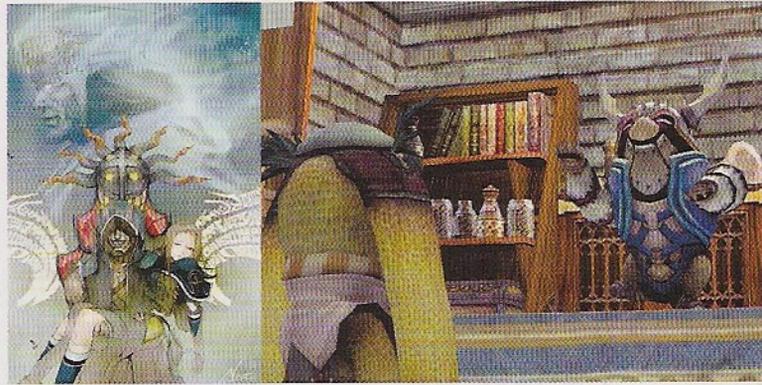


Parfois, pour rappeler à l'ordre un mec qui devient trop agaçant, rien ne vaut une bonne béquille du genou envoyée dans le "haut de la cuisse", aussi appelée chez certains le "bas des testicules". C'est ce qu'a rappelé THQ à Activision, victime d'un procès dans les tibias pour plagiat de visuel sur leur jeu *BAJA* (cf. *Canard PC* 181). Eh bien, j'imagine que les flipettes d'Activision ne devaient pas se sentir droites dans leurs bottes puisqu'ils ont accepté sans broncher de changer la jaquette du titre. On notera l'incroyable recherche picturale digne de *Diaphragme rose sur poulain malin* de Fernando Mather. Personnellement et en ma qualité d'esthète, je trouve que les typos des titres restent honteusement similaires. Mais il semblerait que THQ et Activision soient tombés d'accord sur ce visuel, alors je m'abstiendrai de foutre la merde.

### Un divorce virtuel qui entraîne un divorce irl, ça n'a pas de prix



La multiplication et la démocratisation des MMO, on le sait, a pour seul intérêt d'augmenter les méthodes potentielles de drague virtuelle, venant ainsi étoffer la bibliothèque informatique du petit pervers libidineux aux côtés de MSN et de Facebook. À titre d'illustration, penchons-nous sur le cas de cet homme, David Taylor, marié dans la vraie vie et dans *Second Life* avec Amy. Ce quidam à tendance infidèle (et un peu con) a été surpris par l'avatar de sa moitié en pleine pratique d'actes tendancieux avec une prostituée. Tenant à son honneur de gameuse, Amy a donc demandé le divorce dans le jeu. En se rebaladant quelque temps plus tard dans le merveilleux univers virtuel, la femme bafouée a resurpris son mari en pleine séance de drague crapuleuse. Cette tromperie virtuelle de trop a "logiquement" mené à une demande de divorce en bonne et due forme et à la séparation réelle du couple. Pas d'inquiétude toutefois, aux dernières nouvelles, David a retrouvé l'amour sur *World of Warcraft*.



## Last Remnant

Genre : RPG bridé mais métisse

Développeur : Square Enix (Japan)

Editeur : Koch Media

Sortie prévue : Fin 2008 - Début 2009

Aïe aïe aïe, le troisième signe annonciateur de l'Apocalypse, juste après le retour de Philippe Risoli à la télé et l'émergence du premier parti dirigé par un ange auriculaire et conducteur de tracteur, vient de se manifester. Square Enix, le spécialiste du jeu de rôle cinématique et larmoyant sur console, entame sa tentative de conquête du PC. Comme si on ne galérait pas assez avec la perte de qualité de nos RPG à nous... *Last Remnant*, c'est l'histoire d'un pauvre garçon pris dans la tourmente d'une guerre médiévale-fantastique à cause de sa cruche de sœur, enlevée par une troupe de mystérieux soldats alors qu'elle aurait mieux fait de rester peinarde chez elle à regarder des redif du *Juste Prix*. Au programme, de l'héroïsme, des combats au tour par tour à la "*Final Fantasy* mais pas vraiment", de la cinématique larmoyante, et ce que certains joueurs console de notre entourage ont décrit comme un "*fatras cryptique, chiant comme la pluie et pas excitant comme un sourd, ruiné par une réalisation technique un peu aux fraises*". Preuve qu'on peut jouer sur un canapé et être un peu poète. Interrogé sur le bon côté du produit, Toto l'idiot savant a ajouté : "*Pour une fois, les monstres que l'on rencontre pendant les déplacements apparaissent sur la carte, c'est moins insupportable que le spawn par surprise et le combat inévitable*". Il est sévère, mais juste, Toto.

Omar Boulon





# Cletus Clay

**Genre :** Metal Slug en tout mou  
**Développeur :** Squashy Entertainment (Canada)  
**Editeur :** On verdra  
**Sortie prévue :** Début 2008

J'ai trouvé mon Saint Graal. Un jeu en pâte à modeler, avec un déroulement à la *Metal Slug* et un univers digne de *Redneck Rampage*. *Cletus Clay* est développé par un homme seul, Anthony Flack, déjà responsable d'un titre gravitant autour d'un ornithorynque. Notre doux dingue a décidé de recourir à la technique utilisée dans *Wallace et Gromit* pour designer et animer ses personnages, en l'occurrence deux vieux consanguins et un extraterrestre rappelant beaucoup ceux des *Simpson*. Seul problème, on n'a aucun autre détail alors je me permettrais de broder pour les quelques lignes suivantes. Cletus et Clarence sont deux frères, et accessoirement de vieux amants, ayant bâti une vie douce et paisible dans le bayou de Louisiane à dépiauter des crocodiles et à manger des opossums morts ramassés au bord de l'unique route carrossée de la région. Malheureusement, les pougladis, extraterrestres polyintraculaires issus des profondeurs de la planète phobos, décident un jour de s'attaquer à la réserve de viande séchée, parfumée et épicée des deux comparses, un terreau de choix pour la reproduction de leur espèce en voie de disparition. S'ensuivront des dizaines de niveaux hilarants avec une demi-douzaine d'armes à feu et plein de trucs chouettes, j'en suis sûr. Reste plus qu'à attendre la sortie pour voir si j'avais raison.

Omar Boulon



## Permis à poings

Après des siècles d'attente, des gadgets inutiles hors de prix et une flopée de films bien niais, la réalité virtuelle devrait enfin trouver sa première application intelligente dans le domaine de l'automobile. Les laboratoires Fujitsu (japonais) ont annoncé que certaines de leurs bagnoles à venir allaient se voir équipées de caméras placées sur les quatre côtés et à même de recréer un environnement 3D afin de l'afficher sur un écran. Évidemment, le but tient à ce que le conducteur n'ait plus d'angle mort et qu'il ne lui arrive pas de pépins comme par exemple écraser des enfants lors d'une marche arrière en ville à 180 km/h. En effet, au Japon, le système légal en vigueur est encore basé sur un ensemble de textes désuets datés du XVII<sup>e</sup> siècle interdisant le meurtre de mineurs, y compris lorsque ceux-ci font du bruit en jouant à proximité de votre peinture métallisée neuve. Mais en fait de vision 3D, on a plus affaire à une sorte de bulle à la sauce Quicktime VR, une image de synthèse reconstituée grâce à quatre images assemblées en temps réel, bref, un truc d'apparence assez décevante mais qui devrait permettre aux conducteurs(trices) les plus maladroit(e)s de réussir des créneaux dans la plupart des centres commerciaux.

## Droits d'auteurs

Il y a quelques mois, on apprenait que les producteurs de *Zombie*, le film culte de G. Romero, décidaient d'attaquer Capcom en justice parce que *"Dead Rising c'est tout pareil que notre film, maitresse !"* et qu'*"Il est méchant en plus on l'avait fait en premier !"*. Dans leur argumentaire, on pouvait aussi relever tout un florilège de justifications plus ou moins fallacieuses. Par exemple, les producteurs trouvent troublant que l'action prenne place dans chacune des œuvres au sein d'un centre commercial à deux étages, où certains zombies portent des chemises plaid, le tout sur une musique de... supermarché apportant un côté comique. Et c'est vrai que quand on y pense, c'est salaud. Même moi je ne peux plus porter de chemise en plaid chez Carouf de peur de me prendre un procès. Ouais et aussi parce que c'est de mauvais goût. En tout cas, toutes ces preuves, pourtant irréfutables, n'auront pas suffi à convaincre le juge qui considère que *"le concept d'humains combattant des zombies dans un centre commercial durant une invasion n'est pas protégé par les copyrights"*. Chouette, je vais pouvoir lancer mon nouveau court-métrage.



## À mort les morts !



Pour tout vous dire, le bouclage de ce numéro risque d'être sacrément éprouvant. Pas du tout parce qu'on manque de matière pour travailler, que les jeux à tester sont atrocement nuls ou que la fenêtre de Boulon refuse de fermer en nous dégueulant le blizzard sur le coin de la tronche. Non, juste qu'on passe nos journées et nos nuits à jouer sur *Left 4 Dead*. C'est addictif et rafraîchissant comme l'a été *Team Fortress 2* à sa sortie l'année dernière. À tel point que les trois serveurs montés pour la démo se sont vite dupliqués en dix parce qu'on aime faire profiter nos lecteurs. Sur ces dix serveurs, trois sont en versus, le mode vachement marrant qui permet de se glisser dans la peau des infectés pour ridiculiser les potes déguisés en humains. Pour vous y connecter, il faudra toutefois montrer patte blanche et rejoindre au préalable la communauté des "dead coincoin" à cette adresse :

<http://steamcommunity.com/groups/deadcoincoin>

## Propriété intellectuelle

Tout le monde n'a pas la chance de se la péter dans une école d'info. Trop de carrières prometteuses pour le jeu vidéo se voient avortées à cause de choses aussi mineures que



l'apprentissage du C, l'algorithmique, l'OpenGL, et autres matières obscures. Ah oui et puis choper des idées originales. Qu'importe, le monde est aussi dur pour ceux qui réussissent. En effet, certains étudiants oublient trop souvent que les productions ourdies durant leur cursus ne leur appartiennent pas, comme dans toute entreprise. C'est ainsi que des jeunes pleins de "gagne" sortent de leur école avec des projets capables de leur ouvrir les portes des studios, juste avant de se rendre compte que c'est l'école qui se sucra sur le dos. Il est alors légitime de gueuler sur le droit de propriété intellectuelle qui devrait leur être dû, surtout s'il a permis de

blouser un jury de profs aigris. Pas de bol, une décision de justice américaine vient de reconfirmer que chacun de ces projets appartient aux établissements, refusant de fait une publication commerciale à de jeunes diplômés, le juge déclarant en substance : "Si on accorde ça à ces jeunes cons, y aura plus rien pour payer le tranxen du doyen."

## Le spam, de moins en moins dur

Brian Krebs, un journaliste du célèbre *Washington Post*, a étudié ces derniers mois les plaintes de nombre d'experts en sécurité informatique et, en en faisant la synthèse, s'est rendu compte qu'ils dénonçaient régulièrement un hébergeur nommé McColo.com en tant que responsable de la plupart des problèmes de spam. Sans doute lui aussi régulièrement emmerdé par des publicités pour

## Retour à l'occaze départ

Les déclarations abondent et les patrons de l'industrie vidéoludique le matraquent à l'envi : le marché de l'occasion spolie les studios et prive les développeurs d'une partie de leur dû. Tel un saumoneau remontant à contre-courant cette idée véhiculée par les pontes du secteur, Soren Johnson, le stage designer de *Spore*, tacle gentiment ses confrères et affirme que la revente de jeux en occaaze est salvatrice pour l'industrie en général (cf. édito). En substance, celle-ci permet d'élargir le public touché (surtout les jeunes aux revenus argentdepochesques maigrelets) et favorise l'achat des jeux neufs puisque le gamer est par définition un gros rapiat qui table sur la revente future de son bien pour accepter de mettre autant de brouzoufs dans une production fraîchement sortie. En sus, le contenu additionnel micro-transactionné pendant la seconde vie du titre ainsi que la pub intégrée in-game permettent de regagner une partie de l'argent non perçu pendant la revente. Un avis qui dénote, donc qui choque (de la Mancha).

## TELEX

L'armée des États-Unis va investir 50 millions de dollars dans les cinq prochaines années, afin que les bleu-bites puissent s'entraîner avec un jeu vidéo spécialement développé pour leurs yeux, le "Game After Ambush". Rien de révolutionnaire, mais cette fois, les militaires veulent des simulations proposant plus de personnages à l'écran, des options de configuration dans tous les sens, des replays en veux-tu en voilà, le tout dans un environnement super vaste. Une unité "jeu vidéo" a ainsi été créée, chargée d'identifier les technologies employées par l'industrie, alors que le moteur d'un jeu vidéo commercial (non connu) a été acheté. Qui vote pour *Duke Nukem Forever* ?

**BORLOO AURAIT DÉCLARÉ : "S'ILS SIFFLENT ENCORE LA MARSEILLAISE, ALORS JE SIFFLE CE SIDI BRAI" NEWS**



# Fillauth

**Genre :** Fallout minimaliste et déconstruit - **Développeur :** Kinten  
**Editeur :** TICforums - **Sortie prévue :** Déjà disponible

Certaines choses sont trop belles pour être commentées, je me contenterais donc de traduire le pitch de ce "Demake" de *Fallout*. "La maladie du grand panda a laissé l'univers dans un état de dévastation indescriptible. La race humaine n'a pu survivre qu'en évoluant vers le cyborg. Durant les premières années qui suivirent la catastrophe, tous s'éloignèrent les uns des autres et le langage fut perdu. Quand les communautés commencèrent à se reconstruire, le langage fut ressuscité et offert aux hommes par un serveur Google Translate vieux de 1 000 ans, affligé d'un complexe de Dieu, nommé Bob. Mais la reconstruction de la société humaine ne va pas de soi, avec la civilisation reviennent la famine, la maladie et la guerre. Les humains se questionnant pensent que tout cela tient au manque d'interaction sociale. Car ils ont perdu le pouvoir de procréer en se transformant en cyborg - les bébés étant alors faits dans des arrière-boutiques et des usines abandonnées en mixant matériel génétiques et petits copaux de métal. Mais une prophétie annonce qu'un premier né va venir et remettre au goût du jour la bonne vieille manière de faire des enfants. À travers les brouillards du temps, il éduquera les siens à la création de la vie par l'intermédiaire d'un vieux DVD de *Dirty Dancing* et rassemblera ses ouailles dans une vieille boîte de nuit. Ce premier né, c'est vous." Ci-joints quelques screenshots pour vous convaincre de la surpuissance de ce jeu réalisé pour un concours bon enfant entre développeurs indépendants.

Omar Boulon



## Sauvons les dindes, jouons-la Maîté free

P E T A .  
 Ce sigle m'évoque à première vue une actrice gironde mais



quelconque, ayant tenu un rôle dans le remake télévisé du film de Luc Besson, *Nikita*. Pour certains, moins érotomanes, il évoque plutôt une baston contre un opposant éthyliisé au sortir d'un bar ayant osé un regard de travers. Plus pragmatiquement, cet organisme, l'équivalent de la frange de fanatiques pro-animaliers de Bardot version outre-Atlantique, milite pour le droit des animaux. Et il est colère contre le titre *Cooking Mama* qui, pour réussir ses recettes de winner à la Cyril Lignac, recommande l'utilisation de viande, donc de dindes pour fêter Thanksgiving dans la plus pure tradition amérloque. En marge de ce génocide de ces cousines des gallinacées et en sus de l'enfarinage de Linday Lohan, l'organisation a produit en flash *Mama kills animals*, diabolisant ces pratiques d'un autre âge en invitant à l'adhésion au mouvement végétarien tout en singeant le titre de Nintendo et invitant le joueur à cuisiner sans traumatiser ces animaux élevés pour l'occasion. Je vois mal du tofu fourré aux marrons, mais pourquoi pas.

## Et la plus grande Major est...

Surfant sur la vague des menaces judiciaires, le sourire aux lèvres et la croupe bien haute, *Pirate bay* continue de défier le reste du monde en publiant ses statistiques de fréquentations. Cette semaine, ils annoncent que leur réseau bittorrent a dépassé la barre des 25 millions d'utilisateurs s'échangeant joyeusement de la musique, des films ou des images de cucurbitacées, au vu et au su des autorités. Mais attention, ce nouveau chiffre est significatif : les copieurs viennent de dépasser la population de leur pays d'origine, la Suède. Gonflés d'orgueil, ils ont donc décidé d'adresser une demande aux pontes du Guinness Book pour que ceux-ci les reconnaissent comme le plus grand réseau d'échange actuel. Mais leur fondateur, Pete Sunde, en a aussi profité pour adresser un message aux groupes de distribution en leur enjoignant de travailler avec lui afin de trouver une méthode pour distribuer les œuvres piratées plus légalement. Personnellement, je trouve qu'il ne faut pas refuser de saisir une main offerte, même si celle-ci a un index bien tendu et bien rigide à son extrémité.



## Oeil à la cock

Une jeune femme de San Francisco, devenue borgne à la suite d'un accident de voiture - tiens, je me demande pourquoi j'ai tenu à préciser ça ? Peut-être pour que tout le monde comprenne qu'elle n'avait pas perdu son œil volontairement pour faire chier son entourage - en a marre de sa prothèse en acrylique. Se définissant comme une "fan de science-fiction", elle a lancé un appel sur son blog à tous les amateurs de technologie pour qu'ils lui construisent un globe oculaire contenant un appareil photo, ou une caméra. On peut se demander pourquoi cet appareil précis, et pas un tournevis et un décapsuleur, ou un deuxième cerveau, lui, fonctionnel, et surtout s'il existait des idiots qui allaient tenter leur chance avec leur fer à souder juste pour la serrer. Bien entendu, il s'avère qu'elle a reçu une bonne quantité de réponses. Parmi elles, celle d'un ingénieur senior de chez Intel qui a imaginé "un œil wireless transmettant les images à un téléphone portable". Et s'il est vraiment ingénieur senior, il aura certainement voulu parler de son propre portable.

## Kongourous

Un responsable de la police australienne a remarqué que depuis quelque temps, de plus en plus de jeunes perdaient leur permis de conduire à la suite d'excès de vitesse, en roulant sur les trottoirs, ou en tentant de rentrer à l'intérieur des gens, ce qui est en principe normal, mais sans voiture. Ayant réfléchi une nanoseconde sur l'origine du mal, il en a déduit que la responsabilité en incombait aux... jeux vidéo. "Les jeux vidéo ont un impact négatif sur les jeunes conducteurs parce qu'ils leur donnent trop

confiance et trop de goût du risque... Vous faites la course, vous avez un accident mais vous repartez aussitôt. Dans la vraie vie, vous pouvez être tué !!! C'est un problème réel d'éducation." Voilà ce que moi j'en pense : lorsque j'avais 8 ou 9 ans, à la petite école, il y avait un élève qui me rappelle ce gars-là : il se prénomme "Jean-Pascal", il avait des petits yeux de putois, des vêtements toujours propres, il était le chouchou de la prof, et un jour où il a cafté une fois de trop, son groin a visité plusieurs fois la cuvette des chiottes. Comme quoi, c'est effectivement un problème d'éducation.

## La Cité des Damnés



Lorsque les agents de Microsoft ont envoyé des camions citernes de pétrole à Rockstar pour s'assurer l'exclusivité sur *GTA IV*, ils avaient sous-estimé la contre-offre de Sony et l'attraction des développeurs anglais pour le bambou. À défaut d'empêcher la sortie du simulateur de gangsters chez les concurrents, les Américains ont au moins récupéré du contenu téléchargeable exclusif pour leur console. On en parle parce qu'on ne sait jamais, sur un malentendu ou une bidouille, tout cela finira peut-être un jour sur PC. Intitulé *The Lost and Damned*, le premier DLC débarquera le 17 février sur le Xbox Live pour un prix inconnu. Pas de nouvelle ville au programme mais les passionnantes aventures de Johnny Klebitz, un biker membre du gang *The Lost* patrouillant dans le quartier d'Alderney. Selon Rockstar, on devrait y découvrir une autre facette de Liberty City. La cour des miracles ou la foire aux pigeons ?



Genre : Plateforme gratos - Développeur : Daniel Romar (Suède)

Editeur : N.A. - Sortie prévue : Tout de suite au [www.remar.se/daniel/iji.php](http://www.remar.se/daniel/iji.php)

En cette période de crise économique, tout le monde souffre. À titre personnel, je suis obligé de remplir ma cheminée allumée à coups de billets de 500 euros avec des meubles en acajou du Mozambique. Tout ça parce que le chauffage électrique est devenu hors de prix. Alors de miséreux à miséreux, laissez-moi-vous conseiller un excellent jeu gratos. *Iji*, qui ne paye pas de mine au premier abord, est un titre émergeant du côté de l'exploration, du RPG, de l'action et de la plateforme. Cet enfant bâtard, entretenant une certaine parenté avec la série des *Metroid*, vous plonge dans la peau couturée d'une jeune cyborg bien décidée à défendre les siens contre une double invasion extraterrestre. Au programme, plein de monstres différents et bien balaises, des boss de fin particulièrement astucieux et impressionnants ainsi qu'une dizaine de pétards histoire de leur refaire le dentier. Petit bonus, la finesse est de mise puisque vous pourrez parfaitement négocier les combats sans tirer un coup de feu en incitant tout bêtement les ennemis à s'entremassacrer. Mieux encore, la manière dont vous vous comportez au feu aura une influence directe sur votre esprit et la manière dont vous êtes perçu par autrui. Évidemment, vos progrès seront récompensés par des points d'expérience à distribuer dans diverses compétences qui permettront de customiser très sérieusement l'héroïne et d'en faire un parfait miroir de votre style de jeu. Un dernier mot sur les différents logs et journaux intimes que vous pourrez rencontrer : ils sont verbeux, mais ils donnent de l'épaisseur à l'univers tout en vous offrant parfois de chouettes bonus. Et c'est parti pour trois heures de bonheur gratos.

Omar Boulon



RECETTE DE CUISINE

# Karjalan Piirakka - Pirogue carélienne

Pas cher / Pas facile  
Préparation : 1 heure

Les ingrédients, pour environ 12 Piirakkas - 4 personnes

**Porridge :**

- 3 noisettes de beurre, sel
- 1 verre de riz rond
- 2 verres de lait

**Beurre aux œufs :**

- 4 œufs
- 100 g de beurre, sel

**Glaçage :**

- 50 g de beurre, 100 ml de lait (environ)

**Piirakka :**

- 1 verre de farine de seigle
  - ¼ de verre de farine blanche
- (Concernant la farine de seigle, quasiment introuvable en supermarché, je vous conseille de vous rabattre sur les farines dites "pour pain", de seigle, qui sont composées d'un mélange de farine blanche et de seigle, ça marche aussi. )



Ce petit repas, qui peut être mangé à tout moment de la journée, est un plat traditionnel de la Carélie, région est de la Finlande. C'est un peu le petit-déj des champions de là-bas.

Le Piirakka est un petit pain fait à base de seigle et de riz, tartiné de son "beurre" aux œufs, qui peut être consommé à tout moment de la journée. Alors si vous en avez marre de bouffer du foie gras aux truffes, ou des andouillettes au munster le matin, je vous le conseille fortement.



**Porridge :** Dans une casserole, porter à ébullition 2 verres d'eau et 3 noisettes de beurre.

Ajouter 1 verre de riz rond.

Laisser mijoter 10 min en remuant.

Incorporer 2 verres de lait, et laisser mijoter à feux doux pendant 50 min environ (jusqu'à ce que le riz devienne bien gluant, comme du porridge quoi).

Saler, laisser refroidir.

**Les Piirakka :** Mélanger 1 verre de farine de seigle, ¼ de verre de farine blanche (ou 1 verre ¼ de farine pour pain de seigle), ½ verre d'eau et 1 cuillère à café de sel. C'est ici que commencent les difficultés : étendre la pâte obtenue (qui doit être bien compacte) au rouleau à pâtisserie sur une surface enfarinée jusqu'à obtenir une faible épaisseur (2 millimètres !).

Dans la pâte ainsi aplatie, découper des cercles de 8 cm environ, et en profiter pour aplatir encore un peu les ronds obtenus.

Mettre au centre de chaque rond un peu du porridge.

Rabattre et pincer la pâte sur 1 cm tout autour, afin d'obtenir la forme si particulière de pirogue.

Cuire au four à 250° 15 minutes.



**Beurre aux œufs :**

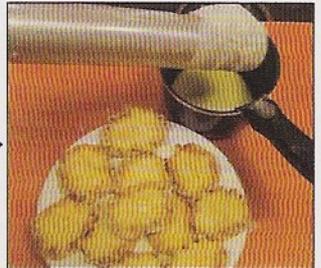
Cuire 4 œufs jusqu'à obtenir des œufs durs (10 min dans l'eau bouillante, pour mémoire).

Les piler et les mélanger avec 100 g de beurre mou, et saler. Le résultat doit être de consistance fine, et molle, comme du beurre tiède.



**Finition :** Badigeonner à l'aide d'un

pinçeau de cuisine de 50 g de beurre, puis de 100 ml de lait les Piirakka à la sortie du four, afin de les faire ramollir un peu.



Si comme moi vous n'avez pas de pinçeau de cuisine, une fourchette entourée d'un sopalin fera l'affaire.

Mangez-les chaud, tartinés de la préparation beurre-œuf durs.

**Les bons conseils de tata Germaine :**

En accompagnement, du bacon grillé (poitrine de porc) pour un repas léger et équilibré, et du jus de cranberry.

Les Finlandais, bien qu'extrêmement friands de Piirakkas, ne le préparent presque plus eux-mêmes, mais les achètent tout prêts par sachets de 24. Car le temps de préparation reste long pour un repas plutôt simple, bien que savoureux, peu cher et nourrissant.

L'avantage est que vous pouvez les congeler, puis les réchauffer au four, avec comme seule préparation le beurre aux œufs.

Monsieur Chat

Zziiii  
TCHOTCHOTCHOTCHO

BON, C'EST PAS TOUT!!!

MURDUSON!!!

HHSOONNT



## Walou USB au Pentagone

Suite à la contamination de plusieurs PC du Pentagone par une clé USB infectée, l'organe de la Défense américaine a interdit temporairement l'utilisation des périphériques de stockage nomades. Toutes les clés USB ont ainsi été confisquées et mises au secret, sans que leurs propriétaires ne sachent combien de temps durera la quarantaine. En attendant, le virus – plutôt commun selon les sources – semble avoir créé une brèche dans le système de sécurité, qu'on imagine désormais comblée. "Nous avons découvert quelques virus sur nos réseaux et nous prenons les mesures nécessaires pour identifier et éradiquer la menace", déclare un porte-parole. Ouais bah bon courage, parce que mine de rien, le Pentagone, c'est sept millions d'ordinateurs reliés par 17 000 réseaux. Ayons une pensée émue pour les stagiaires qui vont se taper l'installation d'Avast et de Spybot à la chaîne.

## RIM 2008

On a beau leur expliquer l'importance capitale de la dernière élection américaine, les blogs de geeks n'ont eu d'yeux que pour Obama, à cause de sa manie de tripoter son blackberry à la moindre occasion. Ainsi donc, alors que les deux derniers présidents avouent ne jamais avoir utilisé d'email durant leur présence à la Maison Blanche, Obama semble être un gros junkie du SMS. Pour preuve, ces films où on le voyait assister à un match de foot de ses enfants et où il sortait discrètement son portable pour commencer à websurfer. On annonce également qu'il sera le premier président à avoir un portable dans le bureau ovale, ce qui va faire tache avec la décoration ambiante, à moins qu'il ne redécore tout en meubles de chez But. Mais plus qu'un objet de geekitude, cela peut également amener de gros problèmes de sécurité : par exemple celui de pouvoir tracer son téléphone portable et de pouvoir le localiser à tout moment, ce qui permettrait par exemple à des terroristes de tenter de l'assassiner, profitant de l'instant où il git sur le siège des toilettes, sans défense.

Ils ont  
voilé la recette  
de Nintendo,  
PIRATES

D'habitude, dans ces nobles colonnes, le mot pirate dési-



gne d'horribles anti-consuméristes prêts à mettre à genoux le modèle capitaliste et saigner à blanc les

gentils éditeurs attentifs à nos désirs de gameplays les plus inavouables. Ou alors de moustachus avec une jambe de bois, fortement portés sur la consommation de rhum comme Gringo.

Mais cette fois-ci, intéressons-nous aux vrais flibustiers, en l'occurrence quelques tipiaks somaliens qui prennent en otage tous les cargos leur passant sous les paluches, verrouillant notamment le canal de Suez. Oui, le principal transit commercial entre les pays d'Asie et l'Europe, je sais que vous le savez. Selon certains analystes, cette prise de contrôle aurait des conséquences désastreuses sur la fourniture de consoles à emballer et placer sous le sacrosaint sapin. Nintendo commencerait notamment à flipper grave pour l'approvisionnement futur de la Wii. Rachida Dati, très préoccupée par les jouets depuis quelques mois, feraient d'ores et déjà pression pour que la Marine Française dépêche le Clémenceau.

## Opération un ringtone : une claque

C'est décidé, si ma banque refuse cet emprunt pour me payer ma vasectomie, et si par malheur quelqu'un me fait un enfant dans le dos, je jure que mes gniards ne toucheront jamais un téléphone portable de leur vie. Ou alors à l'une de ces astucieuses reproductions en carton destinées aux enfants du tiers monde. En effet, selon une étude menée en Angleterre, plus de

8 000 plaintes ont été adressées en 2008 à un bureau de surveillance du mobile. Elles proviennent de lycéens qui se demandent pourquoi leurs parents leurs ont refait le cul à coups de martinet après avoir reçu une facture astronomique suite à des téléchargements de sonneries. Pour expliquer aux écoliers anglais à lire les contrats écrits en tout petits caractères avant qu'ils ne téléchargent quoi que ce soit sur des numéros surtaxés, le gouvernement va leur proposer des stages. J'espère que ces heures de cours supplémentaires seront prises sur leur temps libre ou qu'on leur imposera des heures de solfège pour qu'ils apprennent à composer leurs sonneries eux-mêmes, comme les grandes personnes.

## Mal de Nerd

Mirror's Edge est un FPS développé par Electronic Arts sur PS3 et Xbox. Il se déroule dans un état policier hyper totalitaire où le joueur assume la fonction de coursier. Son personnage, une petite Jap' bonasse, court de building en building, sautant et virevoltant dans le vide pour accomplir ses missions. Les développeurs se sont tout particulièrement concentrés sur l'aspect réaliste des mouvements. Par exemple, on peut voir les bras du personnage s'agiter dans tous les sens lorsqu'il saute, ou sa vision se brouiller pendant que sa tête s'agite dans un mouvement incessant. En réalité, les effets ont l'air tellement réussis qu'ils viennent de se payer une publicité gratuite, mais dont ils se seraient bien passés, puisque de nombreux joueurs font état de la nausée dans laquelle le Mirror's Edge les plonge après quelques minutes. Je n'ai franchement aucune idée de la qualité du jeu ni même si son gameplay inclut quelque chose de vraiment original, mais il faut apparemment reconnaître que c'est le premier titre en gerborama produit par l'éditeur.

**TELEX**

Si vous êtes manchot, vous pouvez désormais jouer à *Guitar Hero* grâce à des électrodes fixées sur votre moignon. Et un gant à bio-feedback permettra aux aveugles de tripoter *Frets on fire*.

**Flippe cognitive**

IBM travaille sur un projet financé à hauteur de cinq millions de dollars par la défense américaine, qui – au choix – fascinera les optimistes ou angoissera les paranoïaques. Nous parlons ici d'informatique cognitive, une discipline destinée à "créer des machines intelligentes"

dotées d'un semblant d'esprit en construisant de manière inversée la structure, les dynamiques, les fonctions et les attitudes du cerveau". Il s'agit de réunir des ingénieurs informatiques, des psychologues et des neurobiologistes dans une bétonneuse, en les attirant grâce à des pizzas aux quatre fromages, puis de refermer la porte très vite avant de les faire tourner pendant des heures. Ne reste alors plus qu'à récupérer le bon jus qui en sort, pour obtenir la quintessence de l'ingénierie en I.A. animale. L'émulation d'un fonctionnement cérébral n'est certes pas nouveau – BlueGene s'inspire d'un cerveau de souris composé de 55 millions de neurones –, mais l'approche se veut plus poussée : il est question d'un algorithme bien balèze capable plus que les autres de s'adapter à des besoins ultérieurs, mimant les facultés adaptatrices de l'organe. Vivement qu'ils le branchent sur l'ordinateur commandant les missiles nucléaires, qu'on sache une bonne fois pour toutes si *Terminator* est un film ou un docu.

**Une huître à la mer !**

C'est la consternation dans le petit landerneau du développement de jeux vidéo PC. Emile Parioga, le lead designer du studio Marékansis spécialisé dans les jeux de stratégie de sous-marin (voir l'excellent *Oystercraft*, noté 9/10 dans nos pages), vient de déclarer à la Game Developer Conference de Munich que

l e s

**Mangez de la bannette...**

On s'en doutait un peu, mais c'est désormais certains, si vous avez été méchants, vous devez faire partie de la nouvelle vague de bans qui a déferlé sur les serveurs de *VOV*. Suite à la sortie de la dernière extension du MMORPG vedette de Buzzard, ce ne sont pas



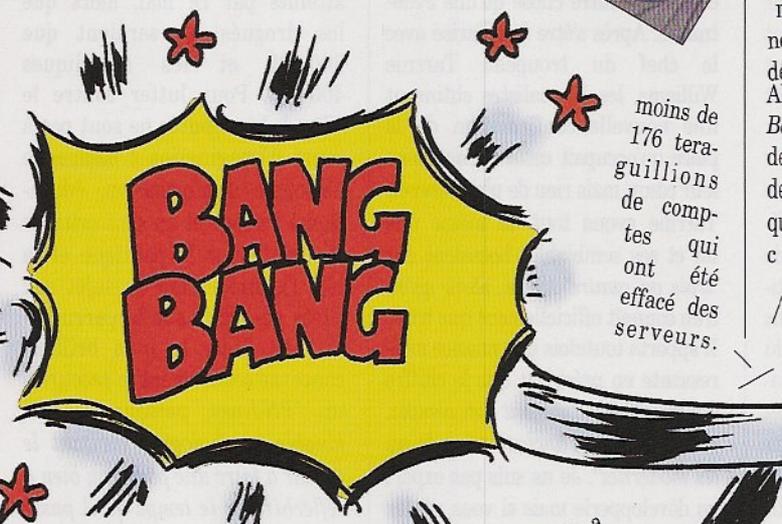
moins de 176 tera-guillons de comptes qui ont été effacés des serveurs.

**Les pédales de la colère**



Être une star du rock n'est pas un métier de tout repos. Montagnes de cocaïne, groupées en chaleur et tournées aux quatre coins du globe, les désagréments sont nombreux. Alors, quand les joueurs de *Rock Band* constatent que leurs pédales de batterie en plastique c'est grave de la merde et qu'elles se cassent

sent toutes de la même manière, c'est la goutte de champagne qui fait déborder la coupe en cristal. D'autant plus que l'éditeur du jeu, Electronic Arts, a réduit la garantie des instruments à 60 jours et que de nombreux utilisateurs se sont vu obligés de les racheter au prix fort. Mais, l'éditeur n'a pas pensé que les rockeurs sont teigneux et que les joueurs mécontents viennent de lancer une class-action pour se faire entendre, arguant du fait que le design même des pédales a été pensé pour "tromper un grand nombre de consommateurs et de leur faire déboursier plein de petites sommes d'argent". Personnellement, je trouve dommage qu'ils n'aient pas pensé à saccager les chambres d'hôtel des dirigeants. Tout se perd. Un peu comme le goût du travail bien fait chez les maquettistes si j'en crois cette ligne blanche.



concepts d'amusement et d'intérêt devaient impérativement disparaître du vocabulaire des programmeurs. L'art vidéo-ludique est en

La purge a atteint une telle ampleur que

YAAAAAH!

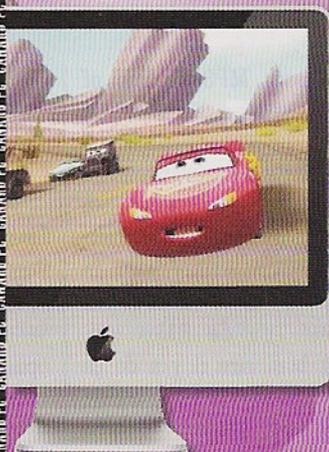


effet devenu si important qu'il mérite, au même titre que la bière, un traitement scientifique et

l'ONU, l'UNESCO, le RAID et le DTC viennent de signaler leur désir de lancer une opération humanitaire destinée à assurer la survie des malheureuses victimes. Plus de 160 000 casques bleus et troupes internationales devraient être mobilisés afin d'agiter des formes de couleurs devant les yeux des anciens abonnés les plus atteints par le manque. Selon le ministre de la santé ougandien, cette décision pourrait freiner grandement l'épidémie de suicides découlant de la terrible décision du studio. Interrogé sur le sujet, le Président Sarkozy a déclaré vouloir créer un fond souverain de Nazeroth, afin de permettre aux



# CANARD MAC



Pong on test p. 2  
Enfin sur MAC !



En cadeau !  
des stickers pour une  
souris à deux boutons p. 2

MAC : Pourquoi ne faut-il  
pas franchir le pas ? p. 2

15 €  
seulement



M 05702-1H F 5.00 € HT



M 05702-1H F 5.00 € HT

P. 2 La ludothèque complète.

P. 2 Bricolage : votre molette en 72h avec un chalumeau et un caribou.

P. 2 Hardware : Nouveau! L'imprimante matricielle.

Un hors série **CANARD PC**, bientôt en kiosque.

## ONE SECOND RIOT

Ayant développé la très mauvaise manie d'arriver en retard aux concerts, je rate souvent les premières parties. Heureusement, ce ne fut pas le cas lors de la venue parisienne d'Unsane en septembre 2007 où j'ai pu découvrir ce duo basse/batterie lyonnais que je m'en serais vraiment voulu d'avoir loupé. Abreuvé aux sources de la noise rock/hardcore comme de la coldwave industrielle, OSR ne se laisse pas enfermer dans un style unique. L'originalité de leur son s'appuie sur cette basse saturée creusant le bitume, dont les sillons sont ensemencés au rythme chaotique de la batterie par une voix qui vient de loin et des samples variés (extraits de films, indus, saxophone...). Un univers glacial, entre Bâstard et Unsane, très personnel mais pas forcément facile d'accès qui nécessitera plusieurs écoutes avant d'en saisir toute la richesse et la subtilité. Après deux splits avec les Américains de Neptune et les Français de Sofy Major, le premier album d'OSR, mixé par Nicolas Dick (Kill the Thrill) et décoré par un artwork de Marion Coudert (Overmars), sort sur le nouveau label Music Fear Satan (anciennement E-vinyl et accessoirement excellent site de vente de disques en ligne). Kill the Thrill, Overmars et One Second Riot, une bien belle association d'excellents groupes qui prouvent que le rock français n'est pas mort, merci pour lui.

Threanor

Un CD de One Second Riot édité par Music Fear Satan, environ 10 euros, bientôt disponible en vinyle.



*Naheulbeuk* est une saga MP3 de Pen of Chaos où l'on suit un groupe d'aventuriers dont l'héroïsme égale celui d'une dinde face à son boucher. Évoluant dans un univers pompé sur le jeu de rôle *Donjons et Dragons*, les situations sont toujours plus stupides et ridicules. Le ton humoristique utilisé pour la narration des péripéties fait volontairement disparaître le côté Jeu de Rôles qui, je l'avoue, me firent bien rire il y a de ça quelques années. Le support a pas mal évolué (notamment en BD) pour arriver sur mon

## DONJON DE NAHEULBEUK GRIMOIRE AUDIO

bureau dans un "Grimoire Audio" d'une cinquantaine de pages et son CD. Ce dernier est composé de chansons disponibles sur le site, de même que les précédents CD et des titres inédits. Dans le livret, vous trouverez les paroles des 16 musiques séparées par quelques jingles et pubs tirés de l'univers. Si vous n'aimez pas les jeux de rôles, que vous trouvez les blagues de pommes dans le cul pas drôles ou que le luth vous rebute, je vous le déconseille. Mais, dans le cas contraire, faites un tour sur leur site ([www.penofchaos.com](http://www.penofchaos.com)) pour vous faire une idée. Noël approchant, il pourrait être une bonne idée de cadeau pour votre petit cousin geek.

Half

Un CD audio en librairie au rayon BD, environ 20 euros.



## NOIR DÉSIR

### GAGNANTS - PERDANTS

Le groupe Noir Désir refait parler de lui à l'occasion de la ~~remise en liberté de son chanteur~~ mise à disposition gratuite de deux nouvelles chansons, sept ans après leur dernier opus *Des visages, des figures*. En bon fan de rock engagé et un brin mollasson, c'est donc avec une oreille attentive que j'ai écouté ces MP3, histoire de voir ce qu'augure le prochain album studio de la bande à Cantat. Eh bien non, malgré un réglage précis de la balance, un ajustement millimétrique de l'égaliseur et enfin un savant curetage de mon cérumen, il n'y a pas grand-chose à retenir. On a beau chercher, on est à des années-lumière de la hargne du Cantat de *666.667 Club*, l'album-culte sorti en 1996. *Gagnants - Perdants*, qui se veut "une réponse au contexte actuel", est désespérément gnian-gnian et faussement amer, sorte de mélange glaireux entre Saez et Raphaël. Quant au *Temps des cerises*, reprise texto d'une chanson vieille de plus de 140 ans, elle est à l'image de sa conception : bâclée en moins de "24 heures entre le fait d'y penser et la fin de l'enregistrement". Si vous aimez le rock et les textes engagés en réponse au contexte actuel, allez donc acheter l'album *Hopital* de Demago.

Doc TB

Deux chansons fadasses à télécharger sur [www.noirdez.com](http://www.noirdez.com). Gratuit, mais déjà trop cher.

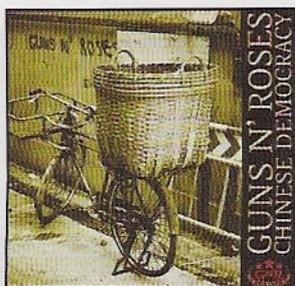


## CHINESE DEMOCRACY

En pleine période revival entre le retour des fringants Metallica et AC/DC (voir CPC 180), et la réapparition d'entre-les-morts d'autres artistes français (voir de l'autre côté de la plume), on célèbre des renaissances joyeuses ou de pas très heureux événements. Les Guns étaient un groupe moribond depuis 93 et le présent album, *Chinese Democracy*, annoncé depuis une décennie et demie... Entre-temps, les fans comme les membres du groupe – ou plutôt Axl tout court puisqu'il est le seul restant de la formation originelle – ont bien eu le temps de vieillir et de passer à autre chose. Trop tard, Guns N' Roses, ce n'est plus ce qu'ils étaient, et leur musique, que j'aimais bien sans plus à 18 ans, ne me convient plus maintenant. Le ton est donné : on sent ici comme une obligation de répondre à la marque de fabrique d'Axl niveau vocalises aiguës, de "meubler" avec le plus de guitares possible (des solos même pendant le chant, bof) et de donner dans le heavy metal massif, limite caricatural, le tout avec peu d'originalités et de surprises. Slash n'est plus de la partie et il faut bien dire que c'est sur ses épaules tatouées que reposait l'essentiel des morceaux du groupe et la qualité des passages solos. Ici, on est dans une grandiloquence technique qui risque de n'attirer que les gros fans de décibels bien gras. Les djunes de maintenant n'écouant plus que de la tektonik et du Star Academy certifié, on réservera cet album aux rebelles curieux ou aux amateurs de la première heure qui auront le plaisir de s'en goinfrer. Bon appétite (for destruction) bien sûr.

Sonia

**L'album le plus cher de tous les temps (véridique). 14 titres (soit un fait par an), environ 17 euros ou en écoute sur Deezer.**



Il y a quelques semaines de cela, on proposa à Threanor et moi d'aller voir CongopunQ en concert à la Flèche d'Or. Si l'on avait connu le groupe plus tôt, on se serait méfié de cette personne. Mais si l'on avait été méfiant, on n'aurait jamais découvert ce groupe, ce qui aurait été fort regrettable. Imaginez un peu deux hurluberlus débarquer sur scène, le premier s'installant derrière sa batterie avec une sorte de perruque à la Tahiti Bob (Cyril Atef de Bumcello) ; le second, un grand barbu évoquant une sorte de druide,

## CONGOPUNQ

debout, enroulé dans une sorte de drap et immobile quelque temps... Quand on ne sait pas à quoi s'attendre, difficile d'imaginer que Dr. Kong, le poilu mystique, va se lâcher progressivement en exécutant quelques pas de danse classique, en servant quelques verres à des personnes du public, en faire monter sur scène pour danser ou lui brosser les cheveux, qu'il va jeter des cacahuètes dans la foule et s'y ruer avec un air inquiet, ou encore sortir et chérir un tableau de berger allemand... Pendant ce temps l'autre joue toujours de la batterie, chante et se sample et je dois dire justement que même s'il n'y avait pas eu de jeu de scène, la musique en elle-même était drôlement tripanante. J'aurais bien du mal à vous la définir par contre tellement c'était éclectique, allant du simili Pink Floyd aux rythmes tribaux, mais ça passe super bien avec (ou sans) du Ricard. CongopunQ vient normalement de sortir un album qui, j'en suis sûr, est magnifique, mais c'est clairement sur scène qu'il faut les voir en priorité.

El Gringo

**Un groupe hallucinant,**  
[www.myspace.com/congopunq](http://www.myspace.com/congopunq)



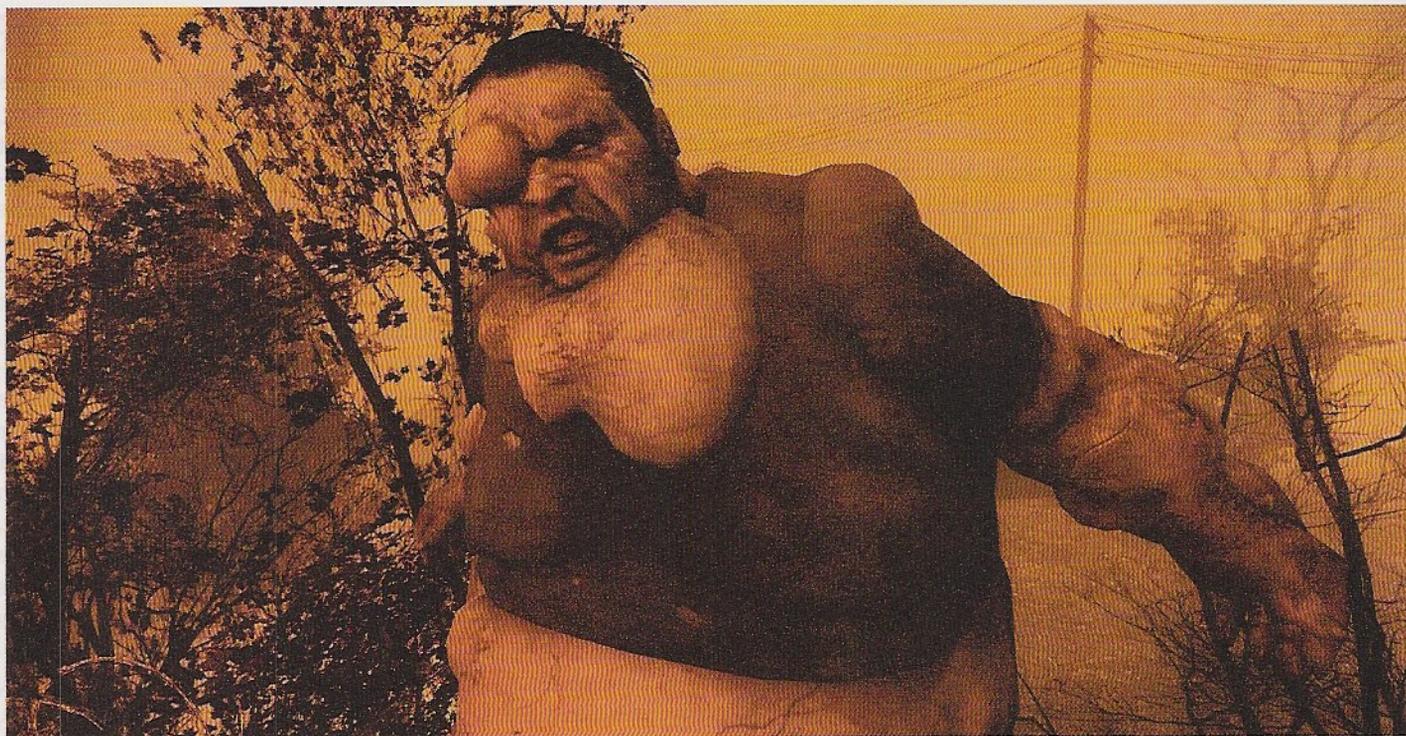
## PITSEA-ESSEX-ANGLETERRE

Pour beaucoup, l'Angleterre, c'est des pubs, des mini-jupes, des élèves en uniforme, Burger King, du foot, des magasins de pompes super classe et la Reine. Mais, après avoir observé les autochtones dans leur environnement naturel, je pense que "beaucoup" s'est arrêté à Londres, la fausse Angleterre. Ayant quitté ma petite banlieue tranquille du 94 pour travailler en tant qu'assistant de langue française dans un collège, je me disais que j'allais avoir la belle vie. 800 livres par mois pour 12 h par semaine, à 60 km de Londres, j'imaginai mes week-ends à écumer les différents pubs de la ville tout en charmant les petites anglaises grâce à ze french accent un peu forcé ; et voilà que je déchant. Qui l'eût cru, l'Angleterre c'est comme la France : il y a une vie en dehors de Paris. Car contrairement aux idées reçues, Troyes ou Quimper ne sont pas des mythes destinés à effrayer les gosses d'Île-de-France. Londres c'est marrant : pubs, punks, Camden Market, magasins de grand luxe. Mais, l'Angleterre, la vraie, c'est Pitsea : pas un bar dans les environs à moins de prendre un bus très cher, des bastons dans le fish & chips local, le taux de mères adolescentes le plus élevé du royaume. À l'école du coin, le mot le plus utilisé c'est fuck, les mômes s'envoient des chips dès 9 h du matin. Alors seuls les enfants sont bêtes parce qu'ils sont jeunes ? Non. Pour certains profs, des gens éduqués, les langues étrangères ne servent à rien car tout le monde parle anglais. Oui, l'Angleterre a régné sur le monde il y a plusieurs années, mais ce temps est bel et bien révolu. Aujourd'hui, la télé crade et son inséparable débilité sont reines. Alors, le prochain con que je surprends à me dire que l'Angleterre c'est trop de la balle, je le chope par la peau du derrière et je l'amène à Pitsea. D'accord il y a des filles en minijupes mais, Peggy la cochonne, même en string, c'est pas la chose la plus glam' que je connaisse. Cerise sur le pudding, y'a plein de rouquins, comme à *Canard PC* ! Purée, et dites-vous que ça serait encore pire pour vous : moi je suis immunisé car à moitié british.

Boons

**Une ville terrifiante dans un pays que j'ai aimé.**





**Genre :** FPS coopératif  
**Développeur :** Valve (États-Unis)  
**Editeur :** Valve  
**Config. recommandée :** CPU 3 GHz,  
 1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo  
**Prix :** Environ 50 euros  
**URL :** www.steam.com

## Left 4 Dead

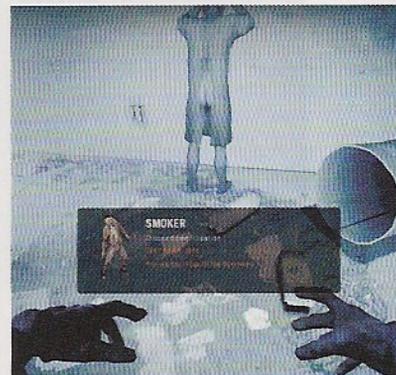
### Rater un bouclage en quatre étapes

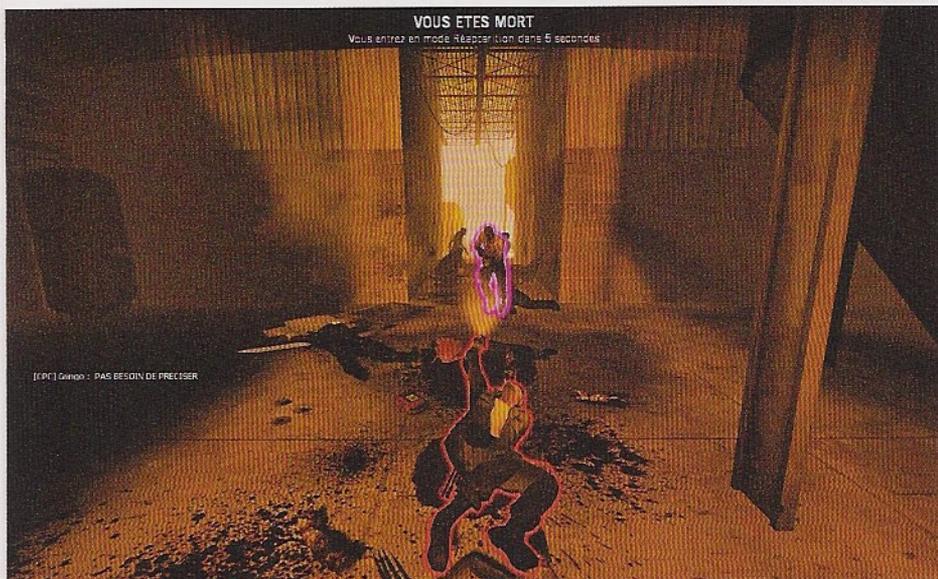
#### Bad vibes for good mofos

*Mon premier réflexe, en bon joueur prétentieux, c'est de désactiver la musique pour me concentrer sur les effets sonores, histoire de mieux situer la menace et de ne pas être déconcentré. Gigantesque erreur : tout d'abord, la musique de Left 4 Dead est mirifique, rejoignant l'Olympe des B.O de jeux avec ses jolis accents "goblines". Puis, c'est le meilleur créateur de tension dramatique imaginable, on sursaute, on tressaute, on flippe, on gamberge, même quand rien ne se passe. Enfin, c'est un sacré indice qui vous apprendra rapidement si la Horde se précipite sur vous, si un Tank est dans les parages ou si on atteint le point culminant de la partie. Les interventions des persos sont aussi très intéressantes, on découvre petit à petit et avec beaucoup d'élégance les liens qui les unissent et je me dois de saluer cette approche qui mélange, pudeur, grossièretés et intelligence. Quant aux bruits des bestioles, suffit de voir la tronche de Threanor en cours de partie pour avoir la certitude qu'un vrai zombie ferait le même bruit : Émile Zoulou seal of quality !*

C'est l'apocalypse. Un mal étrange s'est emparé du monde. Tous les individus contaminés se sont transformés en zombies et les rares survivants, immunisés, sont contraints de se tailler un chemin dans les hordes de morts-vivants qui les assaillent sans cesse. Ces choses monstrueuses sont attirées par le bruit, par la lumière. Ils sont capables d'escalader tous les obstacles, se déplacent extrêmement vite et attaquent par dizaines en s'acharnant sur leurs victimes comme une meute. Par leur faute, chaque rue, chaque appartement, chaque station de métro, chaque champ, est devenu un piège. Les lieux où les individus sains peuvent se sentir à l'abri sont extrêmement rares. Ils ne constituent d'ailleurs que des protections temporaires, des safehouses mises en place

pour leur permettre de se reposer un peu avant de poursuivre le voyage vers un hypothétique refuge. On mentionne des caches d'armes, des réserves de munitions ou d'explosifs, des postes de premiers secours dispersés un peu partout pour améliorer les chances de survie. Certains disent que parmi les infectés, il y a des choses différentes, mutantes, pire encore que la horde : un obèse dégueulant une bile verte sur ses victimes ou explosant en éclaboussant tous ceux qui se trouvent à proximité, ses restes attirant les autres monstruosité, le boomer. Une pourriture attrapant ses victimes à coups de langue pour les pendre ou les attirer à lui, le smoker. Une bête capable de s'accrocher aux murs et de faire des bonds gigantesques pour renverser son gibier et





le déchiqueter au sol, le hunter. Une pleureuse tapie dans le noir qui poursuit celui qui l'a réveillé jusqu'à ce que mort s'ensuive, la witch. Et une aberration gigantesque capable de projeter des morceaux d'asphalte ou des voitures sur les humains avant de les immobiliser et de les battre jusqu'à l'état de pulpe sanglante, le Tank. Vive la vie.

**Return of loving dead.** *Left 4 Dead* est un jeu coopératif. Vous rejoignez un serveur, en priant pour tomber avec vos potes puisque Valve s'est arrogé le droit de distribuer les joueurs sur n'importe quelle partie, de préférence la plus mal choisie, à moins de quelques bidouillages dont nous ferons mention plus loin. Le jeu vous propulse dans la peau d'un des quatre survivants : Zoey la gamine, Francis le sexy biker ultra gay-cuir, Louis le cadre black en costard et Bill le vétéran du Vietnam ravi de faire parler la poudre à nouveau. Puis, vogue la galère : *Left 4 Dead* compte quatre campagnes distinctes découpées en scénario retraçant la fuite de nos amis depuis

le centre-ville jusqu'à un aéroport où ils pourront s'éloigner de cet enfer, en passant par une forêt ou des égouts. Le terme de coopération n'est pas usurpé : vous allez devoir sauver systématiquement la mise à vos potes, les couvrir, abattre la bestiole qui s'apprête à les dévorer, les soigner, les empêcher de tomber d'un toit, les prévenir si vous remarquez quelque chose, leur offrir les objets dont vous n'avez pas besoin. Et ils vous rendront la pareille, sinon vous allez tous crever. Mais la coopération n'interdit pas la compétition : le mode versus vous permettra de rejoindre une équipe d'infectés (boomer, tank, smoker, hunter) commandés par des humains et d'essayer d'empêcher une équipe de joueurs survivants de boucler leur grande fuite en avant. Et une fois que le niveau est fini, on inverse. La partie est évaluée en fonction des victimes, des embûches semées, de la distance parcourue par les survivants et des dégâts infligés par les zombies. C'est tout bêtement le versant le plus jouissif du jeu, un terreau idéal pour les histoires hénarques et les situations rocambolesques.



## Guns & Corpses

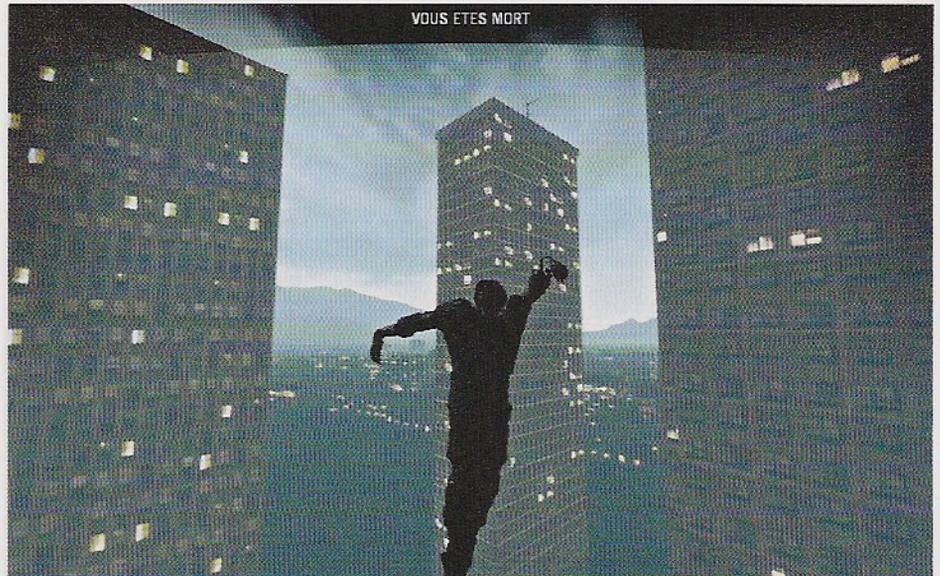
*Left 4 Dead* se classe dans la catégorie des shoots méga-speed, s'il vous plaît. Au moment où des centaines de zombies vous tomberont sur le coin de la tronche, vous serez ravi d'avoir un peu de matos entre les mains. Arme de base, le colt45, idéal pour les cibles éloignées à condition de tirer à genoux, dont on peut trouver un second exemplaire pour un peu d'akimbo-style et une moisson de morts-vivants plus conséquente. Viennent ensuite le fusil à pompe calibre 12, lent, efficace et toujours plein de munitions et le Uzi, moins puissant et rapidement à court de munitions. Plus loin dans le jeu, on découvrira un bon vieux M16 des familles, le champion du Headshot, un douze auto qui fera le ménage à toute vitesse à moyenne portée et surtout le fusil de chasse à lunette, l'ami des champions. Ce bijou tue en une balle, permet de jouer à la brochette avec des files de streumons et constitue un outil de choix contre les tanks. Ajoutez à cela des pipebombs attirant les infectés avant d'exploser (idéal pour se débarrasser de la Horde) ou des molotovs bien utiles pour bloquer un accès et vous disposerez d'une joyeuse famille de trucs rigolos. Et encore, les esthètes ajouteront sans doute les gatlings sur pieds, les jerrycaans d'essence et les bombes de gaz...

**Herr Direktor.** Mais avant de passer aux rapides récits de partie de la rédaction – car un excellent jeu en coop mérite bien un test en coop – je me dois véritablement de rendre hommage à celui sans qui rien n'aurait été possible : le directeur. Évidemment, les décors bénéficient d'un soin maniaque qui confèrent à tous les coins traversés une épaisseur et une cohérence décuplant l'ambiance du jeu. Évidemment, le gameplay est parfaitement millimétré, le level design irréprochable et chaque arme, chaque système de blessure, de saignement a été fantastiquement bien pensé. Seulement, ce qui lie tout ensemble, c'est l'Intelligence Artificielle qui "réalise" chaque partie de *Left 4 Dead*. C'est garanti, aucune de vos sessions de jeu ne ressemblera à la précédente car Valve a réussi à monter un programme qui analyse votre manière de jouer et adapte le nombre de zombies, l'endroit où ils attaquent, la place de l'équipement, les soins ou les munitions à votre progression. On pourrait schématiser à coup de "plus t'es fort plus tu auras de super infectés dans le niveau et moins t'auras d'armements" mais ça serait pas loin du mensonge. Car le directeur ne s'occupe pas seulement de difficulté. Son taf, c'est plutôt une question de

## Meilleur avec filtres

Left 4 Dead repose sur le moteur source de Valve et si les textures et les modèles ont été un peu travaillés, on est tout de même loin d'un Crysis. Pourtant, le jeu se démarque clairement d'un point de vue esthétique. En effet, les développeurs ont mis au point toute une palette d'effets pour renforcer l'immersion ou faire ressortir ce qui est important sans flinguer l'ambiance extrêmement sombre du jeu. Ça commence évidemment par le grain de pellicule très splatter qui approfondit les zones d'ombres. Mais ce n'est que le dessus de l'iceberg. On soulignera la correction colorimétrique qui fait ressortir les items importants tout en faisant dégueuler le reste de l'image, le Local Contrast qui fait ressortir les détails spécifiques d'une petite zone (l'effet est poussé à l'extrême avec la prise de pilules), mais aussi la vignette qui assombrit les coins de l'écran dans une mimique de vieux film en fin de vie. Et malgré tout ça, ça tourne très vite sur une bécane moyenne. Une excellente surprise pour un jeu qui demande justement un bon paquet de réflexes.

rythme, de crescendo et de contre-pied, de longues plages de tranquillité et de paniques subites qui rendent le jeu incroyable et jouissif même sur le long terme. Un seul exemple : peu avant la sortie, le studio a diffusé une démo gratuite permettant de profiter d'un niveau et demi uniquement. Il nous aura fallu à la rédac plus de vingt heures pour commencer à se lasser ne serait-ce qu'un tout petit peu de cette phase infinitésimale. Et les campagnes officielles multiplient encore cette durée de vie, sans compter l'adjonction de joueurs humains qui relancent encore davantage l'intérêt. Et comme si tout cela ne suffisait pas, sachez que toute carte *Counier-Strike*, *Half-Life 2*



ou *Team Fortress* peut être instantanément transformée en repaire de zombies. On commence même à voir apparaître des projets de modding renversants comme la tentative de reproduction du centre commercial de l'Armée des morts made in Zach Snyder. Que d'excitation !

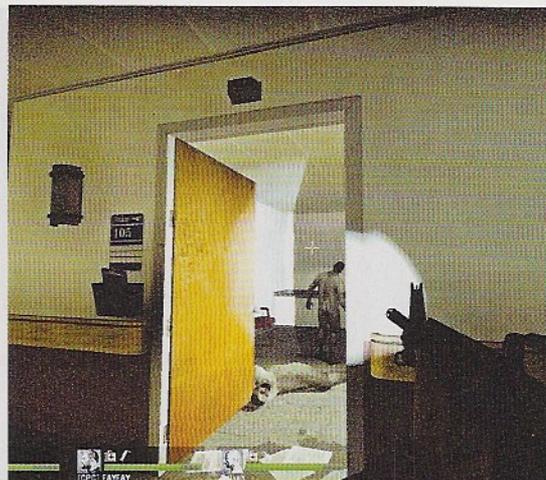
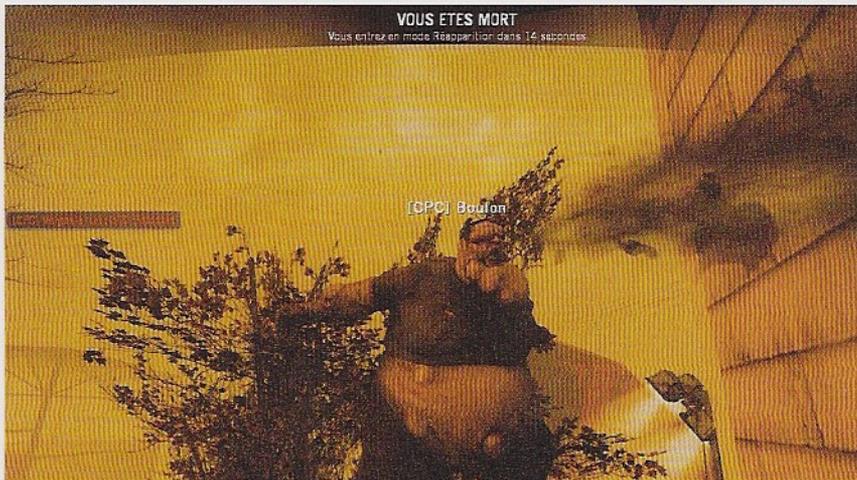
**Monsieur Chat.** Half est stressé. Au moindre mouvement, il tire sans distinction. Surtout sur nous d'ailleurs. Le niveau de panique explose, le groupe est aveuglé par la bile du boomer et assailli par la horde. Un hunter rôde. Impossible de ne pas hurler lorsqu'on est pris par un hunter. Juste pour prévenir ses camarades... Sonia qui bosse à côté sur un texte décide de quitter la rédaction précipitamment. On entend des sanglots de femme. Nous pensons que c'est Sonia dans l'escalier. Manque de bol, c'est une witch. Je m'accroupis, j'éteins ma lampe torche. Threanor s'exclame "Putain y'a une witch ! Putain elle me fait trop peur la witch ! Putain putain !" Tout en se rongant les ongles, il

parvient à courir au loin sans but apparent. Tout s'accélère, Half confond la witch avec un Zombie et lui colle une bastos en pleine tête. Elle se précipite sur lui et le butte d'un coup. Bien fait, couillon.

**Half.** Woh putain ! Y a des zombies partout. Mais je m'en fiche, j'ai l'autoshotgun. On va tous rentrer dans le métro, je passe en dernier pour tous les protéger. Normal, j'suis un dieu vivant aux FPS comme *Gears of War* ou *Dead Space*. Woh putain, y'a un boomer devant eux, je vais le sniper au shotgun. Boom, y a pu de boomer mais y'a Boulon qui gueule parce que j'ai flingué son perso. Il est trop mauvais joueur. En même temps, c'est pas de ma faute ce coup-ci non plus. Et les dernières fois, c'est parce qu'il joue avec Louis qui ressemble trop à un zombie. Cool, j'ai chopé un molotov.

**Threanor.** Certains pensent que je préfère la coopération à la compétition parce qu'au fond j'ai la trouille. Certains se trompent. Si j'aime autant jouer en groupe, c'est parce que cela m'autorise les pires coups de pute sous couvert d'entraide. Tout a commencé avec *Diablo* et mon amazone qui s'était spécialisée dans l'appât des monstres pour les jeter sur le reste du groupe en pleines consultations d'inventaires. *Left 4 Dead* m'offre un nouveau terrain de jeu formidable pour assouvir mes pulsions sadiques. Mais attention, ne pas se faire repérer est tout un art, un jeu dans le jeu qui ne s'improvise pas. Veiller à ce que le moindre tir fratricide se justifie par la confusion et se termine par une victime qui s'excuse presque de vous être passé devant. Attendre quelques secondes de trop avant de porter secours à un coéquipier blessé. Rebrousser chemin sous un motif fallacieux et obliger le groupe à se mettre en danger pour vous sauver. Déclencher accidentellement l'alarme alors que





vous jouez l'éclaireur solitaire ouvrant la voie vers la Safe House. Et surtout trouver un bouc émissaire : avec Half dans le groupe ce fut presque trop facile. Mes coéquipiers n'ont pas compris que dès la démo, je jouais déjà en mode Versus. Seul contre tous.

**Boulon.** J'avais parfaitement préparé mon plan. Un coup de poing dans la porte pour faire un trou et un coup de langue pour étrangler Zoey à distance : le Smoker idéal. Puis Half a débarqué en Hunter et lui a collé un coup de griffe "pour m'aider". Il a pétié mon appendice et la pouffe a eu le temps de me coller une balle entre les deux yeux. Abruti. Lors de la dernière scène du dernier scénario de la dernière campagne, je me portais aux secours de Gringo renversé par la Horde après avoir détourné l'attention des monstres d'un adroit jet de pipe bomb et, alors que je soignais mon pote de toujours, Half nous a décoché un molotov en pleine tête "pour nous couvrir". On a brûlé vif avant qu'un tank achève l'abruti à coups de bitume. Demeuré. Il vient d'utiliser son médikit devant moi alors qu'il voulait me soigner. Je le hais.

**Gringo.** Francis le biker a vraiment la classe avec sa moustache. Je ne sais pas pourquoi mais il a un petit quelque chose de Johnny période l'Ange aux Yeux de Laser, le graphiste a du goût. Tiens, certains zombies montrent leurs fesses. Ça ferait un excellent fond d'écran. Je me demande si j'ai pensé à mettre à jour Download...

**Zoulou.** En Versus, je n'avais qu'une hâte : jouer le tank, incarner la puissance à l'état brut, le bourrinage à outrance, le mitraillage de bouton gauche. L'instant de grâce est survenu au meilleur moment : à la toute fin de la campagne, alors que les survivants sont sur le point s'échapper. Le director me refille alors le rôle tant espéré et je me vois déjà faire virevolter les survivants comme on fait tourner les serviettes dans les soirées mondaines. Mais, c'est sans compter mon incompetence doublée d'une poise monumentale. J'ai beau hurler à pleins poumons dans la rédac, les yeux exorbités, courir après les survivants, aller au contact tout en tabassant frénétiquement la souris : rien, que dalle, nada. Au final, je me ferai dessouder sans réussir à blesser autre chose que mon amour

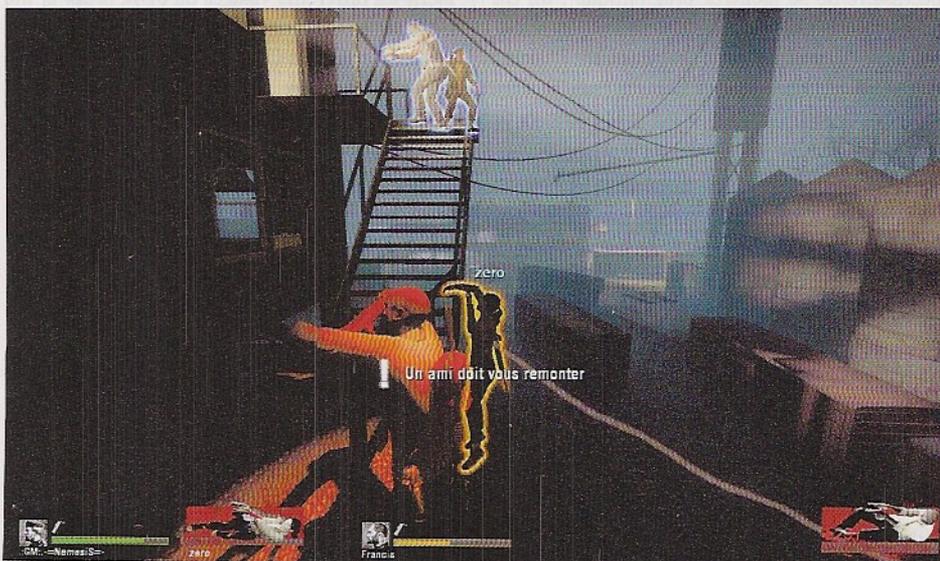
propre. Reste la montée d'adrénaline provoquée par le mirage de la toute puissance, diablement efficace et jubilatoire. La vache, je pensais pas que se faire humilier était aussi jouissif. Même si je suis mort au pied d'un Half indemne. AAARGHHH !

**Sonia.** Purée, j'en ai vraiment marre. J'aurais dû accepter ce poste à *France Dimanche*.

La rédaction

### Les impairs du père Newell

Sur le forum Canardpc.com, les fidèles de Valve se sentent un peu floués. Alors que nos lecteurs avaient pour beaucoup précommandé *Left 4 Dead* très en avance, rameutant leurs potes et faisant la pub du jeu partout, voilà que deux jours après la sortie, le studio balance une promo : quatre ou cinq licences pour le prix de trois. Un bon moyen de remercier ceux qui font le succès de leur jeu ? Que dalle, le tarif n'est pas rétroactif... Notons aussi que, contrairement à ce qui avait été annoncé, le mode versus ne fonctionne que pour deux campagnes sur quatre, ce qui nous prive de belles rigolades. Il faudra patienter, ça devrait être gratos, mais on conserve tout de même un certain goût d'inachevé...



**Notre avis :** Sans trop m'avancer, je pense pouvoir affirmer que *Left 4 Dead* se pose comme le gros titre multi des mois à venir : principe simple mais application passionnante, graphisme travaillé mais jeu fluide, ambiance du tonnerre et durée de vie hallucinante, Valve nous met encore une fois une sacrée race. On aurait bien aimé bénéficier d'un jeu complet dès la sortie et d'une interface moins cryptique pour pouvoir atteindre ses potes, mais on ne pouvait pas non plus tout faire et assurer une sortie simultanée sur 360. Qu'importe, j'suis pas rancunier... **9/10**



# Neverwinter Nights 2 : Storm of Zehir

## Oldschool dans ta face

**Genre :** Jeu de rôles respectueux  
**Developpeur :** Obsidian Entertainment  
 (États-Unis)

**Editeur :** Atari

**Config. recommandée :** CPU 3 GHz,  
 2 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo

**Prix :** Environ 29 euros

**URL :** www.obsidian.net

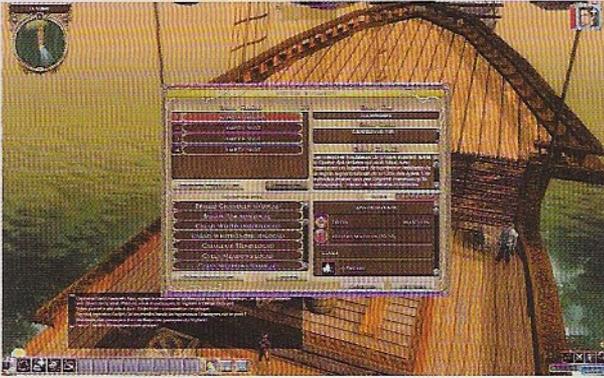
### Technique

*On nous a promis des efforts sur l'optimisation, mais j'ai bien peur que tout cela ait un peu foiré. Sur mon Athlon 4000+, 2 Go de RAM et 8800GT512, j'ai régulièrement souffert de très grosses baisses de framerate. Enfin, ça reste tolérable avec un peu de bonne volonté. Coupez les ombres et les water reflections ; un truc particulièrement désagréable lorsqu'il se couple à la pathétique gestion de la caméra. Ce qui est plus ennuyeux, c'est le bug de l'overmap privé de textures qui, selon les forums, semble affliger pas mal de joueurs et limiter la partie aux dix premières minutes : seule solution, la réinstallation. Dans un autre domaine, les voix anglaises et la musique sont tout à fait potables, même si les fichiers sons de MoB disparaissent à l'installation. Et le suivi en patch semble impeccable.*

Chez *Canard PC*, nous avons une règle avec laquelle on ne transige jamais : on préfère ne pas accorder trop de place aux add-on, ces produits vicelards existant uniquement pour déposséder de leurs euros les amateurs, souvent à coups de redite et de sur-place. Malheureusement, en dépit de nos engagements, il est parfois nécessaire de se montrer pragmatique : on est dimanche. Et le dimanche, la clim' de la rédac' est coupée. Dehors, il neige comme chez Dickens et par le plus grand des hasards, ma fenêtre refuse de fermer depuis que je l'ai forcée à coups de tournevis pour pouvoir l'ouvrir quand je voulais. Alors, je dois me réchauffer. Et mon blouson de cuir, mon écharpe, mes gants ne suffisant pas, fallait bien trouver moyen pour empêcher mes doigts délicieusement boudinés de geler. Par conséquent, tant pis pour vos pommes, aujourd'hui, c'est trois pages sur *Storm of Zehir*, la nouvelle extension de *Neverwinter Nights 2*. Évidemment, ça n'a rien à voir avec la qualité du jeu. Question de survie.

**Mais comment ça marche ?** *Neverwinter Nights 2* a traumatisé bien des joueurs par sa relative platitude. J'avais eu le malheur de le

surnoter en espérant que les moddeurs le transfigurent mais ces derniers ont mis un peu de temps à se réveiller. On commence tout juste à profiter de bonnes choses. Ce que je n'avais pas prévu par contre, c'était l'intelligence avec laquelle les développeurs allaient étoffer leur univers à coups d'extensions reflétant brillamment les différents visages du JDR. *Mask of the Betrayer* se la jouait storytelling en prolongeant la saga du Knight Captain avec des personnages d'une profondeur réjouissante, des situations complexes et prenantes, sans compter une dose d'émotions particulièrement bienvenue dans un genre qui a tendance à s'enliser un peu dans la baston grandiloquente. *Storm of Zehir*, lui, s'engage dans une autre voie tout aussi chouettes : ressusciter les mécanismes de jeu qui faisaient la force du jeu de rôle papier et du RPG PC d'hier, les expliciter et construire un univers autour. Un changement dans la continuité ? Pas vraiment : première surprise, oubliez l'avatar qui vous accompagnait dans les précédentes campagnes, il faudra recommencer à zéro, au risque de tout foutre en l'air en important un perso épique dans un monde où vous êtes censé débiter au niveau 4. Vous n'incarnez plus le



*Merci aux généreux lecteurs ayant pallié nos problèmes techniques en nous fournissant des images.*

héros de la précédente saga, mais son ombre plane toujours sur un Faerûn en pleine crise politico-économique. Parti à l'aventure sur un bateau, vous naufragez rapidement sur les côtes d'un royaume profondément xénophobe et paranoïaque. C'est d'abord entre les "clobibées" et les regards de travers qu'il va vous falloir tracer la route, avant de tomber sur une affaire de plus grande importance qui vous ramènera sur la côte des Épées, voire un peu plus loin. Il faudra se contenter de ce résumé succinct, d'abord parce que Gringo m'a inculqué que le spoil, c'est moche, mais aussi parce que l'essentiel de *Storm of Zehir* ne tient pas dans son background, mais dans son gameplay.

**Incarnez une Vache bleu clair.** Et direction la création de perso : oubliez le héros coureur flanqué de compagnons d'un soir, vous êtes désormais à la tête d'un party complet à élever au grain. Vous contrôlerez jusqu'à quatre persos nés de votre imagination et de votre immense connaissance du minimaxage ainsi qu'une ou deux "cohortes" (désolé, je suis snob, je joue en anglais), des PNJ enrôlés en cours d'aventure. À vous de piocher les classes, races, feats, déités qui en feront des alliés indispensables ou des bêtes de foire ridicules. Et je ne dis pas ça parce qu'il est désormais possible d'incarner un orc gris ou un Yuan-ti issu de la race d'hommes serpents que des dizaines d'heures de jeu nous ont appris à haïr. Au contraire, je ferais plutôt allusion au Swashbuckler et à ses fringues ridicules tout droit sorties d'un film d'aventure avec Kirk

Douglas en collant moule-burnes. Quoique, je fais preuve d'énormément de mauvaise foi puisqu'il est très agréable d'incarner un de ses guerriers malins utilisant leur intelligence plus que leur force dans les combats. À créer avec une moustache et l'élément de background homme à femme pour se retrouver aux commandes d'un Georges Cloney medfan. Les classes de prestige sont elles aussi très piquantes, qu'il s'agisse du Hellfire Warlock surpuissant et perpétuellement entouré de son halo de flammes ou du Doomguide qui, sans me sembler transcendant, est bien utile pour faire la peau aux mortsvivants. Et tant que j'y pense, ne vous axez pas uniquement sur les capacités des combattants. Car *Storm of Zehir* ressuscite un des fondements du RPG.

### Check Check oh Check Yeah Baby !

La grande, la formidable, la mirifique idée des Super Jésus interstellaires d'Obsidian peut se résumer en une phrase toute bête : rendre l'ensemble des compétences utiles. Après des années de RPG informatiques s'étant lentement transformés en jeu de tactique, d'action ou d'aventure, mes héros ont décidé de ressusciter le bon vieux concept de la statistique et du jeu de dés appliqué à la vie de tous les jours. Dans *Storm of Zehir*, d'innombrables dialogues, actions, embranchements scénaristiques et autres découvertes seront initiés par un vrai skill check comme avec un maître de jeu sadique. Évidemment, on est loin du "Fais-moi un jet d'entendre. Raté ? OK, tu ne perçois le bruit tran-

chant de la lame affûtée glissant depuis le chambranle de la porte qu'au moment où elle te coupe le cervelet en deux", mais presque. Un exemple qui ne vous spoilerait pas trop la tronche : peu après le vaufrage de votre goélette sur la plage et la disparition de tout votre équipement dans la tempête, les survivants se font alpaguer par les gobelins du cru. Une vieille connaissance s'interpose et tente de calmer les choses, ne réussissant qu'à vous ménager quelques instants de répit. À vous de les mettre à profit pour découvrir des armes de fortune à coups de diplomatie, de lore, d'observation, d'artisanat ou d'intimidation histoire d'être paré pour l'inévitable assaut. Les applications sont sans limites et plusieurs fois par dialogue, vous pourrez avoir recours à des phrases dédiées aux spécialistes de tel ou tel domaine. Ce mécanisme est tellement au centre du gameplay que l'on y reviendra plusieurs fois dans la suite de texte.

### Dialogue avec mon jardinier biclassé rogue.

L'autre excellent choix du studio tient aux dialogues. Jusqu'à présent, dans la totalité des jeux de rôles, c'est le héros qui discutait tandis que certains accompagnateurs se payaient parfois le luxe d'intervenir, *Mask of the Betrayer* et ses compagnons super bavards détournant, voire monopolisant la conversation en constituant le meilleur exemple. Mais *Storm of Zehir* choisit une autre voie : c'est le groupe d'aventuriers au complet qui participe aux blablas en fonction des désirs du joueur. Lorsque vous conversez, le visage de tous les persos sont





affichés et bien souvent, une bulle apparaît à côté d'un visage. C'est le signe que son propriétaire dispose d'un choix de dialogue inédit. Ces derniers dépendent de beaucoup de choses, depuis la classe jusqu'aux compétences en passant par l'alignement, la religion ou différents feats de background ou de renommée. Vous pouvez alors recourir à ces options pour obtenir davantage d'informations, initier un nouvel arbre de dialogue ou déclencher une baston, histoire d'être roleplay. Je mentionne ici cette pourriture de druide hippie pro-dinausore qui m'a brouillé avec tout ce que le jeu compte de chasseurs parce qu'il ne supporte pas qu'on dise du mal de ses potes les armures de cuir sur pattes. L'effet de cette polyphonie est fantastique et rend les échanges superbement naturels et dynamiques, tendance table, dés, crayons à papier et Half insistant pour foutre en l'air un scénario parfaitement mené jusqu'à présent à cause d'une histoire de choux de Bruxelles. Alors, certains se plaindront peut-être du manque de personnalité des cohortes et de cette sensation de toute-puissance donnée au joueur, jamais désarçonné par les réactions de son entourage. Je partage ce sentiment, mais je le nuance en vous rappelant qu'ici, c'est à nous qu'on donne la chance de mettre le dawa. Les amateurs de méchanceté auront même l'occasion de s'adonner à quelques vacheries... Bien sûr, ça reste du *Neverwinter Nights 2*, ne vous attendez pas à un retournement complet de la quête principale pour s'adapter à une bande de malfaisants. Il y aura quelques petites choses

à faire comme sacrifier certains PNJ à diverses déités, bosser pour des marchands corrompus, mais c'est tout. On regrettera une certaine frilosité ou peut-être un manque de temps.

**Opération Overmap.** Mais, je ne jetterai pas la pierre au studio là-dessus. Car le peu de temps de développement a été formidablement bien géré. Le système d'overmap et de commerce m'en est témoin. Contrairement aux précédents épisodes où, hors lieu spécifique, vous vous retrouviez en "auto-travel" ou en chargement, *Storm of Zehir* dégage un truc dans la droite ligne de *Wasteland* ou d'*Arcanum* : une carte de la région en 3D, avec votre chef de bande vu de loin, sur laquelle il va falloir se balader, en explorant soigneusement chaque recoin au risque de se faire attaquer par des monstres errants. Une fois encore, les skills checks sont prépondérants car ils vous signaleront à l'avance les ennemis, favoriseront la découverte de lieux intéressants ou de "random encounters" falloutiens, sans compter les spécialités de classe comme un bon sneak ou la marche forcée d'un prêtre capable de changer radicalement la physionomie d'une balade. Et, cerise en cote de maille sur le gâteau vorpale, une fois aux prises avec l'adversaire (souvent terriblement plus puissant que vous), il sera possible de faire encore intervenir vos compétences pour éviter le combat en négociant un droit de passage, en tentant la flatterie, en fuyant comme un rat ou en détournant l'attention de l'opposition avant de passer à

l'attaque. Le système de commerce, quant à lui, permet d'exploiter davantage encore le côté bac-à-sable et très ouvert de l'overmap en offrant la chance de construire son petit empire économique avec caravanes et circuits de ravitaillement. Vous commencerez avec une petite compagnie commerciale qui deviendra, avec un peu d'effort et quelques quêtes, un véritable empire. Ne vous attendez pas à du Tycoon de haut vol : on achète bon marché et on revend cher en profitant des distinctions entre régions ou des fluctuations créées par nos actions. Ce petit bonus souligne d'ailleurs avec brio la réactivité du monde face à ce que vous lui infligez. Gardez tout de même à l'esprit que vous n'êtes pas seuls sur le coup puisque vous serez confronté à d'autres sociétés de commerce. Une fois encore, je ne taris pas d'éloge. Et je m'aperçois qu'on s'approche de la fin de la page alors que je n'ai pas pu aborder le combat largement amélioré par rapport aux précédents épisodes et l'I.A. ennemie directement piquée à un mod. Je n'ai pas non plus eu le temps de vanter le système d'artisanat et encore moins l'immense qualité d'écriture des quêtes et des dialogues. Purée, c'est extrêmement frustrant. Surtout que si je m'arrête de taper, je vais commencer à me les cailler. Alors, dernière ligne droite avant l'engelure : merci Obsidian de ressusciter le RPG alors que tout le monde semble tellement désireux de l'enterrer sous des couches de facilité, d'ineptie et de jolies choses brillantes et bigarrées.

Omar Boulon



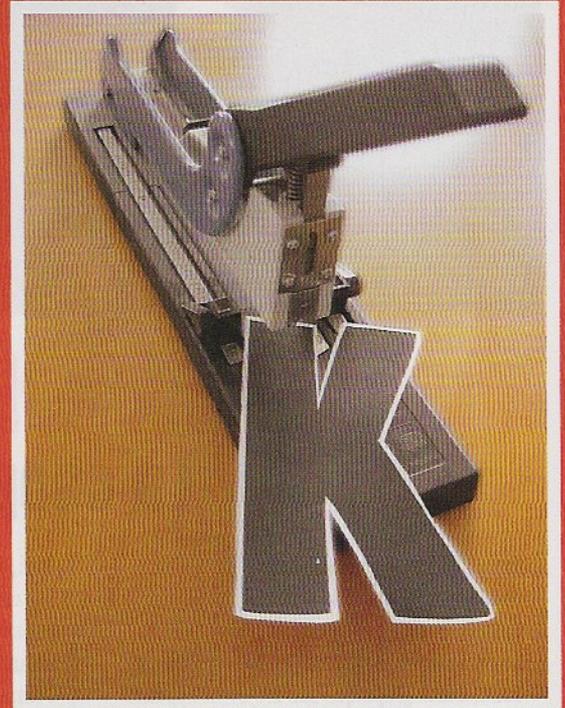
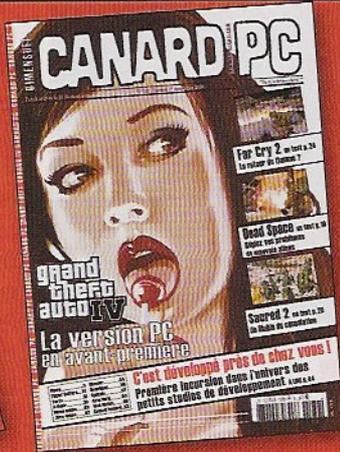
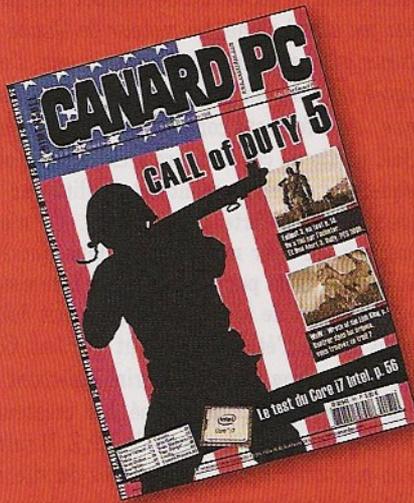
## Notre avis :

*Storm of Zehir* n'est pas parfait, son histoire aurait peut-être mérité d'être un peu plus prenante, mais les incroyables efforts opérés par le studio pour nous faire sentir le délicieux goût du jeu de rôle d'antan méritent vraiment des encouragements. En l'achetant, vous encouragerez sûrement les développeurs à poursuivre leurs efforts et à nous créer des choses encore plus complexes, efficaces et jouissives. Surtout à l'heure de *Fallout 3* et des balades au clair de lune...

8/10



# CANARD PC



Seulement 3,18 € le numéro\*

Agrafez votre cas en vous abonnant à Canard PC

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° (BP, TSA, ...) ou Lieu-dit

Code Postal

Localité de destination ou Bureau distributeur cedex ou Cedex

Téléphone

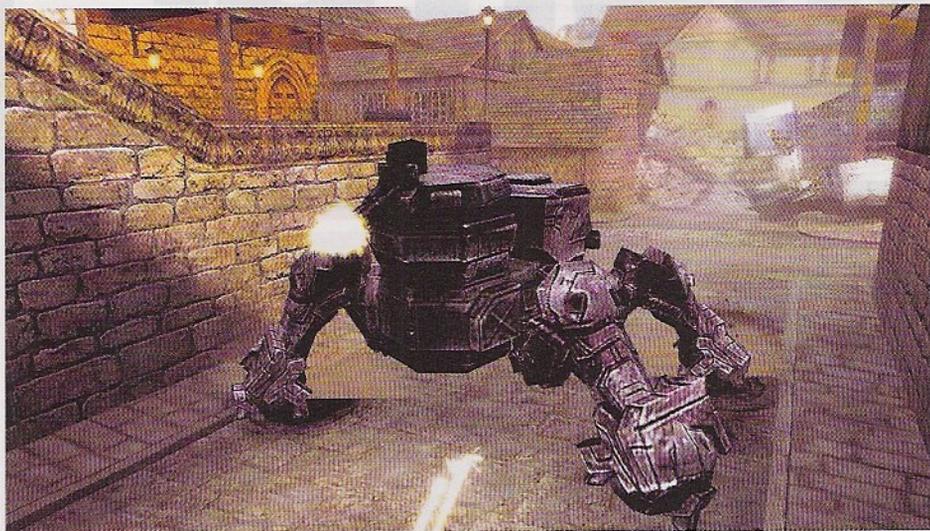
E-mail

@

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

**Veillez compter un minimum de 2 semaines avant la réception du premier numéro. Offres valables jusqu'au 31 Janvier 2009.**

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)



# Iron Grip Warlord

## La coop' accrocheuse

**Genre :** FPS RTS en coopération

**Développeur :** Isotx (États-Unis)

**Éditeur :** Isotx

**Config. recommandée :** AMD 3000+, 512 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo et un appétit féroce.

**Prix :** Moins de 20 euros

**Site web :** <http://igwarlord.isotx.com>

**À l'arme citoyen.** *Défendre une ville assiégée, c'est pas donné à tout le monde. Heureusement que les ingénieurs Atéliens ont prévu tout un panel de défenses à construire dans les rues. Le nid de mitrailleuses, élément de base de toute défense qui se respecte, permet de tenir en respect les premières vagues de fantassins ennemis, mais il faudra l'upgrader le plus rapidement possible sous peine de le voir détruit par le premier blindé venu. Le bunker antitank permet justement de pallier la faiblesse des nids de mitrailleuses face aux monstres de ferraille. Un combo mitrailleuse/antitank est une valeur sûre si on prend la peine de les réparer régulièrement. Les pièges, quant à eux, doivent être disposés en première ligne, afin de dégrossir les rangs de l'armée adverse avant d'arriver sur votre ligne de défense. Pensez également à miner les abords de votre place forte, pour accueillir comme il se doit les éventuels groupes accompagnant les officiers, qui auraient vite fait de s'attaquer au précieux bâtiment.*

Moi, je suis plutôt le genre de type à manger les choux de Bruxelles dégueu avant la savoureuse côte de bœuf et à vouloir apprendre la mauvaise nouvelle avant la bonne. Car j'ai l'impression que la pilule passe mieux si je termine par le meilleur, oubliant presque le goût rance que j'ai pu avoir en bouche au départ. Avec *Iron Grip Warlord*, c'est pareil, je vais devoir déroger à mon plan habituel et commencer par le sujet qui tache et qui fâche : le graphisme. Les choux de Bruxelles dégueu d'*Iron Grip Warlord*, c'est malheureusement ce qui saute de suite aux yeux : c'est moche, moche et encore moche. Le moteur du jeu est celui de *Quake 3* datant de 1999, donc forcément, il ne faut pas s'attendre à en prendre plein les mirettes. Les textures sont en basse résolution et les modèles affichent un nombre de polygones ridiculement bas, au point que vous risquez d'entendre glousser votre carte graphique dernier cri même au plus fort de la

bataille. Voilà, maintenant que le plus dur est passé, avalez cette dernière bouchée, inspirez profondément et attaquons-nous à la tendre chair qui fait le cœur du jeu. Après avoir fait leurs premières armes sur un mod *Half-Life 2* déjà basé sur leur univers *Iron Grip*, le studio Isotx a décidé de développer son premier jeu stand alone. Le moteur de *Quake 3*, devenu gratos depuis plus de trois ans, s'est imposé tant sur un plan économique que pratique : en effet, tout comme le Source Engine, il fait partie de ces moteurs archi connus sur lesquels le développement est facilité par la présence d'une forte communauté. Ce n'est donc pas par leur moteur graphique que les gus de chez Isotx pouvaient espérer intéresser les joueurs, et de toute façon mon petit doigt me dit que ce n'était pas du tout leur but. Car la force des *Iron Grip*, c'est principalement le background qu'ont développé les créateurs autour d'un monde construit de A à Z. Il suffit de se promener dans les méandres du site de l'éditeur, dans les sous-rubriques de rubriques de sous-catégories, pour comprendre qu'ils ont apporté un soin tout particulier à la crédibilité de leur univers. Pour faire court, *Warlord* vous plonge dans un délicieux bain steampunk où les costumes époque Victorienne côtoient avec panache armes et technologies avancées, mais construites avec les moyens de l'époque. Un peu comme si Léonard de Vinci avait inventé les MechWarriors à vapeur. Dans ce monde uchronique, deux factions se foutent sur la tronche pour prendre le contrôle des terres de Theia : la confédération et les milices Atéliennes. C'est dans ce conflit que se joue *Iron Grip Warlord*, que nous appellerons par la suite *IGW* par commodité et surtout par flemme. Si vous êtes curieux et que vous voulez en savoir plus à propos de l'histoire, je ne peux que vous conseiller de fouiner sur le site officiel extrêmement touffu, contenant pas mal d'anecdotes ou d'événements marquants sur le continent imaginaire de Kathos.

**Défi stupide numéro 5 :** défendre la ville armée d'un opinel.



**Tips : Sifflez-vous le cocktail molotov d'un trait pour profiter instantanément d'un effet de blur cache-misère.**



**L'assaut qui pique.** La partie solo d'*IGW*, complètement anodine, ne sert que de mise en bouche à l'expérience multijoueur, mais permet toutefois de comprendre les rouages et les techniques du système de jeu. Chaque niveau est en réalité une ville d'Atélie qui doit être défendue de l'assaut de la confédération. Aidé des autres joueurs, vous chaussez les bottes de miliciens devant repousser des vagues d'ennemis de plus en plus nombreuses composées de fantassins et de blindés. Si vous connaissez le concept, *IGW* ressemble fortement à un Tower Defense. Les confédérés suivent un ou plusieurs chemins définis dans les rues de la ville, ne s'arrêtant que si un obstacle leur barre le chemin, et tentent à se rapprocher le plus possible du stronghold, votre place forte, pour le défoncer. Si cette dernière tombe, les points de moral de votre armée diminuent jusqu'au Game Over. Plusieurs moyens s'offrent alors à vous afin de stopper les troupes ennemies : les constructions défensives, comme les nids de mitrailleuses ou les bunkers antichars, les pièges, à base de mines ou autre gaz nocifs, et enfin votre bite et votre couteau. Car si, de prime abord, le jeu se place comme un FPS classique, une simple pression sur la touche G vous permet de basculer en

mode RTS dans lequel vous accédez à l'interface de construction de pièges et éléments de défenses. Pour les acheter, il faudra engranger des points que vous récoltez en tuant les ennemis. Simple et efficace. Inutile de préciser que la coordination est essentielle, surtout dans les niveaux de difficulté élevés, puisque les bâtiments mettent du temps à se construire. Il sera essentiel que vous et vos potes les protégiez des assaillants durant ce laps de temps. Voir les unités ennemies s'écraser une à une contre vos défenses est un sentiment certes exaltant, pourtant la victoire ne tient pas qu'à cela. En effet, pour remporter une bataille, il est impératif de traquer les officiers ennemis qui apparaissent de manière aléatoire dans les vagues d'ennemis, se déplaçant où bon leur semble contrairement à leurs camarades rivés sur leurs rails invisibles. Au nombre de quatre par partie, ils vous apporteront des bonus de ressources et vous fileront des armes plus puissantes. Tuez les quatre et votre équipe remporte la partie. Le teamplay ne se limite pas à protéger les constructions de défense, puisque les points de ressource servent également à acheter de nouvelles armes parmi la vingtaine disponible. Ainsi, dans une équipe convenablement organisée, il devient possible de



se spécialiser dans la construction, de créer une classe de support, de sapeur ou toute autre configuration que les jeux multits concurrents proposent eux par défaut. *IGW* possède cette qualité, tout comme dans un RPG simplifié, de laisser au joueur le choix de son orientation. Le joueur lambda dépensera sans doute ses points un peu au hasard et se forgera un personnage à cheval sur toutes les disciplines, alors que l'équipe bien préparée optimisera les rôles de chaque joueur en se concertant en cours de jeu.

**Sucré salé.** Finalement, ça me fait mal d'avoir comparé *IGW* à un plat de choux de Bruxelles. C'est vrai quoi, il mérite tout de même mieux que ça. Parce qu'à force d'y jouer, les graphismes, même s'ils n'ont pas la finesse et les shaders d'un jeu next-gen, dégagent une impression plutôt agréable. Pour rester dans la métaphore culinaire, la tartiflette possède aussi cet aspect de vomis au premier regard, mais considérer chaque élément qui la compose individuellement vous file instantanément l'eau à la bouche. Les niveaux de *Warlord* sont vraiment chouettes et remplissent parfaitement leur rôle, à savoir plonger le joueur dans un univers construit, réfléchi et complexe. Si vous voulez y goûter et sans doute franchir le pas, n'hésitez pas, la démo est disponible sur le site de l'éditeur, et le jeu complet ne vaut pas plus cher qu'une entrecôte à L'Églantine, le restau préféré de la rédac.

Émile Zoulou



**Notre avis :** OK, coller huit sur dix à un jeu dont le moteur graphique date de 1999, ça peut faire hurler les niais. Mais avant de vous ruiner les cordes vocales, rappelez-vous que la valeur d'un jeu ne se calcule pas en pixel shader. Entre le gameplay dynamique, la personnalisation des personnages, le teamplay encouragé et l'univers ultra travaillé, *Iron Grip Warlord* ne manque pas de qualités, qui font rapidement oublier l'aspect visuel d'un autre âge. Si vous n'êtes pas encore convaincu, téléchargez la démo et jugez par vous-même : c'est, comme on dit en Picardie, du petit Jésus en culotte de velours.

8/10



# Tomb Raider Underworld

**Genre :** Tomb Raider

**Développeur :** Crystal Dynamics (États-Unis)

**Éditeur :** Eidos Interactive

**Config. recommandée :** CPU dual-core, 2 Go de RAM,

Carte graphique 320 Mo supportant les S.M 3.0

**Prix :** Environ 50 euros

**URL :** www.tombraider.com

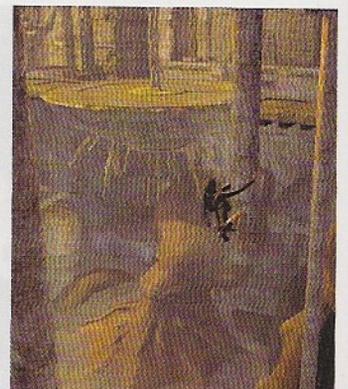
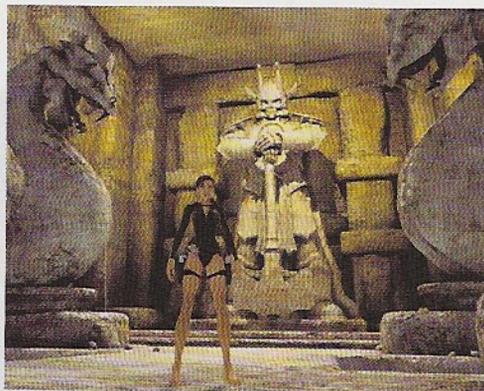
## Tombée bien bas

**Poupée DA.** Afin d'aider un peu le joueur perdu dans les allées du village global, Lara est équipée d'un PDA multi-fonctions, le couteau suisse de la femme moderne. Le sonar rappellera vaguement quelques souvenirs aux amateurs d'Outcast en réalisant une carte tridimensionnelle à partir de l'endroit où vous vous trouvez. Certes, la représentation fil de fer n'est pas ce qu'on fait de plus lisible mais où trouver ailleurs une carte des grottes du Pérou ? Le petit plus indispensable est assurément le système d'indices à deux niveaux conçu pour éviter le spoiler immédiat. À la fin du deuxième niveau, perdu dans les ruines, je me suis autorisé à le consulter. Premier indice : sortez de la grotte. OK merci super. Deuxième indice : pour sortir de la grotte, revenez sur vos pas. Alors là, c'est bien la première fois que je vois un générateur de lapalissades en guise de système d'aide. Totalement inutile mais assurément drôle, on se console comme on peut.

Vous le savez déjà si vous avez lu les news de ce numéro (sinon il n'est pas trop tard pour y retourner, ce n'est pas un journal dont vous êtes le héros), l'association américaine PETA s'est fendu d'une parodie de *Cooking Mama* afin de dénoncer les affreux traitements infligés aux animaux lorsqu'on fait la cuisine. Ils auraient mieux fait de se pencher sur le dernier *Tomb Raider* qui est une ode au massacre d'espèces en voie de disparition. Et à l'image flatteuse de la femme dans le jeu vidéo. Pour mieux protester contre ce traitement injuste, je me suis fait un

plaisir d'abattre le moindre animal croisé par Lara, surtout ceux ayant l'air inoffensif. Par exemple, dans le premier niveau qui commence sous l'eau, j'ai fait trois fois le tour de l'océan pour être sûr que pas un requin n'échappe à mon harpon. Même chose pour les tigres thaïlandais. Mon seul regret dans le domaine, ce sont les perroquets invincibles. Et l'impossibilité de stocker les cadavres dans son bateau avant d'en tirer de jolis déguisements. Qui a dit que le jeu vidéo ne permettait pas de s'exprimer sagement ?

**Les bas-fonds de l'action.** Toujours développé par Crystal Dynamics, qui a repris en mains la série en chute libre, *Tomb Raider Underworld* poursuit le scénario lancé par l'opus *Legend* et le remake *Anniversaire*. Je n'ai pas tout suivi en détails, en tout cas on retrouve d'anciens personnages et une Lara Croft cherchant le Marteau de Thor sur les traces de son père. Un prétexte pour parcourir le globe en petites tenues, grimper aux murs et chercher des trésors jetables. Dans le fond (et dans le gameplay), peu de choses ont changé depuis *Legend* et son inspiration Prince of Persienne période moderne. On reconnaîtra par exemple la même séparation entre phases de combat et celles de plateformes/exploration, certains niveaux étant même totalement dédiés aux affrontements armés. Une idée plutôt mauvaise dans la pratique tant les gunfights sont pénibles à jouer. Sans le système de couverture à la *Gears of War* et face à des ennemis dont l'I.A. fait peine à voir, le joueur dépité est cantonné à locker ses cibles et leur vider inlassablement des chargeurs dans le corps en enchaînant les pirouettes automatiques en guise d'esquives. Entre deux menus saltos sauce akimbo, la jauge d'adrénaline nourrie à la violence autorise de courtes phases de slow-motion ouvrant la voie aux headshots sans peine. Je ne me souviens plus si c'était déjà le cas précédemment mais coups de pied sautés et circulaires complètent la panoplie de Lara la psychopathe. Hélas, rien de tout ça n'est palpitant et on finit par souhaiter la fin rapide de ces





instants obligés, propices à rendre pacifiste le plus acharné des militants de la NRA.

**Agrippe le gros pilier.** Évidemment, *Tomb Raider* n'a jamais été un jeu de shoot à la base et je serais bien idiot de le juger uniquement là-dessus. Lara occupe quand même la majorité de son temps à explorer les milieux sauvages en grim pant sur tout ce qui peut accueillir ses deux mains. Ceci au sein de niveaux dont l'architecture reprend le principe des derniers *Prince of Persia* : se rendre d'un point A à un point B en trouvant le chemin unique constitué de corniches et de plateformes bien cachées. Certains passages sont un peu plus ouverts et proposent des énigmes exploitant des chemins alternatifs. Mais globalement, le principe est le même. Crystal Dynamics a bien pensé à ajouter de nouveaux mouvements à la *Indiana Jones* comme rebondir d'un mur à l'autre ou escalader "librement" des zones prévues pour. Seulement, là où le Prince de Perse se distinguait par sa souplesse et l'enchaînement fluide des cabrioles,

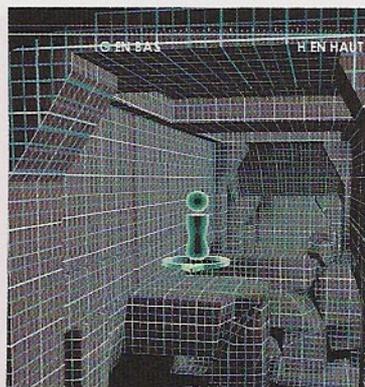
Lara est trahie par son grand âge. Entre les problèmes de caméra qui part en vrille dès que le zoom est un peu approché et la maniabilité au clavier qui peine à retranscrire la précision des sticks analogiques, vous allez souvent râler contre un saut involontairement raté ou l'interruption d'une course par un petit relief imprévu. À tel point que mon sadisme refoulé a fini par reprendre le dessus, me forçant par moments à précipiter l'héroïne dans le vide afin de me délecter du ragdoll exagéré lorsqu'elle s'écrase au sol et rebondit désarticulée, toute fierté abandonnée.

**Permis de racoler.** Je pense que vous serez d'accord avec moi si vous avez essayé la démo : en dépit des problèmes de gameplay, *Underworld* est plutôt réussi visuellement. Je ne suis pas très fan des environnements marins mais la jungle comme les temples et les ruines y sont très bien rendus. Et les petits détails de faune et de flore animés donnent un semblant de vie aux niveaux, motivant à poursuivre l'exploration.



En revanche, je trouve que les effets sur le corps de Lara (sueur, poussière, eau luisante) et ses tenues sont totalement abusés, tout juste bons à satisfaire les pervers et faire passer les joueurs de jeux vidéo pour des obsédés immatures. Quel intérêt, lorsque Lara grimpe un mur, de placer la caméra en gros plan sur son cul si ce n'est pour montrer que les développeurs ont pensé à modéliser sa raie des fesses et chasser le camel toe ? Le temps investi pour ce genre de conneries aurait pu être bien mieux utilisé dans d'autres domaines comme la chasse aux bugs. Par exemple, pensez à sauvegarder régulièrement si vous vous décidez à y jouer. Je faisais confiance aux sauvegardes automatiques jusqu'à ce qu'un gros bug m'empêche de continuer à jouer (un bâton coincé dans le sol). Ne disposant d'aucune sauvegarde avant l'incident, les développeurs n'ayant pas pensé à l'option "recommencer le niveau en cours", j'ai dû tout reprendre depuis le début du jeu. Même Half, plutôt tolérant avec les bugs, en a été scandalisé.

Threanor



**Notre avis :** En tant qu'ancien fan de *Tomb Raider*, j'ai vraiment voulu donner sa chance à cet épisode. *Underworld* commençait plutôt bien, la réalisation et le level-design me motivant sans cesse à aller de l'avant malgré un gameplay acrobatique inférieur à celui de *PoP*. Hélas, entre phases de shoot exécrables, caméra souvent à la masse, racolage abusif et bugs qui m'obligent à recommencer depuis le début, j'ai fini par baisser les bras à contrecœur. Si vous êtes persévérant, il paraît que cet opus est meilleur que *Legend* et qu'il dure une bonne dizaine d'heures. Mouais.

5/10

test

# Strong Bad's Cool Game for Attractive People : Dangeresque 3 Je suis pour !

**Genre :** Bon plan

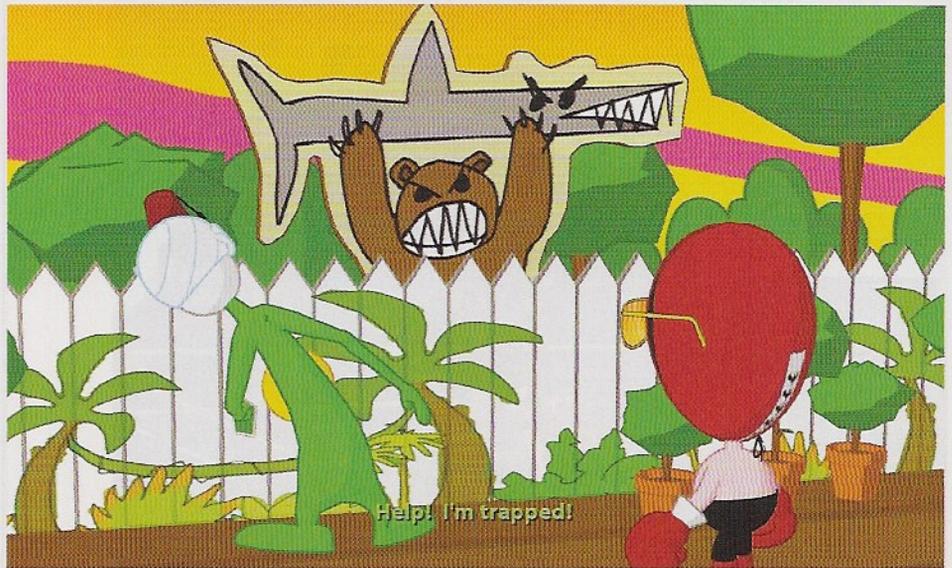
**Développeur :** Telltale Games (États-Unis)

**Éditeur :** Telltale Games

**Config. recommandée :** CPU 1,5 GHz,  
512 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo

**Prix :** Environ 10 euros

**URL :** [www.telltalegames.com/strongbad/dangeresque3](http://www.telltalegames.com/strongbad/dangeresque3)



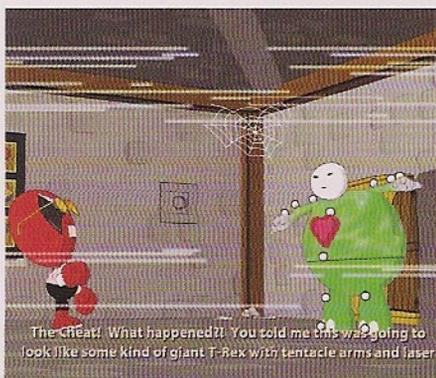
J'ai récemment découvert un produit marrant, pas vraiment illicite mais un peu troublant. Troublant car l'annonce d'une lettre recommandée m'attendant à la Poste a suffi à me persuader pendant 24 heures – le temps de la retirer – que j'étais convoqué au commissariat en tant qu'accusé principal d'un trafic de poudre de chat musqué d'Afrique Orientale. Alors que, vraiment, je n'ai jamais rien fait de mal et qu'il ne s'agissait que d'une nouvelle livraison de mon péché mignon. Je vous dis ça parce que je m'en remets tout juste, en relativisant doucement devant les films que Strong Bad peut se faire. Surtout que lui n'a besoin de rien et qu'il les concrétise avec une caméra. Le quatrième point & click de la série correspond en effet au "long" métrage que Strong Bad a réalisé et projette à ses "amis", découvrant ainsi leur prestation d'acteurs. On réalise vite qu'il ne s'agit pas vraiment d'un prétexte pour renouveler les situations mais plutôt d'un véritable trip de trois bonnes heures minimum. Avec une conviction admirable et contagieuse, Strong Bad endosse le rôle de Dangeresque, un flic affrontant avec assurance de terribles épreuves pour sauver les braves

types. Et pas les menacer dans l'unique but de jouir de leur autorité, comme certains fonctionnaires de l'intérieur ou modérateurs de notre forum... D'ailleurs, j'aimerais bien voir comment ceux-là réagiraient face à l'attaque d'un "grizzly sharkasaurusbot occidental des basses terres" dans la jungle de Strongborneo, "et il porte un requin !". Une chose est sûre : ils n'auraient pas le cran de lui bondir dessus pour le neutraliser à coups de pistolet-nunchacku, eux.

**Lui, si.** Or, la confrontation Dangeresque-grizzly terminée, on assiste à un défilé impressionnant de clichés, twists et effets spéciaux si grossiers qu'ils en deviennent risibles (dans le bon sens du terme, un peu comme un enfant roux). Cela est parfaitement illustré par une course-poursuite entre Strong Mad et une bagnole à l'arrêt. Tandis qu'une plante est déplacée derrière la caisse pour donner l'illusion de la vitesse, Dangeresque sur le toit tente d'atteindre un hélico en carton le surplombant grâce à la perspective. Quant à son poursuivant, il se contente de sautiller sur place pour simuler le déplacement. Pour s'en tirer, il faudra combiner

avec succès certains gadgets de la voiture et trouver le bon moment pour agir, en "stopant" le bolide avec ses pieds histoire de pallier l'effet de sabotage des freins. La scène est fantastique, l'énigme logique mais pas trop évidente. À noter que toutes ne sont pas si convaincantes bien que leur diversité soit appréciable. Sinon, c'est moche, mais on s'en fout plus que jamais. On est surtout fasciné par le relookage des décors pour le tournage, la quantité de rôles (parfois cumulés). On découvre même des lieux et personnages. L'enthousiasme suscité par le scénario et l'ambiance est aussi dopé par la réalisation : entre les effets de caméra façon film d'action et le montage amateur, les méfaits du support VHS et l'absence flagrante de budget, le résultat en deviendrait presque hypnotique. Seul hic, l'erreur dans le test du précédent épisode que je ne peux plus nier. Il y a du Boulon dans Strong Bad, beaucoup : masque, lunettes, art de se faire des films et de se mettre en scène, blocage sur les couteaux et armes à feu, manipulation naturelle des gens et conscience de tout cela... C'est fort.

*El Gringo*



**Notre avis :** Allant de sympatoches à très plaisantes, les précédentes aventures du mytho-catcheur étaient recommandables, aux moins, aux amateurs (anglophiles) de *Strong Bad* et de point & click à la Telltale. Mais *Dangeresque 3* les surclasse très nettement et devrait être testé par tous ceux qui possèdent un sens de l'humour, même atrophié. Sachant que l'épisode n'est pas parfait, j'ai peur que ce recueil de louanges vous semble partisan, ce qui n'est pas tout à fait faux puisque je suis trop séduit pour rester objectif. Pour ce que ça coûte, en plus... **8/10**



# PyroBlazer

## Floutage de gueule

**Genre :** Courses en 3D

**Développeur :** Eipix (Serbie)

**Editeur :** Candella Software

**Config. recommandée :** CPU monocore 3 GHz,

1 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo

**Prix :** Environ 29 euros

**URL :** www.pyroblazer.com

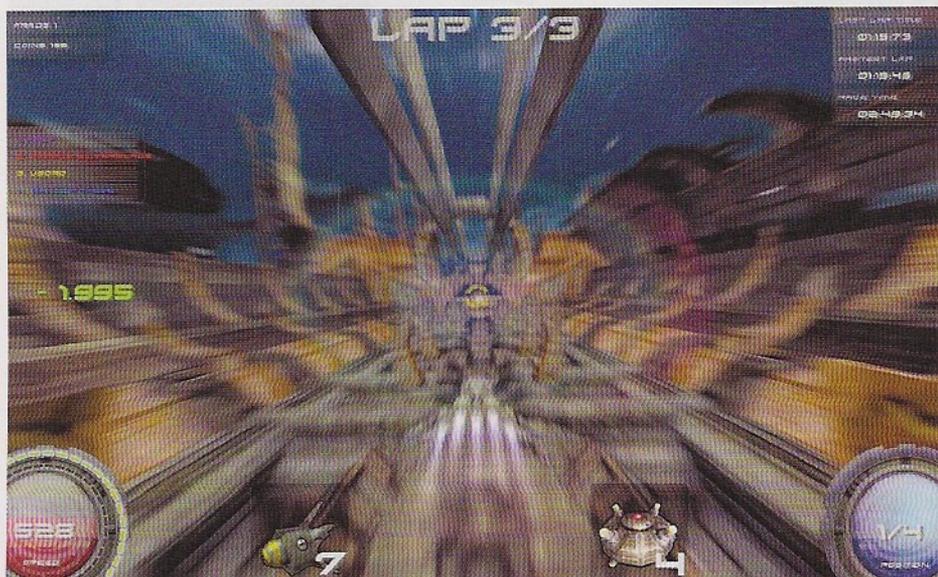
Dans ma longue carrière de joueur de jeu vidéo, je n'ai pas le souvenir d'avoir déjà touché à un titre serbe. Ni même d'avoir touché un vrai serbe mais de ce côté-là, je crois que seul Half peut prétendre le contraire. Faut dire qu'ils ont été occupés quelques années dans leur pays avec un wargame grandeur nature et c'est plutôt dans ce domaine que je les attendais ou dans celui du FPS hardcore tendance *Blue Beret Hunter*. J'aurais donc dû me méfier lorsqu'on m'a proposé de tester un *F-Zero* moderne tout en 3D reprenant l'aspect techno épileptique de *WipEout* sur PC, sans me préciser sa provenance géographique. Le premier titre des développeurs slaves d'Eipix vous jette dans la peau d'un pilote de course futuriste, à une époque où les F1 auront été remplacées par des vaisseaux surarmés, introduisant enfin un intérêt dans ce sport qui manque sincèrement de tremplins cachés sur les routes. Les modes

de jeu sont d'un classicisme bon teint seyant à ce genre de production : entre les entraînements et les courses rapides se cache un mode campagne "scénarisé" consistant en une suite de mini-championnats de difficulté croissante. Pas de quoi casser trois pattes à un pangolin (qui, je le rappelle, est un des rares mammifères à écailles mais ne cherchez pas le rapport).

**Psycho blasé.** L'originalité se trouverait plutôt du côté du gameplay puisant presque autant dans le *WipEout* que dans le *Descent*. Au lieu d'être scotchés à la piste, les vaisseaux peuvent évoluer librement en 3D dans des "tubes" dont le tracé délimite les circuits. C'est ce que j'appellerais au final une fausse bonne idée, comme l'eau en poudre en quelque sorte. D'abord parce qu'à la souris et au clavier, la prise en mains est prise de tête et qu'il faut impérativement un pad ou un joystick

pour jouer. Ensuite et surtout parce que les tracés sacrifient la complexité géométrique, qui faisait une bonne partie de l'intérêt de *F-Zero* et *WipEout*, au profit de déroulements plan-plan de tubes rendant les courses relativement similaires et très vite assomantes. Ne comptez pas sur les débris destructibles encomrant le parcours ou les rares pseudo-bifurcations inutiles pour entretenir l'intérêt. La plupart du temps, le faible diamètre des tunnels transforme l'expérience en simulation de flipper 3D. Même le système d'armes à ramasser est inutile puisqu'à grande vitesse, il est impossible de prévoir à l'avance ce qu'on va récupérer et trois fois sur quatre, on obtient un bonus aussi utile qu'une patate chaude. Précisons aussi qu'entre le flou permanent – regardez les screenshots et dites-vous qu'en mouvement c'est pire – et les phrases cryptiques qui s'affichent en gros à l'écran, l'expérience est visuellement éprouvante. Je ne suis pas contre l'idée de soutenir le développement vidéo-ludique serbe mais à 30 euros le simulateur d'épilepsie, faut pas exagérer.

**Threanor**



**Notre avis :** Si j'avais voulu faire correspondre le test de *Pyroblazer* avec les sensations éprouvées en jeu, j'aurais dû écrire le texte tout en majuscules avec couleurs changeantes, papier qui tremble, flous de mouvements nauséux et un assistant hurlant sans prévenir dans les oreilles du lecteur à intervalles réguliers "PYROMOULE" ou n'importe quelle autre combinaison techno aléatoire. Flou et surchargé au point d'en devenir incompréhensible à grande vitesse, *Pyroblazer* propose des circuits inintéressants et un gameplay tenant plus du flipper que de la course. Une originalité à éviter.

**3/10**



## Le gouffre du gameplay

### Penny Arcade Adventures : On The Rain-Slick Precipice Of Darkness

Entre les épisodes de *Sam & Max* et ceux de *Strong Bad*, entre *Baby Life* et *Hearts of Iron : Armageddon*, on ne peut pas dire que l'on soit à court de jeux bon esprit ces temps-ci. *Penny Arcade Adventures* fait partie de cette nouvelle génération de titres sympathiques, ne serait-ce que pour avoir mis fin à l'hypocrisie générale concernant les mimes, ces consternantes créatures ne méritant qu'un tabassage en bonne et due forme. C'est donc ce que nous proposons d'accomplir – entre autres grandes choses – le premier épisode de cet atypique RPG à la japonaise. Il ne suffit malheureusement pas d'être délirant ou extrêmement juste pour être excellent, comme ce même épisode nous le démontrait bien. Le deuxième reste dans la même lignée, au niveau du scénario d'abord puisque l'on poursuit toujours le robot géant qui avait détruit notre maison dès l'introduction de l'épisode précédent. Mais, cette fois, ce sont les deux héros des planches de *Penny Arcade* qui commencent par aplatis notre tente avant de nous inviter à les suivre. Ce qu'il nous est possible de refuser une bonne quinzaine de fois, avant qu'ils ne se lassent et répètent inlassablement la même chose... On endosse le même rôle, mais il faut malgré tout repasser par la case création du personnage. Cela se fait assez vite puisque les seules caractéristiques à définir sont visuelles ; reste que tout reprendre à zéro dans cet épisode s'annonce assez déprimant.

**RP quoi ?** Le système de progression propre aux RPG est bien mis en évidence grâce au

passage des niveaux à un rythme soutenu. La satisfaction d'en atteindre un nouveau est en revanche très faible, en raison du manque de répercussion directe et de l'amélioration automatique des caractéristiques. Les trois personnages jouables ont toujours leur arme attitrée, fusil, poings et râteau, qui ont retrouvé leur

état initial. On peut donc à nouveau les améliorer par deux fois (en collectant des pièces de métal sur les carcasses des "fruit fuckers") pour infliger des dégâts supplémentaires. Les mini-jeux correspondant aux attaques spéciales, eux, ont été sensiblement remaniés, mais leurs évolutions ne présentent qu'un niveau de difficulté plus important. Le côté RPG des *Penny Arcade Adventures* se veut assez discret, mais le côté "à la japonaise" est gros comme un pied (44) au milieu de la figure. Il serait d'ailleurs plus juste de dire "à la chinoise", tant cela évoque le travail à la chaîne... Les 6-7 heures de divertissement que devrait nous procurer cette aventure sont en effet constamment interrompues par des combats, ce qui ne serait pas problématique s'ils n'étaient pas si rébarbatifs à la longue. Quand le premier épisode avait pour lui l'avantage de la découverte, maîtriser les mécanismes d'entrée de jeu accélère drastiquement la vitesse d'écoeurement. Les adversaires et les personnages de soutien sont renouvelés, mais ils finissent tout de même par être redondants. Les environnements ont changé, mais il ne s'agit que de nouvelles textures sur des couloirs plus ou moins étriqués. Même l'esprit burlesque si présent et réussi dans le premier épisode me semble ici moins abouti. Alors objectivement, ce n'est pas un véritable calvaire, mais il y a un paquet de "mais" qui font qu'on n'atteint pas le stade du jeu plaisant... Voire du simple jeu.

El Gringo



**Notre avis :** Avec les dialogues et quelques détails, il y a de quoi s'amuser environ une heure en temps cumulé. Il reste alors cinq heures pour réaliser que le gameplay est exploité jusqu'à l'usure et un peu plus encore, ce qui n'est pas très enthousiasmant. On peut également signaler que le mauvais pathfinding n'a pas été corrigé et ce n'est pas le seul bug que j'ai pu remarquer. Si l'on ne prend pas le temps d'espacer les parties on se retrouve donc vite écoeuré, mais bon, en même temps je sais pas, j'ai pas essayé.

4/10



# Need for Speed : Undercover

## Speed, Neocodion, anxiolytiques, n'importe quoi...

**Genre :** Échec

**Développeur :** EA Black Box (Canada)

**Editeur :** EA

**Config. recommandée :** CPU 3,5 GHz,  
2 Go de RAM, Bonne carte 3D

**Prix :** Environ 50 euros

**URL :** [undercover.needforspeed.com](http://undercover.needforspeed.com)

Electronic Arts est perçu par bon nombre de joueurs comme la référence en matière de politique commerciale basement mercantile. Depuis que Riccitiello en est le PDG, il n'a de cesse de souligner les concessions faites aux joueurs, comme l'annulation des projets bidon ou l'allongement des cycles de développement. *Need for Speed Undercover* a bénéficié de cette dernière avancée en passant à 16 mois de gestation, contre 12 pour ses prédécesseurs et 24 pour ses successeurs. Ça tombe bien, la licence perd de son intérêt à chaque épisode depuis *Most Wanted* et il était donc urgent d'inverser la tendance. C'est une lourde responsabilité, voyons donc si *Undercover* est prêt à l'assumer. Ça commence mal avec la scandaleuse protection Securom, imposant un nombre d'installations restreint. Une fois ce quota atteint, le DVD est aussi inutile qu'une cagoule en jambon sur la tête d'un mouton (sauf si celui-ci souhaite garder l'anonymat avec goût). Pas moyen de trouver la quantité autorisée dans le livret ou les trois contrats à valider pour l'installation, on va donc dire qu'il y en a cinq (comme pour tous les titres EA) et juger cela franchement mesquin, voire



pire. Mais pour une fois ce n'est pas grave, le jeu se discrédite tout seul comme un gland sans besoin de DRM. *Undercover* réintroduit pourtant l'environnement ouvert et la pression policière, grands absents de l'épisode précédent. C'est bien, mais ça n'est pas pour autant suffisant.

**Même pas mal !** Plus besoin de se déplacer pour participer aux épreuves : il suffit d'invoquer le GPS pour charger celle de son choix, ou de presser une touche pour reprendre la campagne. De cette façon, les courses s'enchaînent sans répit jusqu'à saturation, car rien n'incite ni ne justifie une promenade gratuite dans cette ville morte. On enfile donc sans arrêt des missions traditionnelles, mais leur accomplissement est rarement joyeuse. La conduite est plus arcade que jamais, les bagnoles collent ainsi au bitume en presque toute circonstance... Même que je veux témoigner qu'elles peuvent rebondir en tombant sur l'aile pour atterrir sur leurs quatre roues sans décélérer, monsieur l'agent. Les dégâts sont de toute façon principalement esthétiques et disparaissent à la fin de chaque

course, rabaisant encore l'unique et faible niveau de difficulté. On prend ainsi le plus souvent la tête d'une course dès le premier virage pour ne plus la quitter, même avec de petits accidents de parcours tels que deux ou trois murs pris de plein fouet. On peut de plus facilement tuner sa caisse, en acheter de meilleures ou en gagner, sans parler des bonus permanents attribués en guise de trophée. La plus grosse menace est en fait la densité du trafic, puisque les civils donnent souvent et inexplicablement des coups de volant dans notre direction. On circule cependant la majeure partie du jeu sur de véritables boulevards aussi larges que tranquilles, en dehors des freeze en pleine course le temps de combler le clipping et de charger les bouts de décor manquants. Cela n'arrive qu'en étant trop exigeant sur le graphisme, une première réaction logique : avec tous les détails à fond le résultat est à peu près correct mais la profondeur de champ est ridiculement faible et le motion blur envahissant. Il faut donc se rabattre sur l'alternative "moche mais jouable", une situation que vous devriez bien maîtriser.

*El Gringo*



## Notre avis :

*Need for Speed Undercover* veut renouer avec les bons épisodes d'antan : environnement ouvert, flics menaçants, missions classiques mais diversifiées, il y a même un mode flics et voleurs pour jouer en ligne par équipes. Malheureusement, trop facile, trop gourmand, trop arcade, *Undercover* n'est pas assez intéressant. Riccitiello voit en lui l'équivalent vidéoludique du film *Le Transporteur*, il ne s'est pas trompé : c'est naze. Au lieu d'allonger le développement, c'est l'annulation qu'il aurait dû exiger.

**4/10**

## Spider-Man : Web of Shadows

# Ça colle pas vraiment...



L'araignée, l'araignée, ses autres jeux étaient daubés. Dans sa toile, elle attend qu'on meure d'ennui devant ses jeux chiantes. Prends garde à Christine Lagarde ! Hum pardon... Ma conscience politique a outrepassé ma puissance poétique, imposant à mes vers une tournure désagréable, libérale et légèrement chevaline. Dieu sait que ce genre d'événement est rare. Mais bon, faut me comprendre, je souffre : au cours des dernières années, ma consommation de comics de super-héros s'est effondrée. Au final, à part le *Punisher*, comme par hasard le seul jeu Marvel réussi, j'ai abandonné les balèzes en collant pour faire comme Threanor et m'exporter au pays des BD intellos et prétentieuses. La faute à qui ? La faute aux légions de titres pourris nous ayant assailli au cours des cinq dernières années. Alors, forcément, j'ai des comptes à régler. Parce

que *Web of Shadows* n'est toujours pas un bon jeu, bien propre, respectueux de la licence et du joueur. Quoique, je concède une certaine amélioration : en s'inspirant de l'univers Ultimate et en convoquant des héros pas forcément tonitruant genre Cage, en s'offrant une certaine liberté avec les canons de la Maison des Idées à coups d'invasion symbiote, *WoS* est finalement très légèrement rafraîchissant, au même titre qu'une MJ se baladant riot gun à la main.

**J'ai le symbiote qui gigote.** Mais bon, ça ne fait pas un jeu. *Ce Spider-Man*, comme tous les autres, prend le parti du *GTA*-like avec ville à parcourir remplie d'objectifs, ceux permettant de faire avancer l'histoire et ceux axés sur le développement du perso. On subira comme d'hab' les courses au travers de cerceaux

**Genre :** Plateforme beat-them-all  
**Développeur :** Shaba Games (États-Unis)  
**Éditeur :** Activision  
**Config. recommandée :** CPU 3 GHz,  
 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo  
**Prix :** Environ 40 euros  
**URL :** www.seizecontrol.com

lumineux, les bastons avec des ennemis clonés, les contre-la-montre et les "va sur le halo doré tuer les méchants". C'est ennuyeux, c'est répétitif, c'est typiquement ce qu'on attend d'une licence Marvel. Mauvaise surprise pour moi, je ne pourrai insulter les développeurs à mort comme pour *Hulk* ou *Iron Man*, il y a tout de même certains éléments pas trop nazes flottant dans cette mare bien morose. Premièrement, la sensation de se balader d'un immeuble à l'autre au bout d'une toile, de grimper sur les buildings est joliment rendue, l'animation du héros rendant parfaitement compte des forces à l'œuvre. Deuxièmement, un système style RPG permet de développer ses talents, de multiplier les coups, les aptitudes et les pouvoirs. Une bonne idée qui fait oublier, pour un temps, l'extrême répétitivité de tout le reste. Mais, il faut se rendre à l'évidence, *Web of Shadow* est chiant. Chiant et pas optimisé du tout : sur une 8800GTS512, en 1440 par 900, le truc affichant crânement de beaux buildings à peine texturés en guise de décors, se paie le luxe de tourner à 10 images/seconde toutes les deux minutes. Forcément, le peu de plaisir tiré du Webslinging et des quelques bastons contre de gros boss se dissout dans un océan de dégoût bien mérité. Alors, on va s'arrêter là et rêver à une adaptation Transmetropolitan où l'on pourrait faire régner la vérité et la justice sociale à coups de phrases bien senties et de pistolets laséro-proctologiques, gober des pilules pour saigner du nez et booster sa street credibility, insulter ses assistantes pour déclencher le processus de création. Purée, je devrais faire Game Designer, j'ai clairement le niveau.

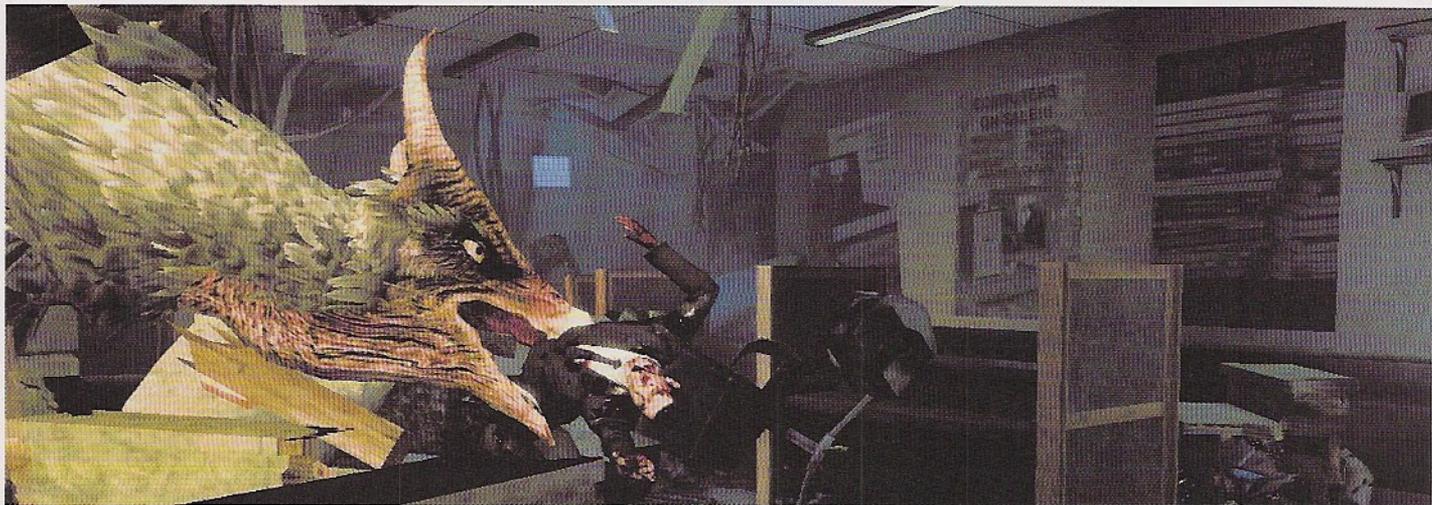
Omar Boulon



### Notre avis :

*Ce Spidey-là* est meilleur que ses aïeux. Manque de bol, vu que ses ancêtres étaient minables, il est à peine supportable. Ramage pour un oui, pour un non, action répétitive et peu inspirée, graphismes pourris à l'exception du héros... On sent le poids de la thune sur la création. Ce qui reste parfaitement anecdotique au regard du doublage qui m'a donné profondément envie de trouver la voix de Parker et de lui enfoncer une roulette de dentiste chauffée à blanc dans le larynx. Par amitié.

4/10



# Legendary

## Ouaip, c'est le mot

**Genre :** FPS de chie  
**Développeur :** Spark Unlimited (États-Unis)  
**Éditeur :** Atari  
**Config. recommandée :** Une bonne dose de sado-masochisme  
**Prix :** Environ 50 euros  
**URL :** www.legendary-thebox.com

Chouette. Méga hyper chouette. Youpiho-baobab. WizzSuperchien ! Les mots me manquent. Car aujourd'hui, on m'offre un beau cadeau : un nouveau bébé de Spark Unlimited, les développeurs du transcendant *Turning Point : Fall of Liberty*. Un monument du nanar vidéoludique où, je vous le rappelle, l'Allemagne nazie attaque les États-Unis avec des jetpacks parce que Churchill s'est fait écraser par un bus. Forcément, ça met en appétit : il est de notoriété publique que leurs titres ont un vrai potentiel pour l'esthète pervers collectionnant les FPS Minables. Gardez pourtant à l'esprit que ces jeux représentent aussi de nouveaux défis pour le testeur trompe-la-mort. Car Spark Unlimited recèle en son sein une terrible menace : un lead designer dopé aux stéroïdes, particulièrement agressif et avoisinant fastoche les 130 kilos de muscles. Alors, ayez conscience qu'ici, on joue le testage de jeux vidéo comme une tauromachie... Sans protection, avec le risque en toile de fond et le goût du sang dans la bouche.

Parce qu'à la réflexion, je serais assez embêté de me faire encorner par un bodybuilder.

**Un jeu qui Leiris le poil.** *Legendary* possède de un prétexte mythologique : un groupe de scientifiques retrouve la boîte de Pandore et l'expose au musée. Un voleur tente de s'en emparer et commet l'erreur de l'ouvrir. Forcément, c'est le boxon et le carton dégueule tout ce que l'univers compte de pire saloperies : griffons, loups-garous, minotaures, graphismes pourris, scripts qui ne se déclenchent pas, I.A. bidon et gameplay déjà ringard en 1951. Les deux heures perdues sur ce bidule infâme me manquent terriblement pour être honnête, même en comptant les quelques crises de rire devant des partis pris hallucinants de stupidité. *Legendary*, c'est un peu un *Call of Duty* qui aurait mal digéré le bestiaire monstrueux de *Donjons et Dragons*. Mais la première version, celle avec les illustrations au crayon de couleur sur papier petits carreaux par

le cousin autiste de Gygax, hein... On traverse un couloir large de deux mètres et délimité par un trottoir de 30 centimètres de haut ou un terrible éboulis de rochers qui n'arrêterait même pas Stephen Hawkins et sa chaise roulante. On tombe sur un obstacle bloquant le héros, un script se déclenche pour dégager le truc de préférence dans une grande explosion ou l'apparition d'une bestiole quelconque. On fait quelques pas avant d'être piégé dans une salle où des streums respawnt à l'infini, on trouve la sortie et hop, re-script avant de bouffer du soldat d'élite parce que bon, faut bien varier les plaisirs. Ad libitum, Ad nauseam. Enfin, en gardant à l'esprit que de temps en temps, la machine s'enraye... Dans le premier niveau, je m'engage dans un ascenseur, le machin s'élève et, sans doute enthousiasmé par les ténébreux pouvoirs conférés par la boîte, mon corps décide de devenir intangible et de tomber à travers la cabine, me bloquant dans un cul de sac. Et hop, chargement depuis le dernier checkpoint puisque évidemment, les quick saves ne font pas partie du catéchisme du studio. Y a pas à dire, il y a de la classe à s'entêter dans la nullité au point de la redéfinir à chaque fois. Sinon, paraîtrait qu'il y a un super mode multi où "vous pourrez utiliser les monstres comme des armes vivantes". Vous me raconterez quand vous l'aurez acheté ?

Omar Boulon



**Notre avis :** Légendaire, je le confesse. Tellement légendaire qu'au bout d'une heure, je me rongais le poignet droit dans une pitoyable tentative de suicide. Au bout d'une heure dix, je tentais d'avaler ma langue et les cinquante dernières minutes, je crois que je les ai faites évanoui, en pianotant mécaniquement. Enfin bon, n'épiloguons pas, c'est affligeant et le fait que le titre soit commercialisé pour la somme de cinquante euros ne diminue en rien mon courroux. Sinon, je vous rappelle que les stéros sont mauvais pour votre peau, votre foie, vos cheveux, vos testicules et notre gameplay.

1/10

## WoW pitain

On n'en doutait pas, la sortie de l'add-on *Wrath of the Lich King* pour WoW a été un franc succès. Pour 11 millions d'abonnés, il y a eu tout de même 2,8 millions de boîtes vendues en 24 heures. Quelques jours plus tard, le MMO record fêtait son quatrième anniversaire, offrant pour l'occasion un petit ours en peluche à tous les joueurs connectés. Sinon, vous avez déjà remarqué les lobes d'oreilles de Marie-Georges Buffet ? C'est monstrueux, sérieux...



## Sarah Jessica Parker est un Tauren

On parle tellement peu du film de WoW qu'on a tendance à l'oublier. Frank Pearce, un des gros pontes de Blizzard, se charge de le ramener à nos souvenirs : "Legendary Pictures tente en ce moment de mettre des noms sur les scénaristes et le réalisateur, on en est donc encore au tout début de la production." Il annonce ensuite qu'ils cherchent des gens super talentueux parce que l'histoire est la base d'un film, pas faux. Il explique enfin que la grosse production ne sera pas comme les cinématiques de leurs jeux parce que ça serait cool, mais beaucoup trop long et compliqué. C'est marrant, j'étais persuadé de l'avoir déjà vu ce film, il était même plutôt bien et beaucoup plus adulte que le MMO. Ce n'était peut-être pas une faute ce "Whore" alors...

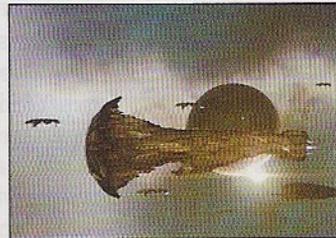
## Aion y gaiement

Ça y est, NCsoft s'apprête enfin à sortir *Aion*. À l'heure où j'écris ces lignes, le MMO mystic-fantasy est déjà disponible en open bêta pour les Coréens et, à en croire le développeur, on n'était pas loin de l'hystérie collective. Deux minutes seulement après l'ouverture des serveurs, plus de 11 000 joueurs étaient déjà connectés. Ils étaient près de 40 000 une heure plus tard, et 170 000 au moment d'écrire le communiqué de presse... Cela permet à NCsoft de revendiquer la plus grosse bêta que le pays ait jamais connue, ce qui autorise son PDG à porter un t-shirt "énorme bêta" en guise d'achievement. À l'heure où vous lisez ces lignes, *Aion* devrait même avoir vécu son lancement officiel au pays du Matin Calme (le 25 novembre), pile poil quand on ne peut plus vous en parler. Le prochain round devrait être celui de la Chine, qui découvrira normalement la bêta au début de l'année 2009. Aucune date n'a filtré pour l'Europe et les États-Unis mais il vaudrait mieux que vous soyez patient si vous l'attendez. Déménagez au Gabon sinon, il y sort en février.



## Titan la main pour te faire mordre

*EVE Online* est un des rares MMO à se démarquer de la concurrence, ne serait-ce que sur l'heroic-fantasy. C'est bien plus profond, comme le démontre une anecdote très intéressante. Une alliance attaque récemment une de ses concurrentes, la routine. Sauf que cette fois, l'agresseur Titan rencontre une résistance plus coriace que prévu. Le vaisseau est assailli par une nuée de petits vaisseaux contre lesquels il ne peut rien, comme si des milliers de minuscules Half et Gringo couraient autour de Boulon en lui collant des pains. Ce qui devait arriver arrive, bloqué par d'autres types de navettes, le Titan finit par exploser. Un vaisseau ultime dont il n'existe qu'une dizaine d'exemplaires, six mois de travail à plein temps pour une grosse corporation, l'investissement hallucinant en temps et en pognon s'efface des serveurs de CCP sous la pression d'une myriade d'anonymes. Il faut être sur *EVE* pour assister à ce genre d'événement, mais pour privilégier une communauté de comptables dans l'espace aux autres MMO, il faut vraiment que le genre soit triste...



## Rip hunter

Richard Garriott est un type bien. Il a enfanté *Ultima Online* que je ne peux m'empêcher de relancer les jours de pleine lune, dans mon sommeil. On l'aime aussi parce que c'est le premier geek à pouvoir vomir de la vodka en apesanteur (on a tous eu ce rêve inavouable, ne me dites pas le contraire). Quoiqu'il en soit, *Tabula Rasa*, sa dernière expérience MMORPGesque, n'a pas eu le succès escompté. Faute d'engouement et selon Elizabeth Tessier, le lâchage de la maison mère était prévisible. C'est désormais officiel, un communiqué de NCsoft annonce le sacrifice de la bêta pour le 28 février prochain. On pourrait en rire mais on préfère saluer le travail de ceux qui s'y sont investis, d'autant plus que le jeu n'était pas plus pourri que la moyenne des MMO. C'est dit, passons maintenant aux bonnes nouvelles. Pour commencer, *Tabula Rasa* sera gratuit dès le 10 janvier prochain. Les titulaires d'un compte actif au moment où la nouvelle est tombée touchent eux le jackpot : trois mois d'abonnement à des vieux jeux, un accès à la bêta d'*Aion* et trente jours de plus après sa sortie. C'est généreux, tellement que je me demande s'ils ne tentent pas d'inciter les joueurs à s'abonner pour spéculer sur les fermetures...

## Ragnagna roxe

*Ragnarok Online*, chaînon manquant entre le MMO et le néant, passera tous ses serveurs en free2play au cours du mois de décembre avec la mise à jour 11.3. Si vous aviez payé des mois d'avance, ça peut vous foutre les boules mais ne vous inquiétez pas, les mecs de Gravity ne vous laissent pas tomber : "Nous allons mettre en place un programme de compensation pour les mois d'abonnement restants et aussi remercier votre fidélité." C'est trop gentil, merci. Le fric versé d'avance est donc converti en monnaie locale ou en Service Premium, un abonnement mensuel avec reconduction tacite. "Nous travaillons pour que ce passage ne lèse aucun joueur abonné." Considérant qu'il tente juste de faire claquer un peu plus d'argent aux joueurs, il va bien falloir qu'il y ait des perdants dans l'histoire...



## Le jour du mort-vivant

Quand Google sera maître du monde et qu'il ne sera plus légal de cracher dessus, vous regretterez peut-être d'avoir loupé une si belle opportunité. Devant le manque de succès de *Lively* et le peu d'enthousiasme de ceux qui l'ont essayé, Google a donc décidé de limiter la casse en mettant un terme à ce monde virtuel. Le simili Gtalk 3D fermera ses portes à la fin de l'année, il ne vous reste donc plus beaucoup de temps pour l'essayer et pouvoir dire : "J'y étais, et je me suis bien fait chier."



# Eve online : Quantum rise

**Genre :** MMORPG  
**Développeur :** CCP (Islande)  
**Editeur :** CCP Games  
**Config. recommandée :** CPU 2 GHz,  
 1 Go de RAM, Carte 3D Shader 3.0  
**Prix :** Environ 20 euros  
**URL :** www.eve-online.com

## Quand CCP a la flemme

Ça y est, le calme est revenu dans les champs d'astéroïdes et déjà les agents d'entretien islandais ramassent à la pelle les cadavres sur le parvis du Eve Fanfest 2008. Tout est tranquille, mais CCP en profite quand même pour en rajouter une dernière couche avec la sortie de son add-on : Quantum Rise.

Nul agent britannique déchu, nul scientifique en costume moule-boules qui traverse le temps ne seront de la partie. Non, le principe de *Quantum Rise* est simple, remettre à plat un grosse partie du gameplay, quitte à faire grincer les dents des joueurs les plus fidèles... Ça, au moins ça marche. Nombreux sont les joueurs déçus par la pauvreté apparente de cette nouvelle extension. À commencer par les minmatars dont un des principaux avantages était d'avoir des prédispositions toutes naturelles au tank speed (être plus rapide que les missiles). Mais les voilà bien dépourvus. *Quantum Rise* fout tout en l'air et réécrit les règles, transformant nombre de vaisseaux ultra-rapides en cibles faciles à toucher grâce à l'activation d'un ou deux modules bien sentis. Le message est clair : Le tank speed ultime où l'on ne pouvait se prendre aucun dégât, c'est fini. De là à dire qu'il s'agit d'une mise au pas d'une faction qui humilie un peu trop le puissant empire Amar depuis le lancement des Factionnal Warfare, il n'y a qu'un pas. De même, certains modules réduisant les vitesses des vaisseaux ennemis se sont vu "nerfés", fichant en l'air les techniques de certains joueurs et les forçant à réorienter totalement leurs persos. Bien que les changements soient justifiés et le rééquilibrage nécessaire, la manière de s'y prendre ressemble plus à une castration à la hache et au burin qu'à une vasectomie pratiquée en milieu stérile.

**D'ailleurs, on entend hurler** sur les forum officiels que les modifications de gameplay apportées par *Quantum Rise* vont tout simplement favoriser le PvP à large échelle au détriment de celui pratiqué en petits

*Ci-dessus et à droite, des nouvelles gates.*

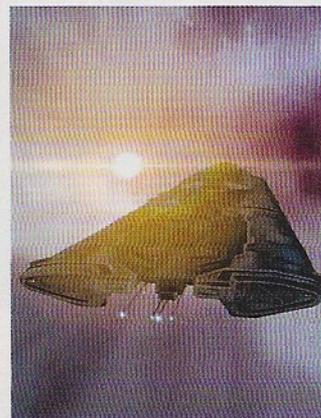


groupes. Même si je ne suis pas aussi alarmiste, il est vrai que l'on peut se poser la question de savoir s'il n'aurait pas mieux valu une bêta plus longue (quitte à avoir un contenu plus succinct).

Mais même s'il est bon de râler sur ces changements brutaux, il y a quand même un point sur lequel cette extension apporte joie et bonheur dans les chaumières : c'est l'industrie. Un nouveau type de vaisseau vient d'apparaître et il risque de bouleverser l'économie du jeu, même s'il est encore trop tôt pour savoir si c'est en bien ou en mal. L'Orca est singulier car il apporte, dans les secteurs sécurisés, des caractéristiques propres à un vaisseau capital (comme son grand frère le Rorqual), c'est-à-dire une grosse soute et des bonus à l'extraction. L'engin a en plus la particularité de pouvoir se déplacer sur la totalité de la galaxie. Vu l'actuel état des astéroïdes dans les secteurs sécurisés, ce vaisseau (qui ne sera pas visible dans le jeu avant une vingtaine de jours au moment où j'écris ces lignes, vu le temps qu'il faut pour construire une bête pareille) risque bien de ruiner des secteurs déjà quasiment vides de matière première. L'initiative de pousser les mineurs dans les secteurs non sécurisés se serait-elle essoufflée face aux mails incendiaires des gens trop peureux pour risquer leurs Pod loin de l'empire ? On dirait bien que oui ...

IZRA Warhead

*Le nouveau vaisseau de l'extension, l'Orca.*

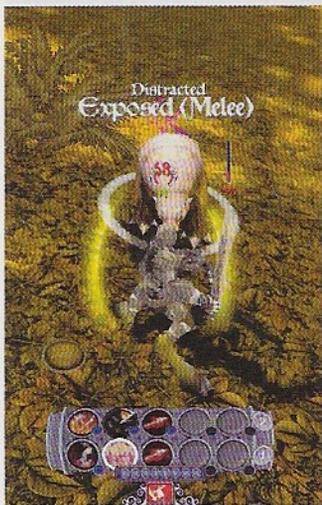




Genre : MMORPG  
 Développeur : Spellborn International  
 (Pays-Bas)  
 Éditeur : Frogster Interactive  
 Sortie prévue : 27 novembre 2008

## Les Chroniques de Spellborn

*Le deck de combat en action. La petite rangée de ronds vides en dessous sert aux combos.*



### Born to be a light ?

Vous saviez que La Haya, sans être la capitale des Pays-Bas, abritait le siège du gouvernement hollandais et la reine Beatrix ? Non voilà c'est tout, désolé si vous attendiez une blague, je disais juste ça à titre informatif. Et aussi parce que c'est la ville des développeurs des Chroniques de Spellborn (LCdS), leur premier MMO dont j'ai réussi à obtenir une clé pour la bêta fermée. Je vais imaginer que vous avez tous lu ma première page sur le jeu dans le numéro 180, parce que l'inverse ferait trop saigner mon petit cœur d'artichaut. Mais ça ne m'empêchera pas de résumer quand même les grandes lignes du jeu pour les intermittents du kiosque. Suite à la dégénérescence d'une rébellion d'esclaves, le Monde Ancestral a explosé en une multitude d'Éclats. Ces amas de roches creuses flottant au sein d'une tempête magique contiennent les rebelles survivants et le personnage que vous allez créer. Avec seulement deux races – les Humains et les Daevis, des démons bipèdes – et des options corporelles restreintes, la première phase de création est vite expédiée. Il vaut mieux

peaufiner le choix de son équipement initial : les objets n'ayant aucune caractéristique propre, seule l'apparence compte (comme à l'Académie Française) et vous risquez de les garder un moment. Les marchands pourront toujours les reteindre, les tuner ou y ajouter des sceaux générateurs de bonus.

**Roulette russe.** Après la monnaie unique et les incompréhensions culturelles érigées en régulations, le combat dynamique dans les MMO serait-il en train de devenir une spécificité européenne ? S'engouffrant dans la voie violemment ouverte par *Age of Conan*, LCdS tente d'apporter son petit pâté sanguinolent à l'édifice. Comme son cousin norvégien, le MMO hollandais dégage le ciblage automatique au profit d'un réticule de visée obligeant le joueur à se bouger pour conserver sa cible à portée. La prise en mains évoque du coup plus le shoot à la troisième personne avec visée à la souris et déplacements latéraux en straffe que le MMO classique. Et ce n'est pas tout puisque la barre de raccourcis de pouvoirs disparaît elle aussi, remplacée par un deck de combat cylindrique dont chaque rangée contient un nombre restreint de slots (5 au maximum) que vous pouvez remplir à votre guise. En combat, l'utilisation d'une compétence fait tourner le deck révélant la rangée suivante. Ce qui implique évidemment que tous les pouvoirs ne sont pas disponibles à un instant donné et que la réalisation de combos oblige à bien réfléchir à l'agencement rangée par rangée, de nouvelles se débloquant au fur et à mesure de la montée en niveaux. En pratique je n'ai pas trouvé ça aussi dynamique qu'*AoC*, d'une part parce que les ennemis ont tendance à ne pas trop bouger lorsqu'ils sont au contact et d'autre part, parce que la rotation du deck associée aux cooldowns hache le rythme des attaques. Par contre, l'I.A. est sympathique : si vous allumez un sanglier à l'arc depuis une zone inaccessible pour lui comme une souche d'arbre, il fuira et attendra que vous descendiez pour vous charger à nouveau.





Je ne suis pas certain mais je crois que c'est un navire pour traverser le Deadspell.



### Les chroniques de la veuve blanche.

L'autre aspect sur lequel j'attendais beaucoup *LCdS*, c'est la promesse de l'absence de grinding avec une progression faisant uniquement appel aux quêtes, présentées comme originales et variées. Mais quel MMO aujourd'hui irait clamer le contraire ? Concrètement, le bilan est une fois encore mitigé. Les premières quêtes n'échappent en effet pas au syndrome du "Allez tuer 10 loups". Mais on peut déjà remarquer le soin apporté à l'enrobage, que ce soit dans les dialogues – vous pouvez vous moquer effrontément de vos interlocuteurs sans conséquence néanmoins – comme dans la volonté d'intégrer le tout dans une ligne directrice. Rapidement, on vous confiera une enquête sur un meurtre dans l'arrière-cour sordide d'une auberge. Suivant vos choix de dialogue ou votre degré de fainéantise, vous pourrez très bien accuser et tuer un innocent. Un dénouement qui ne modifiera pas la suite de vos aventures, mais il est agréable de ressentir cette impression fugace de jouer à un RPG solo dans un MMO. Par la suite, les choses se gâtent, la quasi-intégralité des missions vous transformant en livreur obligé de parcourir dans tous les sens la carte de départ sans monture ou possibilité de sprinter. D'après les joueurs vétérans sur le serveur de la bêta (à moins que ce soient des dévelop-

peurs incognito), les choses s'améliorent par la suite en mettant beaucoup plus l'accent sur le combat. Je n'ai en tout cas pas eu l'occasion d'essayer les quêtes ancestrales vous plaçant dans la peau d'un héros du passé.

### Soumis à rude concurrence.

Alléché par les screenshots et l'originalité de la structure de l'univers, j'étais vraiment curieux de voir tourner le jeu sur ma machine. Alors comment dire, *LCdS* s'en sort plutôt bien considérant qu'il tourne sur une version améliorée de l'Unreal Engine 2.5. J'aime assez le design général, notamment l'architecture dépayssante et la vision du ciel rocheux percé de lueurs bleutées. Même l'abus de bloom à l'intérieur des bâtiments ne me choque pas lorsqu'il parvient à retranscrire l'atmosphère chaleureuse d'une auberge. En dehors des villes, je suis moins enthousiasmé par la nature, ses textures répétées, sa

végétation sommaire et les modèles de créatures relativement quelconques. En fait c'est typiquement le genre de scène où le moteur peine à faire oublier son âge. Mais pour une équipe sans commune mesure avec Blizzard, la réalisation comme le degré de finition n'ont rien de honteux. En toute honnêteté, je n'ai pas pu y jouer autant que je l'aurais voulu à cause d'une rencontre inopinée avec une mouche tsé-tsé et la fin imprévue de la bêta fermée. Je n'aurais pas craché sur une exploration un peu plus conséquente histoire d'approfondir le crafting (réalisé par les PNJ à partir des éléments et recettes ramassés), le PvP ou les relations entre les cinq Hautes Maisons (les factions pour lesquelles vous pouvez travailler). Au moins aurai-je encore pas mal de choses à découvrir sur la version finale. Si seulement je pouvais éviter de refaire l'introduction.

Threanor

**Professions de foi.** À la création de votre avatar, le choix de carrière se limitera à un archétype parmi les trois disponibles : guerrier (tank), roublard (DPS au contact) ou incantateur (DPS à distance/invocateur). Les compétences de base – celles qui se placent dans le deck – sont débloquentes grâce aux points gagnés aux passages de niveau. À partir du cinquième, il faudra se décider pour une des trois spécialisations de votre archétype. Je ne vais pas vous les décrire en détail, le site officiel fait ça très bien si vous avez l'intention de vous y mettre. La spécialisation ouvre l'accès aux Body Slot Items qui s'achètent dans la boutique dédiée et s'équipent pour offrir des pouvoirs en dehors du deck de combat. Dans mon cas de Roublard/Mimétiste, j'eus l'agréable surprise de pouvoir me transformer en loup et en bandit. Sous ces formes, le combat est impossible et la moindre blessure vous redonne un aspect normal. Par contre, les PNJ réagissent différemment et si le loup se fait attaquer en ville, il peut traverser librement la forêt. Très pratique pour prendre des raccourcis, par contre je n'ai pas réussi à m'en servir correctement pour devenir un assassin pervers polymorphe.



## DOSSIER C'est développé près de chez vous



[WWW.EYE.C.LA/](http://WWW.EYE.C.LA/)

Ci-dessus, un développeur déguisé en CRS mexicain et son collègue en porte-Guibolle.

# C'EST DÉVELOPPÉ PRÈS DE CHEZ VOUS

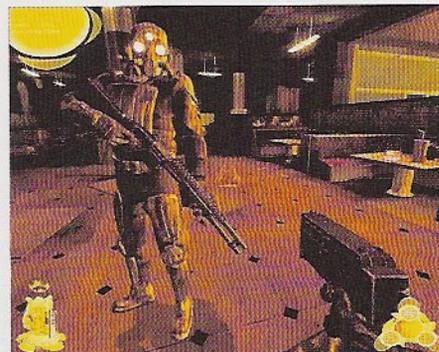
On a vu la dernière fois comment une mini-tripotée de Lyonnais sans le sou avait réussi à créer un jeu super pro, Nitro Stunt Racing. On a aussi vu comment un couple belgo-américain (Tale of Tales) produit des expériences quasi-psychédéliques et artistiques, en faisant claquer une vieille dans un cimetière contre menue monnaie. Les développeurs indépendants ne manquent pas de ressources – si ce n'est financières – et ceux de Stream On Studio le prouvent à nouveau.

Il y a peu de chances que vous connaissiez ce nom puisque aucun jeu n'y est encore associé. Et parce que ces artisans du jeu vidéo ont préféré rester discrets pour se focaliser sur le développement, tant que j'y pense. Pour leur première réalisation commerciale, ces jeunes masochistes n'ont pas choisi la solution de facilité. Alors qu'au vu de leurs moyens, ils auraient pu se contenter d'un *Pong 3D*, les gars de Stream On ont préféré s'investir dans un genre particulièrement gourmand et exigeant : le FPS. Le pire, c'est qu'ils relèvent eux-mêmes le niveau de difficulté en y ajoutant une grosse couche de RPG... Certes, ils s'épargnent un bon nombre de complications en reprenant le moteur Source de Valve. N'empêche qu'ils triment dessus dans leur coin sans jamais avoir bénéficié d'un budget mirobolant ni même du soutien d'un éditeur ou de l'État. On pourra dire qu'ils ont au moins la liberté de faire ce qu'il leur plaît. Sans compter le côté symbolique d'un honorable retour aux sources, du temps où les jeux pouvaient se développer dans un garage. Enfin, les garages c'est pour les bourgeois. Chez Stream On, ils se compriment dans l'appartement de l'un d'entre eux... Certains vont trouver toute cette créativité et cette transpiration plutôt excitantes, mais ce n'est pas qu'une partie de plaisir.

**SBO, on fait du bon boulot.** Si Stream On Studio ne vous dit rien, il n'en est pas forcément de même pour leur jeu, *E.Y.E.* Ce dernier n'est pas commercialisé et je vous ai dit qu'ils ne communiquaient pas dessus jusqu'à présent, c'est vrai. Mais une partie de l'équipe a sorti il y a bien longtemps un excellent mod pour *Half-Life* premier du nom, *Syndicate Black Ops*, qui pose les bases de leur futur titre. *E.Y.E.* reprend en effet son concept et devait être distribué en tant que mod pour *Half-Life 2*, jusqu'à ce que les coyotes se mettent à bosser dessus à plein temps pour en faire un jeu complet. Cela fait maintenant plus de deux ans qu'ils turbinent et il est temps de braquer un gros projo dessus. Il me semble nécessaire de commencer par une présentation de l'univers, aussi riche et complet que le gameplay. *E.Y.E.* est le nom d'une organisation secrète scindée en deux branches, entre lesquelles oscille notre perso. Ces deux branches se tirent la bourre mais elles possèdent un ennemi commun, la toute-puissante Fédération. Et comme c'était encore trop simple, la mystérieuse Force metastreumonique pointe son nez et se met à dos à peu près tout le monde, sans pour autant que les diverses factions n'oublient leurs différends. C'est ainsi que l'on se retrouve coincé dans un monde cyberpunk à lutter contre

l'ordre établi, une puissance chelou et des groupes de pillards rigolos mais craignos. Cette présentation est plus que grossière quand on voit les pages entières de background qui ont été rédigées, mais cela devrait suffire pour poser l'ambiance. Signalons au passage que de nombreuses inspirations sont assumées, ne soyez donc pas étonné en jouant si vous pensez à *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, *Aliens*, *Shadow Run*, *Fernandel*, *Avalon*...

**"On dirait comme des piolets..."** *E.Y.E.* est un FPS, il utilise le moteur Source et ça se sent. Ça se constate au niveau du graphisme, pas vraiment rutilant puisqu'il n'offre pas un meilleur rendu que celui de *Half-Life 2*. Mais ce n'est pas un problème, d'autant plus que les environnements sont diversifiés – mégapole, bunker martien entre autres – et pas tout à fait linéaires. Le comportement de ses occupants, de plus, est réellement crédible, en théorie. Les factions s'affrontent même lorsque le joueur n'est pas présent – j'ai pu le vérifier – et chacune



C'est développé près de chez vous **DOSSIER**

d'entre elles possède sa propre I.A. Les soldats de la corporation basent ainsi leur réaction (attaque, fuite, appel des renforts) en fonction de leurs équipements (armes, type d'armures) et des pertes subies (chef tué ou non, nombre de soldats restants). Les bandits, eux, sont beaucoup plus anarchiques, pour ne pas dire kamikazes. Cela s'applique également à leur look, ces gros porcos portant sans sourciller des vêtements bariolés associés à des casques à pointe, des panamas, voire des touffes afro... Passons. *E.Y.E.* propose tout ce qu'un FPS conventionnel peut offrir et bien plus encore. Au lieu de se contenter de la dizaine d'armes à feu traditionnelles, on dispose ainsi de 35 façons d'éliminer les chieurs. Les armes blanches n'ont pas été négligées, on trouve des marteaux, épées et katanas à la pelle pour confirmer l'orientation techno-futuristico-féodale du titre. Le budget du studio n'était par contre pas suffisant pour se payer la licence Christophe Lambert... Si la diversité semble assurée, ce qu'on a vu jusqu'à présent n'était pas franchement innovant. Ça commence à devenir légèrement plus intéressant quand on mentionne les deux armes équipées simultanément, même si elles ne sont pas identiques. Il est parfaitement envisageable de flinguer du salopaud à distance et de lacérer du sagouin de proximité sans passer par l'inventaire. Les faibles auront même la possibilité de parer les coups. Oh oui ça fait mal...

**Roland Paolo Giraud.** La composante RPG du jeu n'est pas plus marketing que superficielle. Pour vous en convaincre, sachez

qu'*E.Y.E.* est basé sur un jeu de rôles que les têtes pensantes du studio ont conçu il y a dix ans et continuent de pratiquer de nos jours. Je devine un soupçon d'incrédulité chez les plus paranos d'entre vous, passons donc aux choses concrètes. Première étape : la création du personnage. Il faudra choisir trois gènes sur une dizaine. Ceux-ci confèrent à leur porteur des avantages évidents, mais aussi parfois des malus. Douze compétences doivent également être gérées, des traditionnelles aux plus excentriques. Celle de soin est classique par exemple ; cela n'empêche pas la guérison d'exister sous deux formes : le medipack traditionnel ou la méditation, pour stopper les hémorragies et restaurer un peu de vie. D'autres compétences plus originales semblent anodines mais sont bien plus utiles qu'on ne pourrait le croire. Je pense notamment à la robustesse mentale du héros qui donne une consistance appréciable à cet univers. Après avoir été blessé ou avoir aperçu de belles horreurs, le perso peut ainsi se bloquer ou voir des images incohérentes et dérangeantes qui envahissent notre écran. Je ne vous dirai pas qu'elles sont repoussantes, il semblerait que des clichés soient tirés d'albums personnels...

**Bien profond comme il faut.** Si l'on dispose d'une bonne base rôlistique, celle-ci est renforcée par de nombreux autres facteurs. Le corps du perso est ainsi découpé en zones, chacune représentant un type d'implant qu'il est bien sûr possible d'améliorer. Ceci est à dissocier des pouvoirs psychologiques que le héros

**Olivier.** La campagne principale d'*E.Y.E.* - et ses quêtes secondaires tant qu'à faire - devraient être jouables en coopération, histoire de comparer la liste de stats à l'arrivée : nombre de commotions, de traumatismes crâniens provoqués, et j'en passe plus de la majorité. Le multi sera bien entendu de la partie lui aussi, mais avec seulement deux modes. On ne présente plus le death-match, la base de tout. *Battle Royale*, le second, est moins répandu. Le but est le même, mais chaque joueur débute une partie avec une arme définie aléatoirement. Comme dans le film éponyme, cela crée des injustices du type "stérilet vs minigun", du gros piment qui ne manque pas de saveur.

apprend à maîtriser et qui lui permettent de se cloner (façon Naruto), de "visualiser les sons" (façon LSD) ou encore de se téléporter directement dans l'ennemi pour le faire exploser (sans commentaire)... Si cela peut faire trop de gestion pour les plus bourrins, ils n'ont pas à se soucier des améliorations de compétence puisqu'un système de levelling automatique sera proposé. Les autres seront ravis d'apprendre qu'il y a encore des choses à découvrir. On pourra par exemple dialoguer avec des PNJ, ce qui sera parfois suffisant pour gagner de l'XP ou du fric en jouant finement. Quant au fric justement, il pourra être claqué dans une des armureries mobiles ou être investi dans la recherche afin d'améliorer à terme son équipement. Je pourrais développer encore longtemps, d'autant plus que je n'ai même pas abordé les coups critiques ou le multi (à voir dans l'encadré Olivier du coup... Cadré Olivier... Tant pis.). J'ose espérer qu'au moins vous comprenez pourquoi je suis si enthousiaste. Il faut être passionné pour créer un jeu aussi dense et pour le coup, la précarité de ce studio a peut-être été positive en assurant leur indépendance... *E.Y.E.* n'est pas tout à fait fini et pas du tout peaufiné, mais il était parfaitement jouable durant sa présentation. Les développeurs tablent sur une sortie en février, mais n'excluent pas un petit retard. Moi je m'en fiche, Obama peut même déclarer les États-Unis théocratie islamique de l'Obaland, tant qu'*E.Y.E.* sort bien finalisé... On vous en reparlera avant dans tous les cas.

*El Gringo*

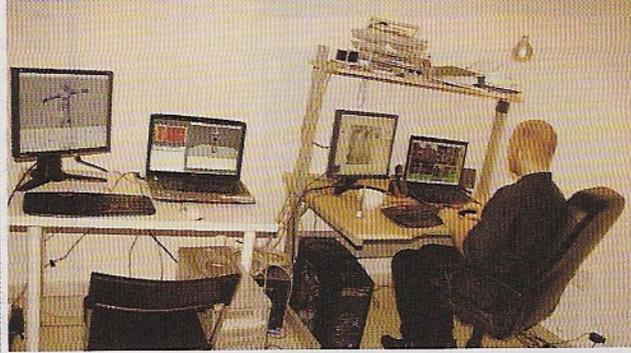
## DOSSIER C'est développé près de chez vous



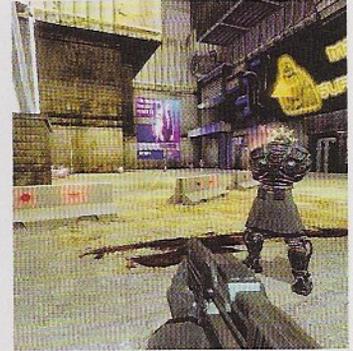
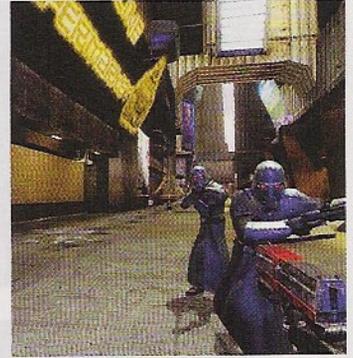
# INTERVIEW

## STREUM ON STUDIO

### NEUILLY (FRANCE) 9 PERSONNES



MERCI À : CHRISTOPHE LONGUEPEE ET PIERRICK LE NESTOUR



**Stream On, le nom de votre studio, a-t-il un quelconque rapport avec madame la ministre du Logement Christine Boutin ?**

Malheureusement non, car nous sommes des Français d'en bas, et nous n'avons pas le privilège de connaître cette dame. Le nom de notre studio est issu d'un long brainstorming et d'une longue recherche sur le terrain doublés d'une étude marketing intense. D'ailleurs, vous remarquerez que l'acronyme forme S.O.S., le ton est donné.

**Comment êtes-vous passés du développement d'un mod à celui d'un jeu complet ?**

Nous avons effectivement commencé par faire des mods dès 1999, et en 2005 nous avons eu la prétention et la folie d'abandonner nos avens prometteurs pour nous lancer dans la grande aventure... Pour être franc, ce passage s'est fait tout simplement car nous rêvions de travailler dans ce milieu, et de consacrer nos vies à créer du jeu vidéo, et nous nous sommes dit qu'avec beaucoup de travail et de ténacité c'était possible.

**Combien êtes-vous à travailler sur E.Y.E. ?**

Nous sommes 9 à travailler sur ce projet. Mais il ne faut pas oublier la petite dizaine de personnes que nous avons vu passer et qui nous ont aidés.

**Aviez-vous connu d'autres expériences dans le milieu avant de vous lancer ?**

Aucune, et on en a beaucoup souffert la première année, en termes d'organisation, de lucidité, et surtout de contacts...

**Comment financez-vous le développement du jeu ? Percevez-vous des aides publiques ? Avez-vous reçu d'autres soutiens ?**

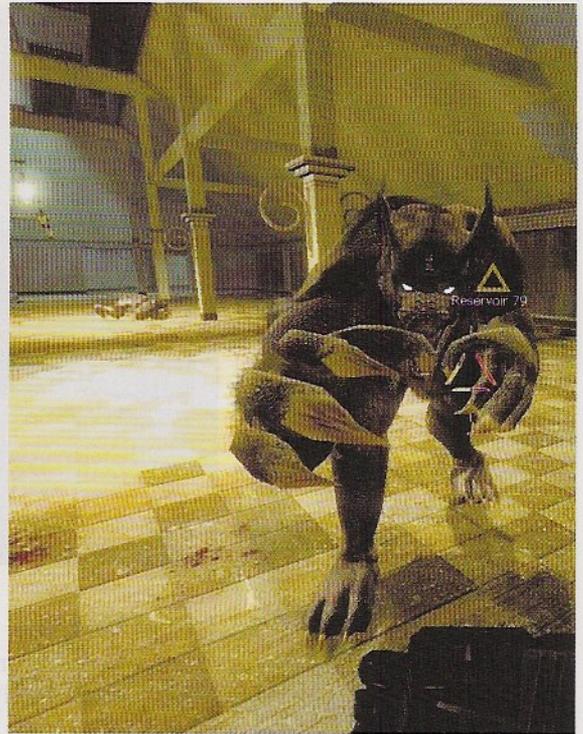
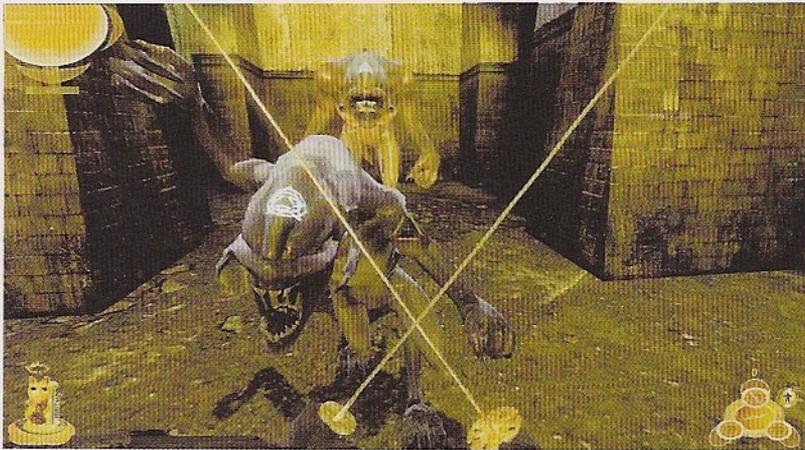
Nous le finançons sur nos réserves (qui là frisent maintenant le vide cosmique). Car ni l'État, ni personne à vrai dire, n'a trouvé bon de nous fournir une aide suffisante. D'ailleurs, je profite de la question pour dire que si un riche lecteur se sent l'âme

d'un sauveur ou veut investir par ces temps de crise, qu'il n'hésite pas à nous contacter. Nous sommes tous conscients de traverser une période difficile, néanmoins nous gardons notre confiance intacte et l'espoir de disposer d'un budget dans un futur proche pour continuer l'aventure.

**Parvenez-vous à vous verser un salaire, même maigre ? Avez-vous un autre travail qui vous permet de vivre ?**

Personne dans notre équipe, même le staff dirigeant et les fondateurs de l'entreprise, ne touche actuellement un seul centime. Et effectivement, quasiment tout le monde dans notre équipe travaille à côté pour survivre, certains dans l'informatique, d'autres dans la recherche, ou encore dans de petits boulots qui laissent beaucoup de temps à côté.



C'est développé près de chez vous **DOSSIER**

Comment auriez-vous eu besoin que l'on vous aide, si tant est que vous nécessitez une aide ? (Et quand je dis "on" je ne parle pas de Canard PC, vous auriez eu le temps de déposer deux ou trois bilans avant que l'on fasse mine d'entendre votre SOS.)

L'utopie serait d'obtenir quelques fonds, pour que l'on puisse engager du monde, pour finir le projet plus vite, et surtout améliorer la qualité et le contenu. Mais déjà juste de faire connaître le jeu, d'en parler, de faire du bruit autour, peut beaucoup nous aider. Et bien entendu, toute paire de bras équipée d'un cerveau et d'une skill talent est la bienvenue.

Si je ne vous donnais rien pour publier une photo de vous dans des déguisements grotesques, le feriez-vous ?

Oui, car l'art de se ridiculiser est un pas sur la voie de la sagesse... ou tout simplement parce qu'on

aime les costumes ridicules.

Que conseillerez-vous à un jeune qui désirerait devenir développeur de jeux vidéo ? Et à un vieux ?

On lui conseillerait d'être tenace, de ne pas hésiter à se former tout seul comme un grand, via les mods, les sites communautaires, d'être passionné certes mais de rester très lucide et réaliste, et de contacter très vite des personnes travaillant dans ce secteur (développement mais aussi édition) pour avoir une meilleure vue d'ensemble et se faire un paquet de contacts.

Et pour un vieux, eh bien je lui dirais que maintenant il a jusqu'à 70 ans pour tenter le coup.

Avec le recul - celui d'un jeu encore en développement -, feriez-vous les choses différemment ?

Oui, car c'est notre premier jeu, et qu'il aurait été plus facile pour intéresser les financiers de le faire avec un

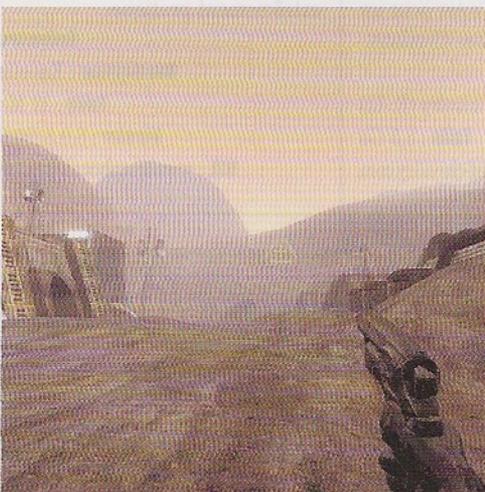
univers plus familier, et un gameplay moins riche, plus accessible. Enfin, on vous dit ça mais quelque part, on est bien content de faire ce jeu comme il est.

Dans le futur décadent de E.Y.E., que sont devenus les pédalos ?

Ils ont disparu, car très tôt le pouvoir a remarqué la subversion que représentent ces machines sacrilèges. Ils ont donc décidé d'en empêcher l'usage, et la production.

Avez-vous une chose à ajouter, même sans intérêt ?

Oui, mais c'est un secret, donc on ne peut pas du coup.



## Notre sélection

### Lecteurs vidéo

- **Media Player Classic**  
6.4.9.1
- **GOM Player 2.1.9.3754**
- **VLC Media Player 0.9.6**

### Lecteurs audio

- **Foobar2000 0.9.6 Beta 5**
- **Winamp 5.541**
- **iTunes 8.0.2.20**

### Clients Mail

- **Thunderbird 2.0.0.18**
- **Outlook Express 6.0**
- **Pegasus Mail 4.41**

### News readers

- **Gorbit 1.7.2 Beta**
- **NewsReactor 20080807.08**
- ◆ **NewsLeecher 3.9**

### Messagerie instantanée

- **Trillian 3.1.11.0**
- **Digsby r18971**
- **Pidgin 2.5.2**

### Antivirus

- **SpamPal 1.594**
- **SuperAntispyware Free**  
4.22.1014
- **Windows Defender**

### Navigateurs

- **Avant Browser 11.7**
- **Firefox 3.1 Beta**
- **Opera 9.62 Final**

### Browsers d'images

- **FastStone Viewer 3.6**
- **XnView 1.95.4**
- **Picasa 3.0.57.53**

### Clients FTP

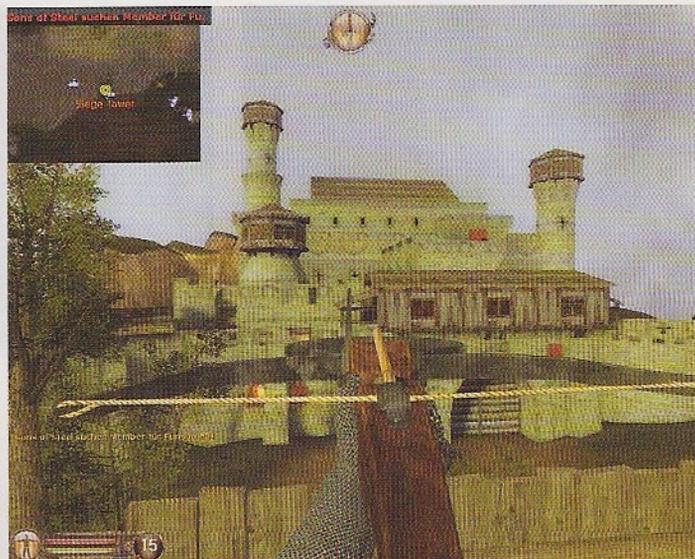
- **FlashFXP 3.8 beta**
- **FileZilla 3.1.5.1**
- **SmartFTP 3.0.1021.4**

### Drivers vidéo

- **ATI Catalyst 8.11**
- **ForceWare 180.48**

- ◆ **Trial**
- **Shareware**
- **Freeware**

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.



### MOD Age of Chivalry

Cela fait plus d'un an qu'Age of Chivalry existe. Que l'on vous en ait déjà parlé ou que vous l'ayez déjà essayé n'y change rien : ce mod de Half-Life 2 mérite plus que jamais votre attention. Depuis ses débuts approximatifs, il s'est continuellement amélioré. Il fait désormais partie de la sélection de mods à télécharger directement sur Steam, et les dernières mises à jour ont largement conforté sa position de jeu super chouette. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Age of Chivalry nous place dans un univers uchronique caractérisé par la victoire de Gérard Chivalry aux dernières élections présidentielles. En un rien de temps, notre joyeux alcoolique efface mille ans d'évolution et renvoie le pays au temps des chevaliers. Le mod apparaît comme une fidèle reconstitution du Moyen-Âge (alors qu'en fait pas du tout), le réalisme étant une de ses plus grandes qualités. Sous la forme d'un team deathmatch classique, Age of Chivalry est bien plus consistant que la

moyenne. Avant de débiter une partie il faut déjà choisir une classe, archer, soldat ou chevalier. Trois sous-classes affinent encore un peu le gameplay, l'archer choisissant ainsi entre un arc, une arbalète et un javelot comme arme principale. Plus convaincant encore, les parties ne se résument pas à de simples batailles rangées. Sur une des cartes, les agresseurs doivent par exemple réparer un pont devant un château fort afin d'approcher la tour de siège et enfin envahir la forteresse... Mais le réalisme se manifeste surtout dans les combats : les déplacements sont plutôt lents, les coups puissants et pas si évidents, les armes de jet requièrent un sérieux apprentissage et il arrive même aux têtes de sauter. Le graphisme est très correct, les serveurs ne manquent pas, il n'y a donc aucune raison pour l'éviter... Si ce n'est la crainte de finalement voter pour un pochtron aux prochaines élections.

Développeur : Team Chivalry (É.-U.)

Taille : 5,5 Go

URL : [www.age-of-chivalry.com](http://www.age-of-chivalry.com)



### UTILITAIRE Photology

Je ne suis pas toujours emballé par les logiciels que j'évoque ici mais ils sont toujours censés intéresser quelques personnes au moins. C'est à peu près pareil pour Photology, si ce n'est que je suis emballé et qu'il devrait intéresser plus de gens que d'habitude. Ce programme répertorie les photos présentes dans tous les dossiers que vous lui indiquez afin que vous puissiez retrouver celle que vous cherchez. Si vous vous souvenez à peu près à quoi elle ressemblait, sept critères d'apparence permettent d'obtenir une sélection de miniatures correspondantes. Il y a quelques aberrations (compréhensives) comme la présence d'un cadre noir contraignant le logiciel à considérer que la photo a été prise de nuit. Malgré cela, Photology est assez complet et extrêmement pratique.

Freeware

Développeur : Enoetic

Taille : 12 Mo

Version : 6.0.3790.0

URL : [www.getphotology.com](http://www.getphotology.com)





## DEMO Horse Life

Vu la fascination des membres de notre forum pour tout ce qui touche aux poneys, *Horse Life* devrait être bien accueilli. Ce formidable jeu d'équitation nous met dans la (vilaine) peau d'une petite fille s'initiant aux plaisirs de la conduite de cheval. Les bâtiments d'un haras présentés en vue aérienne donnent accès aux différentes activités proposées. Le terrain d'entraînement sert à nous inculquer les rudiments du déplacement, rien de plus basique. Une fois sorti de celui-ci, un vieux doté d'une tête de pervers nous impose une mission spéciale : promener son poney convalescent sans trop le fatiguer, ce qui nous mène au petit trot sur un chemin de campagne. Bon là, il n'y a plus rien à faire – hormis tourner en rond jusqu'à ce que l'on puisse enfin s'arrêter – mais ça se passe à la campagne, on ne peut qu'être compréhensif. Après avoir claqué des tunes dans un magasin pour se payer un nouveau short et un bonnet pour le dada, on passe enfin aux choses sérieuses : la compétition. Diverses épreuves sont proposées à base de saut d'obstacles notamment, tout ce qu'il y a de chouette dans le cheval en gros. Sauf que cela fatigue la bête et il faut donc se rendre régulièrement à l'écurie pour l'astiquer, la shampooiner sous tous les angles, etc. Il est possible que les joueurs trouvent *Horse Life* affreusement moche, douloureusement répétitif avec son gameplay à base de QTE (au mieux), profondément chiant en gros. Mais pour les amateurs d'équitation dénués d'esprit critique, quel pied...

**Développeur :** Deep Silver  
**Éditeur :** Deep Silver  
**Taille :** 496 Mo  
**URL :** [tinyurl.com/5qzrhu](http://tinyurl.com/5qzrhu)

## UTILITAIRE Transmute

Certaines personnes utilisent plusieurs navigateurs internet sur le même PC... Que celui qui n'a jamais côtoyé un roux leur jette la première pierre. Pour faciliter la vie de ces gens – que l'on ne jugera pas donc –, Transmute exporte et convertit tous les favoris de l'un à l'autre en un rien de temps. Seuls les browsers les plus répandus sont gérés : Internet Explorer, Chrome, Opera, les différentes versions de Firefox et même des "marginiaux" comme Safari et Chromium. Je ne sais pas si cela sera suffisant pour tout le monde mais on est déjà bien tolérant avec ces déviants, ils ne vont pas se plaindre non plus.

**Freeware**  
**Développeur :** Darq Software  
**Taille :** 1.4 Mo  
**Version :** 1.06  
**URL :** [gettransmute.com](http://gettransmute.com)

## UTILITAIRE Tag2find

Tag2find et Photology, c'est un peu comme le karaté et un caisson de basse, deux moyens opposés d'arriver aux mêmes fins : trouver un fichier dans le premier cas, faire souffrir ses voisins dans l'autre. Tag2find ajoute automatiquement des "signatures" aux fichiers situés dans les dossiers visés. Le logiciel se base pour cela sur les informations enregistrées dans les propriétés ou dans les clés de registre. Il est également possible de taguer soi-même n'importe quoi, c'est même parfois obligatoire puisqu'il arrive qu'aucune info ne soit reconnaissable. Tag2find permet heureusement de le faire en un rien de temps, et donc de retrouver très facilement n'importe quel fichier répertorié.



Cela requiert un peu plus d'organisation que Photology, mais ce programme ne se limite pas aux simples images, lui. On ne peut donc pas dire que l'un soit meilleur que l'autre, de toute façon dans l'absolu c'est Casque Noir qui gagne.

**Freeware**  
**Développeur :** Tag2find  
**Taille :** 2.23 Mo  
**Version :** 0.10.2.5  
**URL :** [www.tag2find.com](http://www.tag2find.com)

## UTILITAIRE Altdrag

Les utilisateurs de Linux sont fiers d'avoir cette fonctionnalité, un programmeur Windows se devait donc de la piquer. Quand la barre de titre d'une fenêtre est cachée, on ne peut pas la déplacer avant de l'avoir remise au premier plan. Avec altdrag, il suffit de presser la touche alt et de cliquer n'importe où sur la fenêtre pour pouvoir la faire glisser. Voilà, si quelqu'un pouvait piller la fonctionnalité logiciel libre de Linux maintenant, on l'aurait bien dépouillé.

**Freeware**  
**Développeur :** Recover89  
**Version :** 0.4  
**Taille :** 10 Ko  
**URL :** [code.google.com/p/altdrag](http://code.google.com/p/altdrag)

## UTILITAIRE ShutdownGuard

Après une mise à jour de Windows ou l'installation de programmes particulièrement casse-couilles, il arrive que le PC reboote sans nous avoir vraiment consultés. Ce genre de pratique intolérable est bien la preuve que la machine développe son esprit d'initiative, ne venez donc pas pleurer si vous acceptez cela et qu'elle finit par revendiquer son indépendance. Si vous êtes prêt à résister, installez donc ShutdownGuard, qui fera un gros doigt à la machine quand elle tentera de vous niquer. No pasaran, la lucha continua ! Arriba arriba la tortilla !

**Développeur :** Darq Software  
**Taille :** 1,4 Mo  
**URL :** [www.darqsoft.com](http://www.darqsoft.com)

## À voir aussi

### JEU Virtual Skipper 5 Free

Empilez quinze kilos d'algues, du rhum, des vieux fruits de mer et un sauciflard, plongez dans le tas et fermez les yeux, ça y est : vous êtes dans le slip de Kersauzon.

**Version :** Thème  
**Taille :** 879,45 Mo  
**URL :** [tinyurl.com/5df3kb](http://tinyurl.com/5df3kb)

### PATCH Fallout 3

Après avoir installé ça, le jeu devrait redémarrer parfaitement cette fois. Donc, si vous ne l'installez pas, vous devriez éviter de redémarrer si j'ai tout compris. C'est pas sûr, hein.

**Version :** 1.0.0.15  
**Taille :** 7 Mo  
**URL :** [tinyurl.com/62wpxq](http://tinyurl.com/62wpxq)

### PATCH Command & Conquer : Red Alert 3

'Scusez je mets que le nom complet mais je suis vachement pressé, là. Enfin je sais pas si vous avez vu mais j'ai pas mis d'info là, pas le temps. Du tout.

**Version :** 1.04  
**Taille :** 53 Mo  
**URL :** [tinyurl.com/6hrb6o](http://tinyurl.com/6hrb6o)

### PATCH Call of Duty : World at War

On m'attend pour terminer le bouclage en fait (3 h 57), alors je peux pas bien faire mon boulot. Mais c'est la faute à Boulon.

**Version :** 1.1  
**Taille :** 318 Mo  
**URL :** [tinyurl.com/5jxfefu](http://tinyurl.com/5jxfefu)

### PATCH Spore 3

Désolé les gars, les lecteurs aussi. Et Maurice, bon nom ça.

**Version :** 1.03  
**Taille :** 106 Mo  
**URL :** [tinyurl.com/5ebodo](http://tinyurl.com/5ebodo)

*El Gringo*



## La Loi des céleries

# Fable 2

**Genre :** RPG

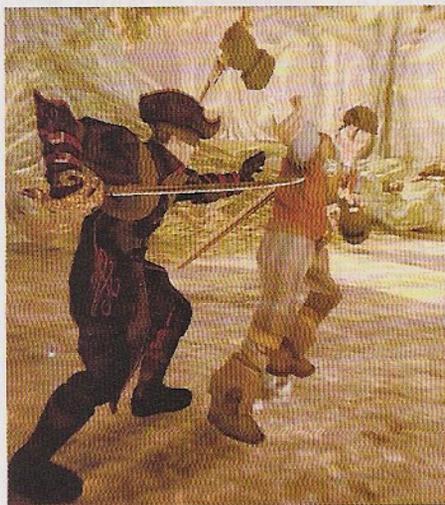
**Développeur :** Lionhead (Royaume-Uni)

**Editeur :** Microsoft

**Config. recommandée :** Une Xbox 360, une télé 720p, du céleri

**Prix :** Environ 70 euros

**URL :** lionhead.com/fable2



Aujourd'hui, c'est la journée de la gentillesse. Ce qui signifie que j'ai 24 heures pour pousser encore plus loin mon inclination naturelle à la bonté. Acte fondateur de ma marche vers le bisounoursisme intégral : faire plaisir à Peter Molyneux, un type que j'ai pris un immense plaisir à torturer au fil des ans. Notre mytho bien-aimé voulait que les "critiques" testant *Fable 2* le fassent en compagnie d'un casual gamer ? Très bien, j'obéis le sourire aux lèvres. Et je convoque ma bien-aimée : Nardine de Rothschild attaque éclair ! Que ceux doutant de son niveau de noobitude s'inclinent : elle n'est même pas foutue de construire un haut fourneau à *Dwarf Fortress*... Canapé, écran Full HD, 360, calepin, bouffe et grosse tanche en jeux vidéo : conditions optimales.

**May i have some more ?** Comme son grand frère, le nouveau titre de Lionhead vous propose d'incarner un héros, de la morve au nez jusqu'au transit difficile en passant par quelques décennies d'héroïsme. Et cette fois-ci, Molyneux nous offre une entrée de jeu digne d'un Dickens : enfants des rues, vous et votre sœur vivotez tant bien que mal jusqu'à ce qu'un objet obtenu au prix de gros efforts ne condamne la



frangine et initie votre grande quête de vengeance contre celui que vous aviez pris pour un bienfaiteur. Tout le monde l'a répété, en particulier les attachées de presse : chaque action réalisée durant votre jeunesse aura une influence sur l'univers, transformant votre ville natale en cloaque infâme ou en petite ville proprette. C'est vrai, c'est chouette et ça se retrouvera souvent. Mais laissons cela à plus tard.

**Derrida-RPG.** Car je désire dans un premier temps et dans une démonstration de mon immense maîtrise dialectique lister tous les défauts du jeu pour dire qu'en fait, on s'en fout. Parce que *Fable 2* est le digne descendant de son aïeul. Ce qui signifie un univers se réduisant à un enchaînement de couloirs plus ou moins complexe, un RPG transformé en mix de beat-them-all et *Sims*, sans compter une certaine propension à prendre le joueur pour une andouille au risque de déstructurer un univers plutôt sympa. J'imagine qu'il est inutile d'appuyer sur les deux premiers éléments, ils se suffisent à eux-mêmes. Le dernier par contre mérite quelques détails : Molyneux a adjoint à son titre un système de GPS bien débile, un fil d'Ariane doré qui indique au joueur où aller pour résoudre la quête en cours. Évidemment, ce truc peut être supprimé dans les options alors c'est pas grave. Malheureusement, ce n'est pas le cas d'un procédé particulièrement horripilant, le livre de quêtes

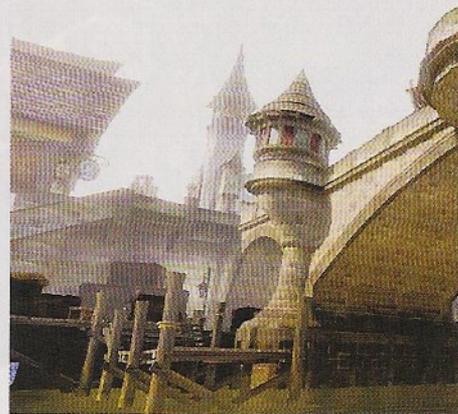


Les screenshots proviennent de l'éditeur, parce que Canard PC, c'est des vendus.



omniscient : les missions de *Fable 2* ne se débloquent pas grâce à la rencontre d'un individu ou par une petite discussion mais par la conjonction de votre karma et de votre niveau d'expérience. Dès que vous aurez atteint les chiffres requis, vous verrez apparaître tout un tas de missions, même si vous n'avez jamais entendu parler des commanditaires ou du quartier où elles se déroulent. Un concept rageant, artificiel, préjudiciable à l'univers qui se fait morceler, déconstruire la tronche au point de ressembler à une succession de tableaux sans lien, pour peu qu'on cède à la facilité.

**Je-monde.** Hop, c'est fait, je peux donc placer "Mais, tout ça, c'est pas vraiment grave". Car *Fable 2* offre un paquet de trucs franchement chouettes tendance enchanteurs. Premier point, les quêtes, les interventions des personnages, les descriptions des objets sont toutes des petits bijoux d'écriture, justes et souvent hilarants. Mieux encore, les doublages sont impeccables, ne tirant jamais sur le laborieux ou le fait-par-dessus-la-jambe. Second point, le système de combat qu'on craignait simpliste se révèle vraiment efficace et surtout amusant, quoique parfois brouillon, faisant des différents affrontements des moments de jeu à part entière et non un pensum vous retenant le temps de la prochaine quête. Et puis il y a le soin porté à l'univers, d'une cohérence dingue, réalisé avec une attention maniaque. D'abord la cohérence graphique : le design excuse largement la relative faiblesse technique du jeu et ses touffes d'herbes qui spawnent à cinq mètres. À Bowerstone, on a les deux pattes dans un truc à mi-chemin entre Ankh-Morpork et la Petite Fille aux Allumettes, et rarement une ville de jeu vidéo n'aura été aussi crédible avec ses coins, ses recoins, ses contre-allées, ses caves et ses planques. Puis, nettement plus marquante, la cohérence dans les mécanismes de jeu. Car Molyneux tient une grande partie des promesses qu'il avait faites avec *Fable 1* : vos décisions influent sur le monde ; en défendant les habitants d'une ville, vous améliorerez sa situation économique, sa natalité ; et en investissant, vous pourrez transformer un trou à rat en parc d'attractions. Évidemment, ça fonctionne aussi dans l'autre sens. De la même manière, offrez-vous une taverne, rendez la bière gratos, observez les couillons se saouler, juste avant de piller leurs bicoques en toute discrétion. Y a pas à dire, c'est chouette et on désespère de voir les concurrents copier ces excellentes idées. Mais le meilleur de *Fable 2*,



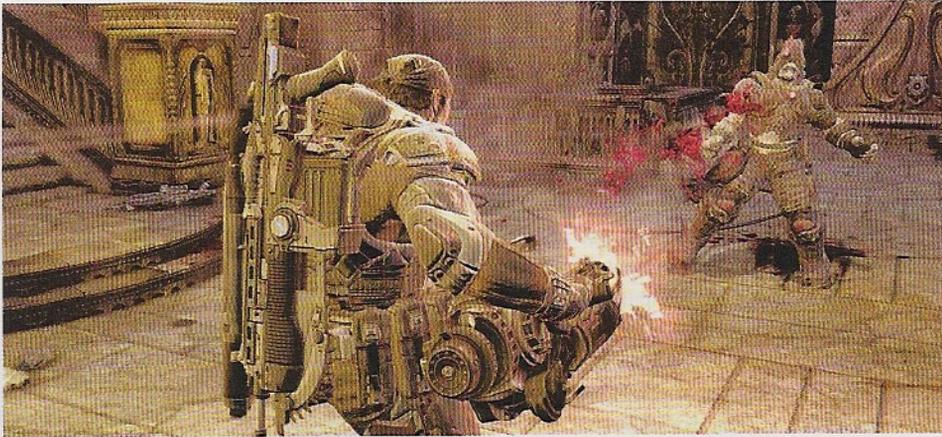
c'est tout de même le côté Barbie Bac à Sable et la manière dont on peut s'appropriier le jeu. Voir ma douce et tendre développer une guerrière, c'est assez sympathique. La suivre dans sa poursuite du meilleur maquillage et de la tenue la plus sexy, c'est raisonnablement rigolo. Subir son désir de séduire chaque habitant d'Albion peut finir par se montrer lassant, mais assister à la grande traque du "céleri qui fait maigrir" parce qu'elle a un peu forcé sur les tartes rattrape beaucoup de choses. Enfin... tout cela n'est rien à côté de sa réaction face à un passant amoureux, Alan, lui déclarant la bave aux lèvres : "J'aime beaucoup les moules, si tu vois ce que je veux dire, j'ai quelque chose à te montrer, ça te dirait qu'on aille à l'écart ?" Le brave gars a détourné ma gonze de la quête principale pour initier un vrai destin à la Xena : petit bla-bla sympathique avec le lourd, balade pour l'entraîner à l'écart et mise à mort pour machisme aggravé. Puis elle s'est mise à écumer tous les coins de la carte à la recherche d'individus partageant le même caractère pour les supprimer histoire "d'éviter qu'il arrive malheur à une pauvre fille qui ne saurait pas se défendre". Finalement peut-être que la puissance de *Fable 2* ne tient qu'à une seule chose : avoir laissé la place pour que chacun puisse raconter sa propre histoire. Aussi débile et parfumée au céleri soit-elle.

Omar Boulon



**Notre avis :** *Fable 2* est trop facile. *Fable 2* n'est pas vraiment un jeu de rôle, *Fable 2* ne tient pas toutes ses promesses. Et pourtant, c'est un chouette jeu, un sacré chouette jeu à l'univers cohérent, complexe et aux possibilités plus qu'intéressantes pour peu qu'on cherche à expérimenter. Et même si vous êtes trop feignant pour ça, la quête solo, les missions secondaires suffiront largement à vous amuser. Pour ceux s'interrogeant sur l'absence du fameux chien dans mon test, dites-vous que son importance est identique dans le jeu...

8/10



## Gears of War 2

# War never changes ?

**Genre :** Shoot à la troisième personne

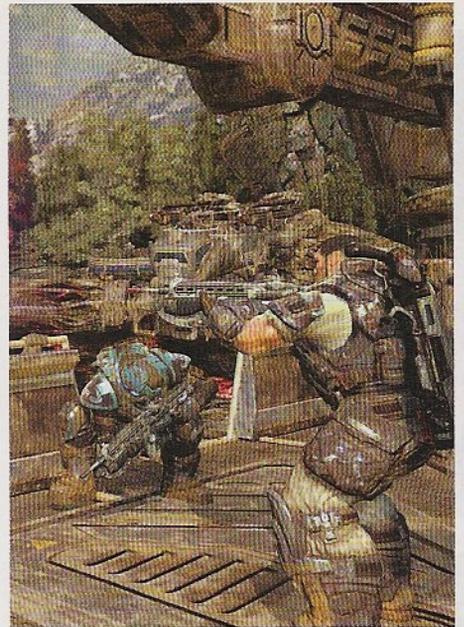
**Développeur :** Epic Games (États-Unis)

**Éditeur :** Microsoft Games

**Console :** Xbox 360

**Prix :** Environ 65 euros

**URL :** <http://gearsofwar.xbox.com>

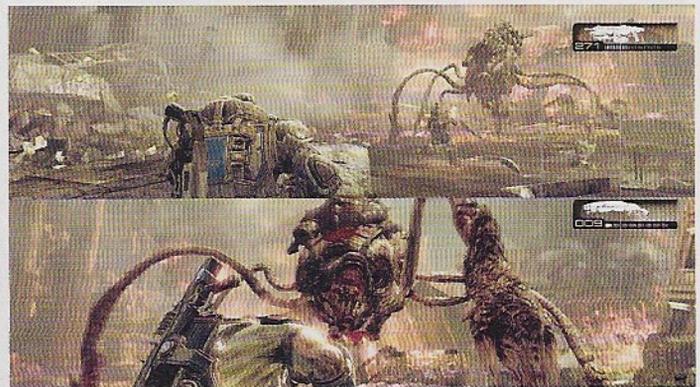


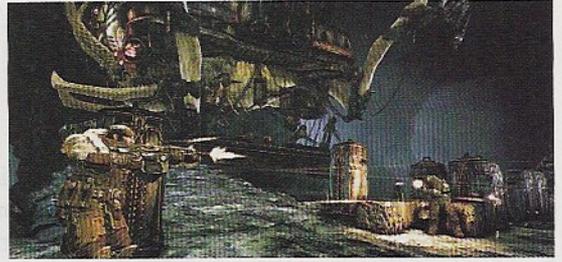
Depuis la mort de Casimir, je suis à la recherche d'une nouvelle idole, d'un maître à penser qui me guiderait vers l'illumination. Aujourd'hui, je crois l'avoir trouvé en la personne de Clifford Bleszinski, anciennement ClifffB. Clifford est jeune, beau, il a une boucle d'oreille et une réplique du fusil tronçonneuse de son jeu. Mais surtout, il a déclaré que le jeu sur PC était en voie de disparition, puis que *Mirror's Edge* – la simulation de parkour avec héroïne désarmée – avait l'air sympa mais qu'il attendait d'en voir les scènes de shoot. Depuis, je suis persuadé que la vérité absolue sort de la bouche de cet homme et je ne pouvais faire autrement que de tester sa nouvelle création. Surtout que *Gears of War 2* ne sortira jamais sur PC, donc c'était l'occasion ou jamais. Alors voyons voir, que s'est-il passé depuis le premier ? C'est l'hiver, les Locusts contre-attaquent en engloutissant des villes sous terre et nos héros vont devoir reprendre du service alors que la femme de Dominic Santiago a disparu. Voilà pour le scénario qui va servir de prétexte à huit-dix heures de massacre de clones du Dr Zoidberg.

**La guerre des tranchées.** Même si vous n'avez jamais approché d'une Xbox de peur de perdre votre hardcoritude, même si vous n'avez pas joué au premier sur PC, vous connaissez forcément le gameplay de la licence tant il est devenu prépondérant dans le shoot à la troisième personne (voir par exemple les derniers *Rainbow Six*). Sans l'avoir inventé, *GoW* a su populariser efficacement le principe du recours massif au couvert, imposant de s'arrêter souvent pour viser tranquillement les morceaux de chair étourdis qui auraient oublié de faire de même. Tout en développant en parallèle une panoplie de mouvements à base de sprint et de sauts afin de passer gracieusement d'un abri à un autre. Je n'irais pas jusqu'à qualifier ça de shoot tactique comme j'ai pu le lire parfois, mais j'avoue qu'étant donné ma maladresse au pad, je préfère ce genre de shoot sur console qu'un *Quake 3* estropié. En bon génie visionnaire, ClifffB a dû penser que le découpage au fusil tronçonneuse n'était pas assez gore et aura donc imposé de nouvelles animations de mise à mort,

plus de sang et la possibilité de se servir des ennemis blessés comme des boucliers organiques. En coopération ou multijoueur, le joueur mis à terre n'est plus obligé d'attendre qu'on vienne le sauver en crachant sur les ennemis. Il peut maintenant ramper misérablement vers ses coéquipiers en laissant de larges traînées de sang sur le sol dans une magnifique imitation du Chevalier Noir.

**Gears of War 1.5.** Voilà, je crois que j'ai fait le tour des nouveautés de gameplay. Non vraiment, revenez je vous assure, ce n'est pas une blague. Qu'est-ce que j'aurais pu oublier ? Ah oui, en mode co-op, chaque partenaire peut choisir un niveau de difficulté particulier. Rien de sorcier là-dedans, ce paramètre modifie juste la résistance des héros et les dommages qu'ils infligent. Comme dans le premier *GoW*, un joueur peut vous rejoindre à n'importe quel moment pour partager quelques fébriles moments d'intense camaraderie et repartir le cœur léger, le chargeur vide quand bon lui semble. Sinon, mon boulanger m'assure que





les anciennes armes ont été rééquilibrées en termes de dégâts et de précision tandis que le lance-flammes a fait son apparition dans l'arsenal portatif. Sa courte portée et l'absence de friendly-fire le rendent cependant moins amusant que ce à quoi je m'attendais. Je lui préfère le mortier et le minigun que vous pouvez déplacer mais qu'il faut impérativement poser avant de s'en servir. Vous l'avez compris, ce n'est pas la grande révolution et au final, *GoW 2* gagne surtout en intérêt grâce à la plus grande diversité des environnements et la variété accrue des situations. Il y a même un passage à l'intérieur d'un ver géant qui laisse de côté le shoot pour la course d'obstacles entre les muqueuses et les sucs digestifs. Largement de quoi contenter les amateurs du premier mais pas de convertir d'anciens réfractaires.

**Unreal en jeans.** Je ne suis pas sûr qu'il soit utile de préciser qu'un écran 720p est un minimum pour profiter du jeu mais c'est ma période Captain Obvious alors je le fais quand même. Un écran de bonne taille qui plus est, si vous envisagez le coop' en écran splitté. Malgré la diagonale indécente de la télé de Gandhi sur laquelle j'ai testé le jeu, je m'y suis

quand même senti à l'étroit après mon expérience du premier épisode sur vidéoprojecteur. À cause du split horizontal, lorsque vous êtes à couvert, les trajectoires des grenades finissent par ne plus s'afficher en entier sur votre écran en cas de lob extrême. Un phénomène masquant le point de chute qui s'avère très pénible lorsque vous devez reboucher un puits de Locust un peu éloigné. Mais je pinaille parce qu'évidemment, le titre pousse la Xbox 360 dans ses retranchements en améliorant encore le moteur Unreal 3 qui avait déjà servi au premier. Si l'on accepte la démesure totale, l'absence de finesse et le design gothico-futuriste largement inspiré de *Warhammer 40 000*, il est difficile de ne pas être impressionné par la réalisation visuelle. Epic s'est même permis d'améliorer le moteur physique avec ses décors destructibles et le système d'ombrage en temps réel tout en augmentant le nombre de personnages affichés à l'écran. En revanche, la musique hollywoodienne me laisse totalement froid tandis que les doublages font de la peine à ce niveau, les acteurs n'étant pas aidés par le ridicule des dialogues, surtout lors des scènes qui se veulent dramatiques.

Threanor

**La Horde Sauvage.** Je dois bien l'avouer, je n'ai jamais été fan du mode multijoueur de *Gears of War* essentiellement à cause du gameplay que je trouve trop lent pour du shoot en réseau. Attendre derrière un abri qu'une tête dépasse pour lui tirer dessus, je peux le faire contre des bots en discutant avec un pote en coop' mais face à d'autres humains, c'est au-dessus de mes forces. Et ce ne sont pas mes parties récentes sur *Left 4 Dead* qui m'auront le mieux préparé à aborder cet aspect de *GoW 2*. Si avez prévu de vous y adonner sans réserve, au mépris de ce que le monde peut bien penser de vous, vous serez sûrement heureux d'apprendre l'ajout de bots, de 4 nouveaux modes de jeu, de 10 nouvelles maps et des parties qui peuvent maintenant se disputer à 10 joueurs. Les gens d'Epic ont même pensé aux gens comme moi qui préfèrent l'entraide à la compétition en se fendant du mode Horde. Entre un et cinq gentils humains doivent y agir de concert pour repousser des vagues de Locust de plus en plus résistants. On peut même y mélanger écran splitté et réseau au cas où vous accueilliez un Témoin de Jéhovah à la maison.



**Notre avis :** Finalement, *Gears of War 2* ne se fera pas regretter sur PC. Non pas qu'il soit mauvais mais tout le destine à être joué sur le canapé du salon avec ses potes comme on regarderait un blockbuster hollywoodien distrayant mais pas très finaud. En coopératif, il y a largement de quoi s'amuser avec la campagne solo et le nouveau mode Horde. Reste que le peu de nouveautés donnent plus l'impression de jouer à une extension qu'à une suite et si vous ne comptez pas y jouer en multijoueur sur le Xbox Live, vous seriez bien avisé d'attendre une baisse de prix ou une version d'occasion.

7/10

## VERT DES CPU ÉCOLOS

Conscient que nous avons le feu aux fesses écologiquement parlant, les industriels surfent sur la vague du "Planet-friendly" pour œuvrer à l'amélioration de la situation ; si tant est qu'il ne soit pas trop tard. Ainsi, Intel préparerait le lancement de trois processeurs quadcore peu gourmands, destinés aux machines compactes ou "tout-en-un" des intégrateurs (Apple iMac par exemple). Il est question du Core 2 Quad Q8200s (2,33 GHz - 4 Mo de cache L2 - 245 dollars), du Core 2 Quad Q9400s (2,66 GHz - 6 Mo de cache L2 - 320 dollars) et du Core 2 Quad Q9550s (2,83 GHz - 12 Mo de cache L2 -



370 dollars). Difficile de savoir si ces CPU au TDP de 65 watts - soit 30 watts de moins que leurs compères - seront au même niveau de performance que les modèles normaux, mais c'est ce que laisse vaguement entendre la source. Le fondeur n'a pas souhaité commenter la rumeur, mais nous devrions en savoir plus le 18 janvier 2009, date de sortie supposée des engins. Ça va, on aura fini de découver d'ici là.

## DANS TON PROTOCOLE

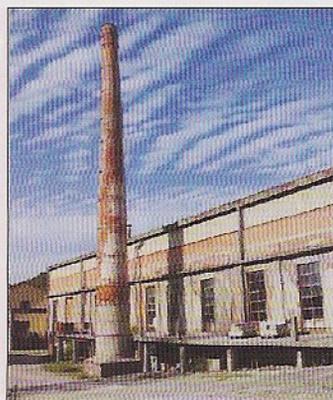
La dernière lubie de la Nasa consiste à mettre au point un système de communication compatible avec l'environnement spatial, le Disruption-Tolerant Network (DTP). Oui, il s'agit bien de développer le Wi-Fi de l'espace, ce qui sera bien utile au Capitaine Flam lorsqu'il voudra envoyer ses photos de nu artistique à Albator. Joignant la parole aux actes, un premier test portant sur 32,2 millions de kilomètres a été effectué - aka "Deep Impact Networking Experiment" - consistant à la transmission de clichés numériques entre la Terre et une sonde urinaire orbitant du côté de Mars. L'aspect original de la chose, comparé aux méthodes de transmission classiques, est l'utilisation de dix nœuds de communication permettant de contourner les galères de synchronisation émetteur/récepteur, sans parler des potentielles ruptures de signal. Selon nos sources, ces "nœuds de communication" sont en réalité des stagiaires du service économat, largués à des endroits précis de l'espace

avec une grosse antenne relais dans le dos et à boire pour trois jours. "C'est le premier pas vers la création d'un tout nouveau concept de communication spatiale, un Internet interplanétaire", expose Adrian Hooke de la Nasa. On voit que le gars n'a jamais joué à X3. À noter pour finir que le DTP est développé en collaboration avec Vinton Cerf, l'un des inventeurs du TCP/IP. On espère qu'ils n'oublieront pas le chiffrement WPA, ça serait con que ces salauds de Zorglubiens décodent la position de nos flottes et nous envahissent la gueule.



## GPU CHEZ TFC EN 2010

Pour les retardataires, rappelons que The Foundry Company est la société créée par AMD et ATIC, en vue de produire les futurs processeurs du fondeur. Une appellation qui tiendra bientôt du symbolisme pour AMD, puisque la firme abandonnera toutes ses usines de fabrication au profit de ladite TFC. À l'occasion d'une journée réservée aux analystes



financiers, AMD a expliqué que TFC se chargera bientôt d'une partie de la production des chipsets et des puces graphiques, une tâche actuellement assurée par TSMC et UMC. Les usines Fab 30 et Fab4X seront exploitées dans ce sens, alors que 900 millions de dollars seront attribués à la rénovation de la Fab 30, rebaptisée Fab 38. Si TSMC et UMC gravent aujourd'hui en 55 nm les puces AMD/ATI, la Fab 38 devrait produire des puces en 32 nm d'ici la fin 2009. Quant à la Fab 4X, une fois construite quelque part du côté de New-York, elle devrait fournir des puces gravées en 22 nm, d'ici 2012. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais tout cela donne l'impression qu'AMD a trouvé le moyen de repartir d'un bon pied. L'argent c'est bon, les usines c'est bon, ne manque plus que de bons CPU...

### 23 ans de Fenêtres

C'est le 20 novembre 1985 que Windows 1.0 a vu le jour, ce qui nous permet de signaler que le système d'exploitation a 23 ans. Génial, je vois d'ici que vous êtes ravi de le savoir, mais sachez que cela justifie l'anecdote suivante : l'acteur de la publicité vantant les nombreux mérites du premier Windows - traitement de texte, répertoire, calendrier, calculatrice, bloc-notes, horloge, que du lourd... - n'est autre que Steve Ballmer en personne. Les plus moqueurs rechercheront "Ballmer sells windows1.0" sur YouTube, un grand moment de bouffonnerie digne d'un vendeur d'épluche-patate sous l'emprise de la cocaïne.

### En route vers le 40 nm

TSMC, le fabricant de puces, explique au monde que la production de puces en 40 nm a débuté. Un lancement qui s'effectue avec quelques mois de retard sur le planning. Deux rampes sont ouvertes, la première destinée aux périphériques de stockage, cartes graphiques et autres consoles de jeu, la seconde réservée à la téléphonie et aux communications sans fil. Une troisième œuvrant à mi-chemin des deux autres sera également ouverte prochainement.

### Ma Ilamo Llano

AMD peaufine l'union du CPU et du GPU avec le Llano, un Accelerated Processing Unit (APU) qui équipera les ordinateurs de bureau et les portables dès 2011. Seront ainsi réunis un quadcore de 4 Mo de mémoire cache, un contrôleur mémoire DDR3 et un GPU. Même topo pour l'Ontario, à ceci près qu'il s'agira d'un dualcore disposant d'un Mo de mémoire cache. Au passage, sachez que l'Orochi sera un quadcore disposant de 8 Mo de cache et d'un contrôleur mémoire DDR3, mais dénué de GPU cette fois.

## UN OS À LA BARRE

Profitons des épanchements blogosphiques des ingénieurs travaillant sur Windows Seven, pour relater les nouveautés concernant la barre des tâches du prochain OS. Première innovation, la zone de lancement rapide et la barre de changement d'application fusionnent pour le meilleur et pour le pire, histoire d'éviter les redondances. On remarquera aussi l'augmentation de la taille de la barre de 10 pixels en hauteur, afin d'afficher des icônes plus grands, débarrassés de leur texte descriptif. Les applications n'apparaîtront qu'une seule fois dans cette même barre, quel que soit leur état (lancé, fermé, doublons), à contrario de Mac OS X au hasard. Si jamais l'application exploite une

barre de progression (un téléchargement, une installation, etc.), cette dernière sera affichée sous l'icône, lui-même librement déplaçable dans la barre des tâches. Du côté des miniatures, un icône pourra en regrouper plusieurs, allant jusqu'à l'affichage des onglets à l'échelle, le cas échéant. De plus, elles sont annoncées comme interactives, le survol d'une miniature mettant au premier plan la fenêtre correspondante tout en masquant les autres. Attention grosse révolu-

tion, la date sera affichée en même temps que l'heure, sans avoir besoin d'étirer la barre des tâches : 23 ans de Windows pour arriver à ça, ça fait plaisir. Enfin, parlons des Jump Lists, consistant en l'affichage d'un menu contextuel dès qu'un clic droit est opéré sur un icône : historique de navigation pour Explorer, documents les plus utilisés pour Word, commandes rapides pour Windows Media Player, etc. Bon, y'a plus qu'à juger sur pièce de bœuf.

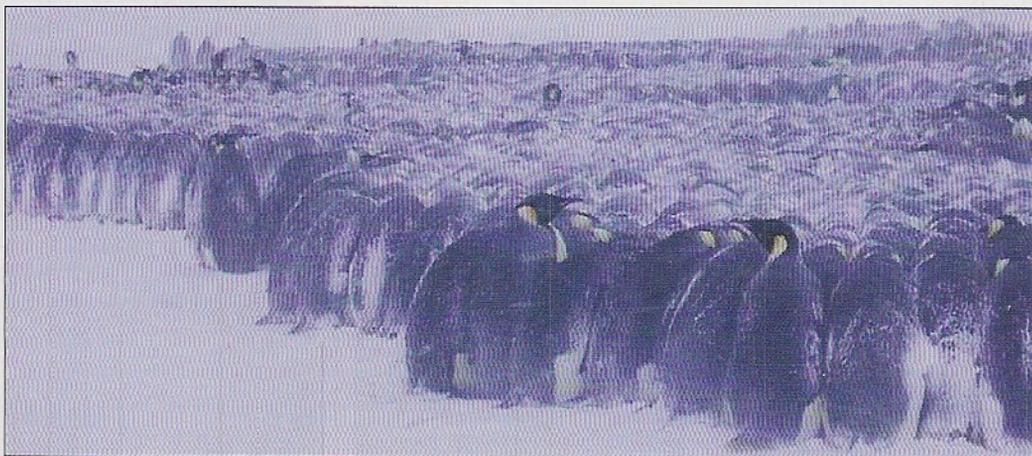


## AMD JETTE UN FROID

Un fil n'est pas couture - je vous laisse méditer deux secondes sur cette infamie -, permettez-moi de lâchement spoiler Doc TB de sa news sur *Canardpc.com*. Plus précisément, celle concernant l'overclockage extrême d'un Phenom II X4 grâce à un déluge d'azote liquide sur sa face. Notez que la séance de touche-pipi a été organisée par AMD en personne, en son fief d'Austin au Texas, et que

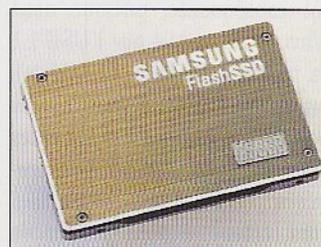
seule une grappe de journalistes américains a été invitée à la petite sauterie. Mais revenons au cœur du sujet, à savoir le comportement d'un Phenom 45 nm de dernière génération, poussé dans ses derniers retranchements. Le refroidissement à l'azote liquide (LN2) a ainsi permis de dépasser les 5 GHz de fréquence, alors même que Legit Reviews évoque une pointe à 6 GHz. Par cette opération de

communication, AMD a tenu à prouver que ses derniers processeurs sont au niveau de l'offre Intel, acceptant de tourner à -190 °C sans perte d'efficacité, là où les performances des précédents s'écroulaient dès -20°C. Un sacré tour de force, qui permet de conclure sur le fait qu'à "6 GHz, un Phenom II X4 offrira probablement des performances comparables aux derniers Celeron..." (©Doc Tb).



## SAMSUNG SE SSDCIDE

Encore une news sur les disques SSD. Normal, il paraît que c'est l'avenir, les papyrus n'ayant plus trop la cote en ce moment. Comme promis par Samsung en des temps anciens, la production de disques SSD 2,5 pouces de 256 Go de capacité a donc été lancée, ce qui signifie leur arrivée prochaine sur les marchés. Ce n'est certes pas le premier fabricant à proposer une taille correcte pour ces engins à mémoire Flash, par contre, les débits annoncés sont plutôt alléchants : 220 Mo/seconde en



lecture et 200 Mo/seconde en écriture, ça commence à devenir sérieux, même si ce ne sont que de chiffres optimaux, obtenus lors de transferts bien propres et bien linéaires (quels chiffres en accès aléatoires ?). Toujours est-il que face aux disques 64 et 128 Go du même auteur, ces SSD se montrent a priori deux fois plus rapides. Il me reste maintenant trois informations à vous balancer, deux bonnes et une mauvaise : l'engin pèse 81 grammes, consomme 1,1 watt et ne dispose pour l'heure d'aucun prix officiel. Devinez laquelle est la mauvaise ?

## USB 3.0, DES PECS ET DES SPECS

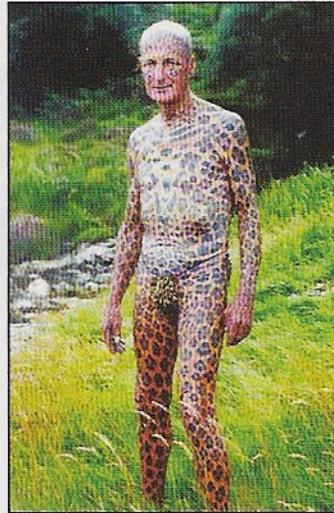
A y'est, l'USB Implementers Forum nous a livré les spécifications 1.0 de l'USB 3.0. Ce dernier a pour principal avantage de proposer un débit de 5 Gbps (625 Mo/s ou 640 Mo/s selon les écoles), d'où son surnom de "SuperSpeed USB". Le secret réside dans l'utilisation de plusieurs flux bidirectionnels, contrairement à l'USB 2.0 qui n'utilise qu'un seul flux de données, dans un sens puis dans l'autre. L'évolution est donc plutôt conséquente, puisque nous n'avons pas oublié que l'USB 1.1 se traîne à 12 Mbps (1,5 Mo/s), tandis que l'USB 2.0 nous fait des pointes à 480 Mbps (60 Mo/s) les jours de beau temps. Les premiers périphériques compatibles sont attendus pour la fin de l'année 2009, soutenus par une bonne tripotée de fabricants ayant participé au développement de l'USB 3.0 : Intel bien sûr, mais également Microsoft, Nec, HP, Texas Instrument, etc. À l'instar de ses prédécesseurs, cette troisième génération d'USB reste compatible avec les précédentes, même si l'USB 1.1 - en voie de disparition - n'est pas explicitement documenté dans les spécifications de l'USB 3.0.



## IL NEIGE DES LÉOPARDS

Snow Leopard est le nom du prochain système d'exploitation des Mac, rien à voir avec des proxénètes. Quelle bonheur ce nom quand même, quand il s'agira de mendigoter son "Léopard des Neiges" au vendeur... Selon Jordan Hubbard, directeur de l'ingénierie Apple, Mac OS version 10.6 débarquera au premier trimestre 2009, soit un peu plus tôt que prévu par votre coiffeuse. Au chapitre des grosses "features", il est question de la non prise en charge des Mac à base de PowerPC, une nouvelle qui en incitera plus d'un à se jeter par la Windows. Ainsi, le système se veut la chienne des machines équipées de CPU Intel, et en profite pour soutenir l'OpenCL (Open Compute Library ; le GPU est utilisé en tant que coprocesseur), exploiter le multicore (Grand-Central), gérer le multitouch (support des écrans tactiles multipoints) ou encore intégrer Microsoft Exchange 2007 dans les applications bureautiques (iCal, Mail, Carnet d'adresses). D'autre part, apprenez que QuickTime X jouira d'un

nouveau moteur et que Safari passera en version 4. Mais c'est surtout l'optimisation de l'OS qui devrait contenter les hippies roulant en Intel, les rumeurs faisant état d'une rapidité d'exécution multipliée par deux en raison de l'abandon de la couche PowerPC (bonjour la reconnaissance du ventre) et de l'utilisation du GPU. Mazette, ne manque plus que des jeux pour envisager d'en dire du bien.



## BOOTER EN 4S, C'ASROCKS !

Qui n'a jamais désespéré devant son PC, attendant que le bureau de Windows daigne s'afficher ? Car si une installation toute fraîche ne fait que modérément appel à la patience, plusieurs mois d'installations et de pourrissage de base de registre suffisent à rendre le boot aussi pénible qu'un type payant sa nouvelle Mercedes en pièces de 20 centimes. Et comme chez ASRock, on a le sens du pratique, les tekos ont imaginé l'Instant Boot, une technologie permettant de booter XP ou Vista en quatre secondes environ. Des performances qui ne sont pas étrangères à l'utilisation de l'ACPI et des états S3 et S4, plus connus sous les sobriquets de mise en veille et de mise en hibernation. Si les détails de la technologie ne sont pas explicitement dévoilés, un schéma révèle que le système d'exploitation est mis en cache dans la RAM au moment de

l'extinction de la machine, après un reboot automatique de la machine. De fait, l'alimentation doit rester sous tension pour que la RAM conserve ses données. Autre impératif, un seul utilisateur doit être déclaré dans l'OS, son compte ne devant pas comporter de mot de passe. Pour les curieux de nature, une vidéo de démonstration est présente chez YouTube, suffit de taper "ASRock Instant Boot". Les possesseurs de carte mère ASRock peuvent se rendre sur le site pour vérifier la compatibilité de leur modèle avec le Speedbousin.



### Petite forme

Intel a revu ses prévisions à la baisse en ce qui concerne le chiffre d'affaires du quatrième trimestre. En lieu et place des 10,1 à 10,9 milliards de dollars escomptés, le fondeur ne devrait finalement engranger que 9 milliards de dollars, à 300 millions près. Le contexte économique n'y est évidemment pas pour rien, les fabricants jouant la prudence et limitant leurs approvisionnements. En une année, l'action Intel a perdu la moitié de sa valeur, même si l'on conserve 80 % du marché des CPU et 50 % du marché des GPU. Les boursiers sont des gens étranges.

### Petit gros

Quand on s'appelle Silicon Graphics et qu'on se penche sur la conception d'un supercalculateur, on s'attend à voir du CPU bien lourd, pour ne pas dire époustouflant. Eh bien non pas du tout, puisque la firme a choisi l'Atom N330 d'Intel pour réaliser son "Project Molecule", un supercalculateur regroupant 90 modules Atom (chaque module embarque deux cartes équipées d'un Atom et de 2 Go de RAM). Au total, l'engin dispose ainsi de 360 cores pour une consommation de 2 Kw. Plus tard, SGI vise un supercalculateur équipé cette fois de... 10 000 cores Atom, c'te classe.

### Cure de maigrreur

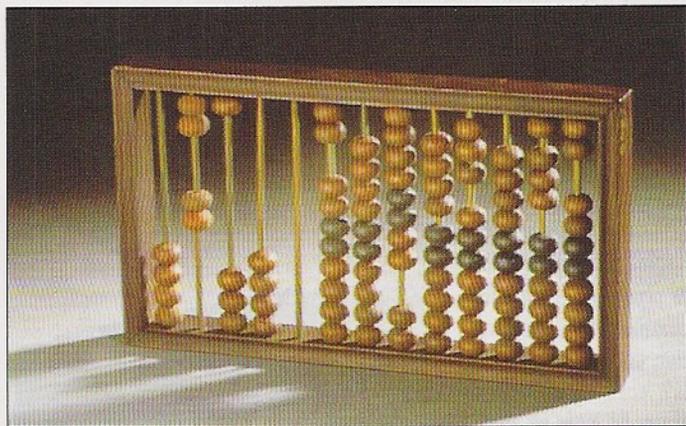
Une info en passant sur Windows Seven : l'espace disque occupé par le futur OS devrait être plus réduit que celui de Vista. Ce sont principalement les pilotes qui doivent faire l'objet de la cure d'amaigrissement, avec une meilleure gestion des redondances entre le cache de base et celui de Windows Update. Il est également question du paramétrage de l'espace alloué à la Restauration Système, pour que les anciennes sauvegardes ne s'accumulent plus à l'infini de la vitam eternam.

# 10 000 \$, PAS CHER

Au-delà des beaux discours vantant les mérites des GP-GPU, il n'en reste point que l'utilisation de la puce graphique comme coprocesseur reste une notion assez vague pour l'utilisateur lambda. Les applications grand public ne sont pas vraiment légionnelles, les développeurs traînant la patte pour exploiter les unités

de calculs graphiques. Il n'en reste pas moins que le GPGPU constitue un axe de développement important pour les fabricants, qui voient en CUDA (pour NVIDIA) et ATI Stream (pour AMD) l'occasion de s'ouvrir à un nouveau marché, celui des professionnels à la recherche de supercalculateurs abordables (pour les

calculs météo, la finance, les sciences). Dans cette optique, NVIDIA vient de présenter le Tesla Personal Supercomputer, "un supercalculateur d'une puissance équivalente à un cluster pour un prix divisé par 100". Un cluster désigne une grappe d'ordinateurs dont on combine la puissance de calcul, mais NVIDIA se garde de préciser lesquels. Le Tesla Personal Supercomputer intègre pour sa part quatre GPU Tesla C1060 turbinant à 1,3 GHz, chacun équipé de 4 Go de mémoire GDDR3 à 800 MHz. Cela permet d'atteindre une puissance de 400 Gigaflops en mode double-précision et 4 Teraflops en mode simple-précision. Merci aux 960 cores bossant en parallèle. Comme il se doit, la machine exploite CUDA et se négocie à un prix d'ami, 10 000 dollars environ.



# PHENOM, LA RELÈVE

Pressé de faire oublier les casseroles que se trimballe le Phenom, AMD adossera le chiffre "II" à ses prochains processeurs. Un "II" laissant entendre une évolution technique majeure à l'inconscient collectif, mais nous laissons à chacun la liberté d'en juger. Les Phenom II disposeront de 6 Mo de cache L3 (contre 2 Mo),

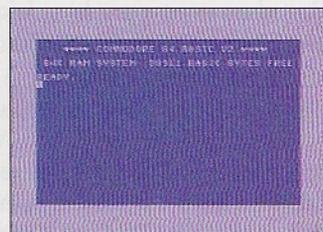
supporteront la mémoire DDR3 (selon les modèles) et bénéficieront de quelques optimisations du core. Les premiers modèles sont annoncés pour le 8 janvier prochain, à savoir le Phenom II X4 940 (3 GHz) et le Phenom II X4 920 (2,8 GHz). Compatible avec la plateforme AM2+, le TDP sera de 125 watts. Suivront quelques semaines plus tard des Phenom II X3 et X4, compatibles AM3 et DDR3, allant de 2,5 à 2,8 GHz pour 95 watts de TDP. Et comme je sens que vous trépignez d'impatience de connaître la liste exacte, la voici : Phenom II X4 925 (2,8 GHz - 6 Mo L3 - AM3 - DDR3-1333 / DDR2-1066), Phenom II X4 910 (2,6 GHz - 6 Mo L3 - AM3 - DDR3-1333 / DDR2-1066), Phenom II X4 810 (2,6 GHz - 4 Mo L3 - AM3 - DDR3-1333 / DDR2-1066), Phenom II X4 805 (2,5 GHz - 4 Mo L3 - AM3 - DDR3-1333 /

DDR2-1066), Phenom II X3 720 (2,8 GHz - 6 Mo L3 - AM3 - DDR3-1333 / DDR2-1066), Phenom II X3 710 (2,6 GHz - 6 Mo L3 - AM3 - DDR3-1333 / DDR2-1066). Vers avril, nous aurons droit aux X4 600 et X3 400, dénués de cache L3, puis d'un Athlon X2 200 en juin. "En juin, mange du foin", serais-je tenté d'ajouter.



# ATI STREAM

Brièvement évoqué dans une autre news, Ati a présenté l'Ati Stream, une technologie autorisant la programmation de ses cartes graphiques à d'autres fins que le calcul 3D. Outre se rappeler au bon souvenir de NVIDIA et de son CUDA, Ati souhaite lui aussi bénéficier des nouveaux débouchés offerts par la démocratisation du calcul parallèle. Contrairement au caméléon, le fabricant a choisi d'exploiter l'OpenCL, ou Open Computer Library, pour que tout un chacun programme à loisir ses puces. Un standard ouvert, donc, qu'exploitera également Mac OS 10.6. Le support de l'Ati Stream sera introduit avec les prochains pilotes Catalyst, attendus pour le 10 décembre prochain. Toutefois, seuls les possesseurs de la gamme Radeon HD 4000 pourront profiter de la gourmandise, mais au vu du succès de la HD4850, ils devraient être assez nombreux. Pour illustrer l'avantage du système, Ati a déclaré que le transcodage d'une vidéo d'une heure en MPEG2 1080p au H264 en QGVA - sur un Core 2 Quad Intel (sic) - n'a pris que 12 minutes avec l'Ati Avivo Video Converter et l'Ati Stream activé, contre plus de trois heures sans le recours à la Radeon. Prions pour que les développeurs embrayent rapidement.



# PNY USB 2.0 FLASH DRIVE 8 GO



génie. Ça ne veut rien dire mais je complètement, le but étant d'attirer votre attention sur cette clé USB de PNY de 8 gigas. Il faut reconnaître qu'il devient bien difficile de se différencier de la concurrence dans ce domaine très embouteillé, aussi mieux vaut-il

Depuis le temps que j'ai eu une idée lumineuse pour vendre sa mémoire Flash. Lumineux, Flash, ho ho, mais qu'on je suis trop drôle ma parole ! PNY se distingue vous dit ici par la présence du jeu complet *Beyond Good and Evil* d'Ubisoft, dans lequel vous dirigez la jeune reporter Jade dans un environnement en l'avenir du numérique est sur toutes les plateformes, le jeu n'aimant pas Ramzy. Ha ha, les gâteaux, ou plutôt n'étant pas gourmand (argh, ça aussi c'est marrant hein ?), vous pourriez vous livrer à votre plaisir ludique sur la vanne de plus basique des PC portables, pour peu qu'il soit assez récent. Alors je récapitule : une clé USB 2.0 de 8 Go, un jeu complet et s'installant facilement dès son insertion dans l'ordinateur, le tout pour moins de 17 euros... euh, bah ouais, ça déchire, c'est clair. Et puis ça peut être une excellente idée de cadeaux... livier !

Mouahah, mais bordel, quel humour en cette période de fête et pas de guerre. Huhuhu, fête l'humour pas la guerre... Ouais, OK, c'est bon, j'arrête.

Prix : 17 euros  
Site : [www.pny.fr](http://www.pny.fr)

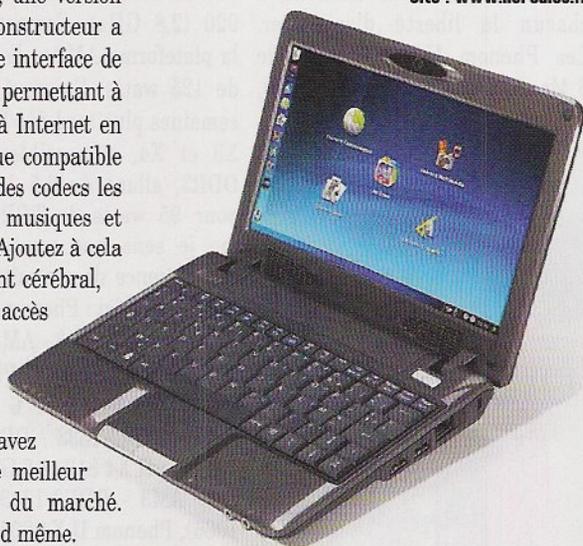


# HERCULES ECAFÉ EC-900

Après avoir lancé son premier netbook eCAFÉ EC-800 il y a deux mois, le dieu grec de l'informatique récidive avec l'EC-900. Ce mini-portable met toujours l'accent sur l'autonomie avec 5 heures en utilisation normale (en surfant sur [Canardpc.com](http://Canardpc.com) par exemple) et jusqu'à 7 heures avec la batterie haute capacité. Cette longévité est rendue possible par l'utilisation de l'Atom N270 d'Intel, l'une des puces les moins gourmandes du marché, à l'instar des CPU de VIA. Sa faible consommation ne dissipe que peu de chaleur, l'eCAFÉ s'avère extrêmement silencieux et malgré sa petite taille (22 x 17 x 3,3 cm environ), il est très bien équipé, à commencer par un disque dur de 60 Go de 1,8", un peu lent certes (4200 tr/min), 512 Mo de mémoire DDR2, une webcam de 1,3 million de pixels, un écran mat de 1024 x 600 en 8,6 pouces, un lecteur de carte SD/MMC et Memory-Stick, un port Ethernet, trois USB 2.0

ainsi qu'une puce Wi-Fi compatible 802.11 b/g/n. Hercules l'a doté du OS Mandriva, une version connue de Linux, sur laquelle le constructeur a ajouté une pléiade d'outils dont une interface de paramétrage Wi-Fi hyper simplifiée permettant à un total néophyte de se connecter à Internet en un clin d'œil, une suite bureautique compatible OpenOffice, mais aussi l'ensemble des codecs les plus utilisés pour lire toutes ses musiques et vidéos sans trop se prendre la tête. Ajoutez à cela 7 petits jeux Gameloft (entraînement cérébral, sudoku, *Ltris*, *Bubble Bash*...), un accès au portail eCAFÉ offrant 30 Go de stockage en ligne, des drivers compatibles avec la gamme DJing d'Hercules pour les musicos et vous avez le PC Linux portable possédant le meilleur rapport prix/poids/fonctionnalités du marché. 329 euros, ce n'est pas la mort quand même.

Prix : 329 euros  
Site : [www.hercules.fr](http://www.hercules.fr)



# PLEO LE DINOSAURE

Nous vous avons déjà parlé de ce petit robot voilà fort longtemps. Il se trouve que Pleo - c'est son nom - débarque en France dès le 12 décembre en exclusivité à la FNAC. Créé par Ugobe spécialisée dans les jouets "imitant la vie", ce dinosaure de la race des Camarasaurus reprend le principe développé par Sony et son chien Aibo capable d'apprendre et d'évoluer selon votre propre comportement. Enfin, c'est un peu plus grossier que ça, surtout si vous êtes vulgaire, mais la bête répond aux caresses et autres attouchements en émettant des bruits et en manifestant des expressions comme la joie, la colère, le chagrin, la peur, ou encore l'envie de faire caca. Nan, je déconne, il ne fait pas caca. Il est capable de 400 mouvements, le bougre. Toutes ses réactions sont analysées depuis moult sources, senseurs pour le toucher, capteurs de pression visuel et sonore, et traduites en comportement par le Life OS, un système d'exploitation à base de Linux permettant à

chaque Pleo d'être unique. Côté matos, on trouve deux microprocesseurs 32 bits pour le traitement des émotions et de l'image, quatre sous-processeurs 8 bits pour gérer les mouvements des pattes, du cou et de la queue, quatorze moteurs, une mini-caméra infrarouge avec suivi de mouvement, un micro par oreille, huit capteurs sous la peau, quatre dans les pieds, quatorze senseurs de retour de force (dans les articulations), un autre pour l'inclinaison, une sonde infrarouge dans la bouche pour voir la bouffe et des ports externes pour que les bidouilleurs en herbe puissent télécharger des données depuis le Net, récupérer des infos et tri- fouiller le code pour les plus doués (mini-port USB, emplacement pour carte SD, émetteur/récepteur infrarouge). Il est alimenté par un pack NiMH rechargeable et possède une autonomie de quelques heures. Voilà,

il ne vous reste plus qu'à éduquer l'animal qui deviendra de plus en plus "intelligent" au fur et à mesure de son éducation. C'est mimi tout plein et ça peut faire un chouette cadeau de noyel.

Prix : Environ 289 euros  
En vente sur [www.fnac.com](http://www.fnac.com)



# STEELSERIES WORLD OF WARCRAFT



La sortie du dernier add-on de *World of Warcraft* n'est pas passée inaperçue, c'est le moins que l'on puisse dire. Et bien les drivers pardi ! Utilisant une interface ressemblant à celle du jeu, le logiciel fourni comporte 130 commandes dédiées au MMO, qu'il suffira de glisser sur la représentation virtuelle des boutons de la souris pour leur attribuer la fonction choisie. Pour le reste, c'est du classique, hormis le pad à 4 directions situé sur le flanc : jusqu'à 3200 dpi, laser

refourguer aux Elfes et autres Torens des périphériques à l'effigie de leur jeu fétiche. Entre clavier et tapis de souris, voici la "première souris MMO". Ce n'est pas moi qui le dis mais Steelseries, qui décrit son produit comme la souris ultime, pourvue de 15 boutons programmables, d'un réglage sur six niveaux de la sensibilité à la volée et une illumination de la coque en une des 16 millions de couleurs possibles. Quel rapport avec WoW, me direz-vous ? Eh bien les drivers pardi ! Utilisant une interface ressemblant à celle du jeu, le logiciel fourni comporte 130 commandes dédiées au MMO, qu'il suffira de glisser sur la représentation virtuelle des boutons de la souris pour leur attribuer la fonction choisie. Pour le reste, c'est du classique, hormis le pad à 4 directions situé sur le flanc : jusqu'à 3200 dpi, laser

décrochant à 2,5 mm de hauteur, création de macros personnalisées, réglage indépendant des axes X/Y, bref, tout ce qu'il faut pour le joueur droitier (la forme ne conviendra pas aux gauchers). Une bonne souris que l'on testera dans le HS Hardware mais qui, a priori, devrait donner satisfaction aux joueurs exigeants.

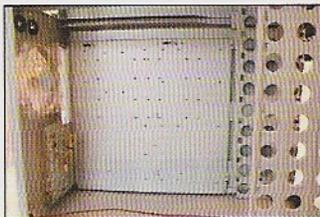
Prix : Environ 89 euros  
Site : [www.steelseries.fr](http://www.steelseries.fr)

# AKASA Infiniti Zor

## Un boîtier extraZordinaire ?

Par Elfedac

Après nous avoir laissés sur de bonnes impressions avec son boîtier Omega pensé pour le watercooling, AKASA s'attaque cette fois-ci aux modèles pour gamers avec l'Infiniti Zor (AK-BKINF-02) qui offre quelques ressemblances frappantes avec l'Armorsuit PC-60/80 de Lian-LI, le Nine/Twelve Hundred d'Antec.



Prix : Environ 109 euros

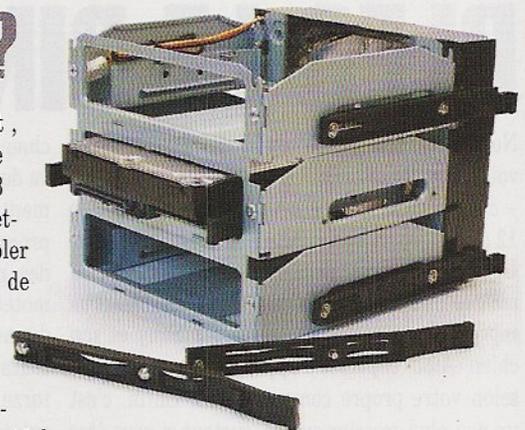
Site : [www.akasa.co.uk](http://www.akasa.co.uk)



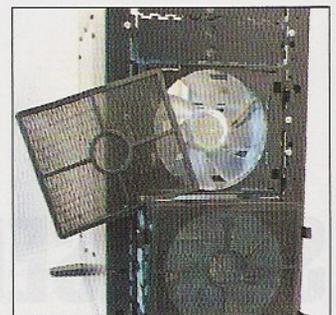
C'est vrai, en ce moment nous ne testons que des boîtiers mais que voulez-vous, on aime bien ça les boîtiers. Au tour cette fois de l'Akasa Infiniti Zor, arborant une façade en aluminium brossé noir, très soignée façon nid d'abeilles avec pas moins de onze baies et de deux ventilateurs silencieux (47,98 CFM - 23,1 dbA) dotés d'un rétro-éclairage bleu. Sur les onze emplacements présents, le premier est utilisé par le classique panneau d'entrées/sorties muni de deux ports USB 2.0, d'un port Firewire, d'un port eSATA, d'une sortie casque ainsi que d'une entrée micro compatibles HD Audio/AC97. Entièrement amovible, ce panneau d'entrées/sorties pourra être déplacé à votre guise. Les six autres baies dissimulent deux cages amovibles pour disques durs 3 pouces ½ surmontées d'un ventilateur 120 mm assez discret et protégé par des filtres anti-poussière lavables. Si tout cela ressemble fortement au Twelve Hundred d'Antec, la comparaison s'arrête là. Chez Akasa, la façade avant devra être retirée pour extraire les cages amovibles pour disques durs, contrairement au produit d'Antec. L'opération est de fait moins pratique, ces cages s'appuyant sur un système de quatre rails impliquant qu'il faille presser quatre languettes simultanément pour les extraire de l'armature du boîtier. Le montage des disques lui-même ne nécessite aucun outil et les ventilos s'occupant de les refroidir ne disposent d'aucun variateur manuel de vitesse, hélas.

Cependant, l'utilisation de connecteur à 3 pins vous permettra de les contrôler depuis le Bios de certaines cartes mères et d'éviter un amas de rallonges sur les prises Molex.

**Peut mieux faire.** L'Infiniti Zor (523 x 205 x 540 mm pour 10,5 kg) s'inspire aussi du boîtier Omega, avec pour commencer un intérieur vraiment spacieux, idéal pour le watercooling : deux entrées/sorties pour tuyau à l'arrière et la grille nid d'abeilles amovible sur le panneau supérieur. Un radiateur d'eau peut y prendre place, surmonté par deux ventilateurs 120 mm, mais dans ce cas la première baie 5 pouces ¼ sera condamnée. Autre point similaire à l'Omega, la plaque de rétention de la carte mère est amovible mais n'utilise pas le système de tiroir vers l'arrière du boîtier. Il ressemble davantage à celui du LIAN-LI PC-V2010A, c'est-à-dire un système de bascule vers l'intérieur. Une opération qui ne sera possible qu'après extraction des cages amovibles pour disques durs, puisque le constructeur taiwanais a eu la Zordide idée de placer les vis de rétention derrière ces cages. Si vous optez pour ce produit, pensez d'ailleurs à mettre un peu de lubrifiant, histoire de faciliter la manipulation de la plaque, celle-ci ne coulissant pas très bien. De plus, elle présente des cornières sur chacune des arrêtes qui rendent impossible le montage de notre ventirad référence, l'IFX-14 de Thermalright. On se consolera avec un modèle Noctua qui sera



épaulé par un ventilateur 120 mm lumineux à l'arrière. Et histoire de vous la péter avec votre Crossfire-X et votre Core i7 Nehalem, le lourd panneau latéral en acier intègre une petite fenêtre en plexiglas transparent. On peut donc dire que le meilleur côtoie le moins bon et que pour 110 euros, ce boîtier pour joueur n'est pas ce qu'il y a de mieux.



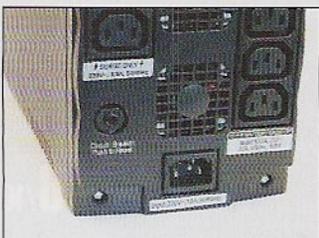
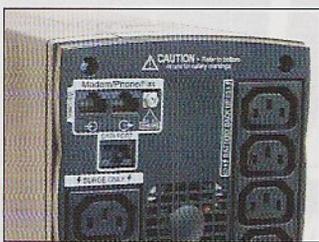
**Notre avis :** Proposé à un prix quasiment identique, l'Infiniti Zor aurait pu être un sérieux concurrent pour Antec et son Nine/Twelve Hundred. Mais son châssis en acier le rend trop lourd et la finition intérieure aurait mérité plus de soin. Le système d'extraction des cages pour disques durs ainsi que celui de la carte mère ne sont pas des plus ergonomiques. Hormis ces détails, l'Infiniti Zor n'est pas un mauvais boîtier, offrant beaucoup de place et un look sympa. Mais pour le prix, nous en attendions davantage.

6/10

*Si vous pensez que le rôle d'un onduleur se limite à protéger votre PC contre les coupures de courant, c'est que vous ne connaissez pas encore le Back-UPS BR1500LCDI d'APC.*

*Un onduleur Line Interactive de 15,6 kg avec des dimensions de 248 x 457 x 305 mm.*

**Prix : Environ 349 euros**  
**Site : [www.apc.com/fr](http://www.apc.com/fr)**



# Onduleur APC Back-UPS BR1500LCDI

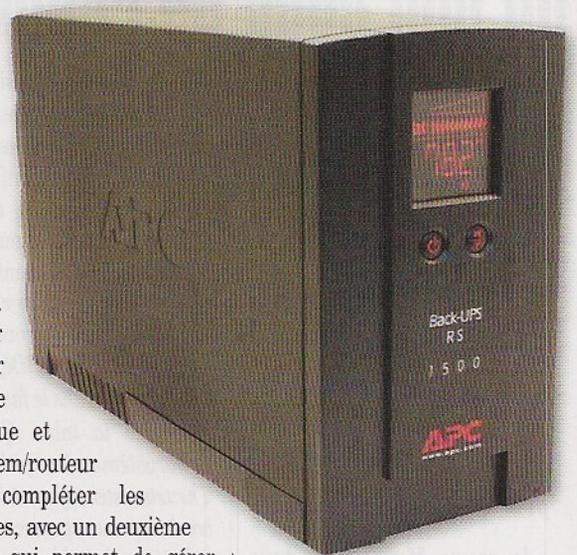
## Protégez vos données

Par Elfedac

Comme tout onduleur, le Back-UPS BR1500LCDI d'APC intègre une batterie capable de fournir le courant nécessaire à votre PC en cas de coupure électrique. Le temps d'effectuer les sauvegardes nécessaires avant d'éteindre votre PC. Si les coupures de courant sont plutôt rares, le réseau EDF étant de grande qualité, il existe néanmoins deux exceptions : les orages et les appareils électriques défectueux capables de faire sauter le disjoncteur, comme le pacemaker de grand-mère. Mais contrairement aux onduleurs d'entrée de gamme qui utilisent la technologie off-line, se contentant de basculer sur la batterie en cas de coupure de courant, le Back-UPS BR1500LCDI s'appuie au contraire sur la technologie Line Interactive. Pour être plus clair, ce type d'onduleur contrôle et régule le courant alternatif délivré en sortie en éliminant les surtensions provoquées par l'arrêt de machines puissantes (climatiseur, gros électroménager, ascenseur), et en rehaussant le courant en cas de sous-tensions occasionnées par une augmentation soudaine de la consommation électrique. Ce qui permet, dans ce dernier cas, de limiter les basculements intempestifs vers la batterie, prolongeant ainsi la durée de vie de celle-ci.

**Protection en entrée et en sortie.** La technologie Line Interactive du Back-UPS BR1500LCDI réduit aussi les parasites généralement issus d'appareils électroménagers tels qu'un lave-vaisselle, une perceuse, un vibro ou un four micro-ondes, en délivrant une tension sinusoïdale d'une fréquence de 50 Hz très stable sur les six prises informatiques femelles intégrées à l'arrière de l'appareil. Les deux prises restantes n'offrent qu'une protection contre les surtensions et la

foudre, à l'image d'un parasurtenseur (un parafoudre, bande d'ignares). Un port RJ45 et un RJ11 pour protéger votre ligne téléphonique et votre modem/routeur viennent compléter les connectiques, avec un deuxième port RJ45 qui permet de gérer l'onduleur via votre PC et grâce au logiciel de contrôle fourni par APC. Vous pourrez ainsi modifier les seuils de tension et la sensibilité qui déterminent dans quelles circonstances l'onduleur doit basculer en mode batterie, le paramétrage des notifications liées aux événements de l'alimentation (autonomie restante faible, désactivation des alarmes lorsque le PC est hors tension ou en hibernation, etc.), ou encore la programmation de l'arrêt automatique de Windows en cas de coupure de courant. Mais vous pourrez également surveiller votre réseau électrique afin d'y déceler d'éventuelles anomalies sur la durée de votre choix (coupures de courant, surtensions, sous-tensions, etc.), surveiller la charge connectée à l'onduleur, ou encore le niveau de charge de la batterie. Un petit écran LCD vient compléter l'onduleur et permet de distiller des informations basiques liées au niveau de charge de la batterie, à la charge connectée à l'onduleur, à la tension et la fréquence du courant, ainsi qu'à l'estimation de l'autonomie restante en cas de coupure. En pratique, le constructeur annonce une autonomie maximale de 3,2 minutes à pleine puissance et en cas de coupure de



courant. Dans notre cas, nous sommes parvenus à une autonomie de 13 minutes avec notre PC dont la consommation était en moyenne de 490 watts en pleine charge. Et approximativement 64 minutes lors d'opérations de maintenance et de sauvegarde du système. Plus qu'il n'en faut pour n'importe qui.

### Notre avis :

Le Back-UPS BR1500LCDI d'APC propose au final une connectique riche, un logiciel de contrôle intuitif et efficace pour gérer chaque fonction, un écran LCD affichant quelques informations utiles, et une excellente autonomie. Mais cet onduleur conviendra avant tout aux configurations chargées, rien ne vous empêchant de protéger plusieurs postes de travail à condition de ne pas dépasser une puissance active de 865 watts. Ajoutons à cela une garantie de deux ans et une assurance pouvant couvrir jusqu'à 75 000 euros de dommages liés à un dysfonctionnement de l'onduleur, et vous obtenez un bon produit qui intéressera avant tout les utilisateurs soucieux de protéger leur matériel.

8/10

Plateforme de test fournie par Materiel.net

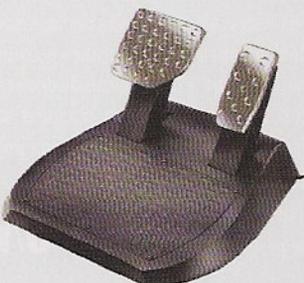
# Thrustmaster Ferrari F430 FFB Racing Wheel

## Un bon coup de rouge au volant

Harry, c'est notre testeur de volant. Dès qu'on en reçoit un à la rédac, le premier truc qu'on fait, hop, on appelle Harry. C'est qu'il est balaise comme testeur, on sent tout de suite qu'il a de la bouteille le gars, surtout pour essayer un volant avec du rouge. Mais y a un truc qu'il n'aime pas trop, c'est qu'on l'emmerde. Alors on le laisse tranquille, dans son coin, on le laisse faire Harry.

Par Lord Casque Noir

Prix : Environ 120 euros  
Site : [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



Thrustmaster a réussi au fil des ans à développer une gamme de produits à la fois robustes, ergonomiques, et à un tarif abordable. C'est exactement la cible de ce F430, volant à retour de force reprenant précisément le design utilisé dans la célèbre voiture rouge italienne. Mais voyons plutôt ce qu'en pense Harry. "Déjà, faut bien caler son cul dans le fauteuil et fixer l'engin à la table. Ça pose pas de problème, les p'tits gars de Thrustmaster ayant bien pensé le bordel avec une grosse vis pinçant le volant sur la table, que celle-ci soit creuse, arrondie, fine ou épaisse, comme un gros steak. Le pédalier fait un peu cheap mais la matière utilisée permet d'adhérer correctement à tous les types de sol, moquette comprise. Bon, j'avais m'prendre une bière." Clingtone (c'est le bruit de la clochette sur la porte, mais je le fais mal). Comme vous pouvez le voir, notre spécialiste est satisfait de l'installation, mais qu'en est-il de l'intérêt, de la précision, et... ah le revoilà.

**Que le retour de force soit avec lui.** Clingtone. "Rrrrrhhoooooooooooo. Alors bon, attends voir, je lance R-Factor." ... Deux heures après, et quatre jeux plus tard... "Alors, c'est pas mal. C'est pas Paname non plus, mais on l'a bien dans les pognes et la texture en gomme absorbe la transpiration. Maintenant, faut voir pour le retour de force mais la zone neutre demande à être réglée. Faut pas hésiter à faire quelques visites dans



les drivers ou les options du jeu. Les lamelles pour les vitesses tombent naturellement sous les doigts et leur dureté relative fatigue pas trop les paluches. La direction est précise et le bouton 'Force' permettant de retirer ou d'activer le centrage automatique s'avère pratique dans certains cas. Sinon, ça manque un peu de résistance comparé au G25 équipé de deux gros moteurs, mais c'est vrai que chuis balaise aussi. RRRRhhhhôôôôô. J'reviens, j'avais acheter une bière." Clingtone... Oh le lourd. "Pour le reste, c'est du tout bon. Le look est sympa et c'est pas con la croix de direction planquée sous le bouton Start. Et puis j'ai bien apprécié le Manettino, l'interrupteur à cinq positions rétro-éclairé reprenant le concept de la vraie bagnole. Avec ça, tu peux switcher sur un réglage ou un autre et modifier en conséquence le comportement de la voiture. J'précise que ça marche pas avec tous les jeux, mais c'est entièrement programmable, on peut donc y assigner c'qu'on veut. Chuis aussi agréablement surpris par le pédalier. Chuis pas homo, mouhahahah, mais j'm'attendais pas à une réaction aussi dure des pédales. La résistance du frein est variable grâce à un système de répulsion magnétique, mais bon, je sais pas si ça tient le coup dans la durée. Ça a quand même l'air solide. Reste les câbles, toujours aussi bordéliques, mais les prises sont facilement accessibles. Bref, on en a pour son pognon. Allez, j'en ai



assez vu, je me casse, j'vais jouer à Silent Hill. J'vous laisse entre mauviettes." Oh la honte les gars, il joue à Silent Hill Harry ! Clingtone.



**Notre avis :** Toujours bien présent sur le marché du milieu de gamme, ce F430 Force Feedback remplit parfaitement son rôle pour un peu plus de 100 euros. Ergonomique, robuste et plutôt joli, il est précis, complet grâce à ses dix boutons programmables, et facile à installer. Le Manettino est une super idée, même si ça reste un peu gadget. L'ensemble s'avère robuste. On regrette juste que le pédalier soit un peu petit et le retour de force parfois trop souple. Mais à ce prix, c'est assurément un bon produit.

8/10

Plateforme de test fournie par [Materiel.net](http://Materiel.net)

# Les serveurs de jeux Canard PC

ERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS

ERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS

ERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS NOUVEAUX SERVEURS

## Left 4 Dead

Romero : 92.243.17.248:27015

Fulci : 92.243.18.123:27015

Rodriguez: 217.70.190.145:27015

## Team Fortress 2

Medic : 217.70.184.250:27015

Scout : 217.70.184.250:27016 (100 % maps customs)

Pyro : 217.70.184.250:27017 (50 % officielles)

Spy : 217.70.189.172:27015

Uber!! : 217.70.189.157:27016

## Call of Duty 4 : Modern Warfare

Bullet : 217.70.190.145:28960

## TrackMania Natation Forever

Rullez : 217.70.189.174

Toutes les stats TF2 sur  
<http://psychostats.canardpc.com>

## Une communauté STEAM

Plus de 1100 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.canardpc.com/servers.html](http://www.canardpc.com/servers.html)



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

## continus de canard

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

## Configuration "Qualité / prix"

Environ 775 €

Une configuration peu chère et facilement overclockable.

Processeur	Intel Core 2 Duo E7300	Environ 120 €	Carte son	Intégrée à la carte mère	
Ventilateur	d'origine		Disque dur	Samsung Spinpoint F1 S-ATA - 320 Go	Environ 45 €
Carte mère	MSI P45 NEO-F	Environ 90 €	Graveur DVD	Samsung SH-S223F (OEM)	Environ 25 €
RAM	Kingston HyperX 2 x 1Go PC8500 5-5-5-15	Environ 45 €	Moniteur	Hyundai N220W-D	Environ 190 €
Carte graphique	ATI Radeon HD 4830 512 Mo	Environ 100 €	Enceintes	Hercules XPS 2.1 20	Environ 25 €
			Alimentation	Intégrée au boîtier	
			Boîtier	Antec Sonata III	Environ 105 €
			Clavier, souris...	Logitech EX 110	Environ 30 €

## Configuration "Valeur sûre"

Environ 1 085 €

Une machine au rapport performances/prix hardcore !

Processeur	Intel Core 2 Duo E8500	Environ 190 €	Carte son	Intégrée à la carte mère	
Ventilateur	d'origine		Disque dur	Samsung Spinpoint F1 SATA 640 Go	Environ 65 €
Carte mère	Gigabyte GA-EP45C-DS3R	Environ 120 €	Graveur DVD	Samsung SH-S223F (OEM)	Environ 25 €
RAM	Kingston Hyper X 2 x 1Go DDR2 PC8500	Environ 45 €	Moniteur	Hyundai W220D	Environ 235 €
Carte graphique	Radeon HD 4850	Environ 145 €	Enceintes	Logitech X-540	Environ 60 €
			Alimentation	SilverPower SP-SS500	Environ 70 €
			Boîtier	Lian Li Lancool K1	Environ 85 €
			Clavier, souris...	Logitech Ultra Flat Keyboard + Razer Krait	Environ 45 €

## Configuration "Performance"

Environ 2 510 €

Envie de remporter le concours de "Qui a la plus grosse ?"

Processeur	Intel Core 2 Duo E8600	Environ 260 €	Disque dur	2 x Samsung F1 640 Go (Raid)	Environ 125 €
Ventilateur	Noctua NH-U12P	Environ 55 €	Graveur DVD	LG GGW-H20L	Environ 180 €
Carte mère	ASUSTeK P5Q3 Deluxe	Environ 210 €	Moniteur	Iiyama ProLite B2403WS -B1	Environ 340 €
RAM	Crucial Ballistix DDR3 2 x 1 Go PC16000	Environ 190 €	Enceintes	Logitech Z-5500 Digital THX	Environ 240 €
Carte graphique	ATI Radeon HD 4870X2 2 Go	Environ 410 €	Alimentation	Corsair HX 620W	Environ 120 €
Carte son	Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Pro	Environ 135 €	Boîtier	Antec P182	Environ 120 €
			Clavier, souris...	Enermax Aurora Prem. + Razer Copperhead	Environ 125 €

N.B. : Les tarifs indiqués sur cette page reflètent une moyenne observée sur le site nucléaire de notre partenaire particulier Materiel.net. Enfin, vous connaissez la chanson...

## Tableaux récapitulatifs des CPU AMD

	Phenom X3		
	8450	8650	8750
Cœurs	3	3	3
Fréquence	2,10 GHz	2,30 GHz	2,40 GHz
FSB	200 MHz	200 MHz	200 MHz
Coefficient	10,5	11,5	14
Cache L1	3x128 Ko	3x128 Ko	3x128 Ko
Cache L2	3x512 Ko	3x512 Ko	3x512 Ko
Cache L3	2 Mo	2 Mo	2 Mo
Gravure	65 nm	65 nm	65 nm
Socket	AM2	AM2	AM2
Dissipation	95 W	95 W	95 W

	Phenom X4			
	9650	9750	9850	9950
Cœurs	4	4	4	4
Fréquence	2,30 GHz	2,40 GHz	2,50 GHz	2,60 GHz
FSB	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz
Coefficient	11,5	12	12,5	13
Cache L1	4 x 64 Ko			
Cache L2	4 x 512 Ko			
Cache L3	2 Mo	2 Mo	2 Mo	2 Mo
Gravure	65 nm	65 nm	65 nm	65 nm
Socket	AM2	AM2	AM2	AM2
Dissipation	95 W	95 W	125 W	125 W

KITS DE MISE A JOUR			
<b>kit low-cost à 300€</b>	Carte mère	MSI P35 NEO-F	65 €
Défibrilez votre vieille... machine	Processeur	Intel Core 2 Duo E7200	120 €
	RAM	Kingston Hyper X 2Go DDR2 PC850	45 €
	Carte Graphique	ATI Radeon HD 4670 512Mo	70 €
<b>un kit d'upgrade à 500€</b>	Carte mère	Gigabyte GA-EP45C-DS3R	120 €
Donne un coup de baguette magique	Processeur	Intel Core 2 Duo E8500	190 €
	RAM	Kingston Hyper X 2Go DDR2 PC850	45 €
	Carte Graphique	ATI Radeon HD 4850	145 €
<b>un kit d'upgrade à 810€</b>	Carte mère	Asus P5Q3 Deluxe	210 €
Le souffle divin	Processeur	Intel Core 2 Duo E8500	190 €
	RAM	Crucial Ballistix DDR3 2x1Go PC 16000	190 €
	Carte Graphique	ATI Radeon HD 4870 512Mo	220 €

	Athlon 64 X2															
	3600+	3800+	4000+	4200+	4400+	4600+	4800+	5000+	5200+	5400+	5600+	6000+	6400+	BE-2300	BE-2350	BE-2400
Cœurs	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Fréquence	1,90 GHz	2,00 GHz	2,1 - 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	3,20 GHz	1,90 GHz	2,10 GHz	2,30 GHz
FSB	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz	200 MHz
Coefficient	9,5	10	10,5 - 10	11	11,5 - 11	12	12,5 - 12	13	13,5 - 13	14	14	15	16	9,5	10,5	11,5
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	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	1 Mo	2 Mo	2 Mo	2 Mo	1 Mo	1 Mo	1 Mo
Gravure	65 nm	90 nm	65 - 90 nm	65 - 90 nm	65 - 90 nm	90 nm	65 - 90 nm	65 - 90 nm	65 - 90 nm	90 nm	90 nm	65 nm				
Socket	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2
Dissipation	65 W	35 - 89 W	65 - 89 W	65 - 89 W	65 - 89 W	65 - 89 W	65 - 89 W	65 - 89 W	65 - 89 W	65 - 89 W	89 W	125 W	125 W	45 W	45 W	45 W

# CANARDPC.COM

L'aube du nouveau site internet des microloisirs ultra bath.



## DU NOUVEAU CONTENU

Les tests en ligne en mode graphique 8 couleurs !



## DE NOUVEAUX OUTILS

Des outils performants, futurs compagnons de vos réussites quotidiennes !



## UN NOUVEAU DESIGN

Un espace de travail réorganisé pour une synergie optimale.



## DE NOUVELLES RUBRIQUES

Retrouvez les rédacteurs du magazine dans leur espace d'expression en ligne.



L'actu du jeu vidéo et du hard 24h/24

## L'AN 2000 À PORTÉE DE CLIC !

Et toujours des news, les stats CPU-Z, de l'hébergement d'images, les abonnements en ligne, des serveurs de jeux, des forums de discussion, etc.

## Jeux Budget

Le genre qui nous intéresse

aujourd'hui est assez difficile à définir. On pourrait appeler ça des jeux de tactique en temps réel, on pourrait dire que c'est du STR à l'échelle de simples escouades et mâtiné d'action, on pourrait dire que j'ai collé ensemble 3 jeux sans rapport comme un gros fumiste, mais je crois que le plus simple c'est encore de dire que c'est un genre qui représente l'œuvre d'art totale que visait Wagner à Bayreuth.

## Full Spectrum Warrior

Vous êtes plongé au cœur d'une guerre fictive au Moyen-Orient dans un futur proche, l'an 2004. On y dirige, en vue à la troisième personne, deux quatuors de soldats US venus enseigner la démocratie aux autochtones qui, ingrats comme peuvent l'être ces gens-là, les accueillent à la kalash et au bazooka. Il faudra donc, au cours d'une douzaine de missions, faire progresser prudemment nos braves GI sous le feu ennemi, en tirant au maximum parti du décor pour se planquer, et de l'utilisation en parallèle des deux groupes pour distraire et contourner l'adversaire. Le jeu montre assez vite les limites de son aspect "stratégique", puisqu'on traversera les niveaux en utilisant abondamment le sempiternel "je coince les ennemis sous un tir de barrage avec Alpha et j'envoie Bravo les choper par surprise par le côté", mais trouver les meilleures couvertures et les meilleurs angles d'attaque à chaque mission reste un exercice intéressant, d'autant plus que l'ambiance de guérilla urbaine est plutôt convaincante.



Éditeur : THQ / Mindscape

Prix : 5 € (Hits Collection, disponible partout)

Également téléchargeable gratos sur le Net, mais - on vous le donne en mille - en version sponsorisée par l'armée US

## Freedom Force vs. The 3rd Reich

La lutte d'une bande de travestis contre le national-socialisme, revenu en force après qu'un voyage dans le temps organisé par des super-vilains a permis à l'Allemagne de battre les Alliés. Pastichant avec talent les comics des années 40 à 60, le jeu vous amène à contrôler des équipes de 4 héros dans des combats dont l'issue dépendra de votre capacité à composer l'escouade la mieux adaptée à la mission et à coordonner intelligemment l'utilisation des super-pouvoirs variés et complémentaires des uns et des autres. Gameplay solide, univers très réussi, humour : à moins d'être allergique aux super-héros, vous pouvez vous jeter dessus sans hésiter.

## UFO : Afterlight

L'humanité tente de s'établir sur Mars après avoir été chassée de la Terre par les raéliens. Au menu, des combats contre des aliens bien sûr, mais la colonisation de la planète rouge ne passe pas que par les fusils. Il faudra aussi aménager sa base, développer de nouvelles technologies, négocier avec diverses factions, tout cela en exploitant des ressources matérielles et humaines très limitées. Si les échafaudées en "temps réel pausable" n'ont pas le charme du bon vieux tour par tour d'un *UFO: Enemy Unknown*, elles gardent néanmoins un côté stratégique (pas question de foncer dans le tas en tirant). Au passage, la partie gestion est suffisamment riche pour occuper longtemps l'amateur du genre. Soyez quand même prévenus que l'interface est si lourde et peu claire que beaucoup auront sûrement envie de tout lâcher au bout de 10 minutes, mais les joueurs qui surmonteront cette épreuve ne regretteront pas le voyage. Et à ceux-là, je signale que pas mal de mods ajoutant matos et skins sont disponibles sur <http://tinyurl.com/5om5de>.



Éditeur : Cenega / Nobilis

Prix : 10 € (PC Gold Collection, disponible en grande surface)



Éditeur : Focus / Mindscape

Prix : 10 € (Hits Collection Silver, disponible partout)

I	W	O	R	L	D	O	F	G	O	O
2	A	B	E	E	V	A	S	U		
3	R	E	S	V	E	L	T	E		
4	H	I	N	T	E	R	L	A	N	D
5	A	R	I	E	L	O	P	T	A	
6	M	A	R	O	G	U	E	N		
7	M	D	E	P	E	T	R	E	S	
8	E	U	R	O	P	A	A	V	E	
9	R	E	S	S	E	R	R	I	E	Z

Solution de la grille du numéro 181

## La grille de Maîtresse Paule Cul

Chaque jour, retrouvez toutes les grilles de Maîtresse Paule Cul dans le quotidien *Aujourd'hui Paule Cul*, 20,99 € en kiosque (aux éditions DTC).

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

**Horizontalement.** 1. Libre et gratuite sur Internet. 2. Film sur un célèbre boxeur. Moutons. 3. Un Sims-like sans les mosaïques. 4. Mot-clé de site internet. Disciplines relaxantes. 5. Mini-marché. Descendant. 6. Vieille monnaie. 7. Composés chimiques. 8. Réplique enfantine. Sigle de la loi pour la confiance dans l'économie numérique. Déterminant. 9. Coupez en parts.

**Verticalement.** I. Le monde de Fallout. II. Société française spécialisée en cybercommunications. Mois court avec 31 jours. III. Près du Bounthy sur PC. Fierté phocéenne. IV. Supprimé. V. Cellules des personnages de jeux vidéo.

VI. Massivement multijoueur et dans l'espace. VII. Tactical RPG sur PSP. VIII. Entrée. Dans l'adresse de l'internaute. USB ou d'activation. IX. Fabricant de matériel informatique. Franchisez le pas.

## Le 20 décembre, dans Canard PC n° 183



### Le test de GTA IV

**Et aussi : Empire : Total War, Prince of Persia, un dossier vérité de Grand Maître B...**

## CANARD PC

LE MAGAZINE DES JEUX VIDÉO

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

Rédaction  
15 Place de la Nation  
75011 Paris  
Tél : 01 70 37 76 68  
Fax : 01 43 73 14 67  
Directeur de la publication :  
Jérôme Darnaudet  
Rédacteur en chef :  
Stéphane Hébert  
Ont participé à ce numéro :  
Cyril Alfaro, Jeremy Courtemanche  
Davies, Manuel Da Costa Cantante,  
Samel Demeulemeester, Mathieu  
Fontaine, Olivier Fulpin, Etienne  
Rouzet, Frédéric Uran,  
J.-L. Vignon et Fabien Wallet.

Dessinateur : Didier Couly  
Courrier des lecteurs :  
courrier@canardpc.com

Abonnements :  
abonnements@canardpc.com

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

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

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

Commission paritaire :  
0209K64275  
ISSN : 1764-5107  
Tous droits réservés

Numéro 182, prix unitaire : 3,90 €  
Date de parution :  
1<sup>er</sup> décembre 2008  
Dépôt légal à parution

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Par contre, si quelqu'un a retrouvé mes clés de voiture, ma carte bleue, le code confidentiel de ma carte bleue, les photos de ma copine nue et l'enveloppe contenant 30 000 euros en liquide que j'ai perdus dans la rue, là c'est OK, vous pouvez renvoyer direct.



# SILVERPOWER

400W/500W/600W/650W/850W



## SP-SS500 500W

green power

### SilverPower SP-SS500

Une force de la nature pour vos besoins primaires. La dernière née SP-SS500 est très écologique et très économique !

- Jusqu'à 85% de rendement, longue durée de vie et faible consommation électrique.
- Labélisée 80plus et Energy Star 4.0.
- Respecte l'environnement.
- Excellent rapport qualité/prix (TTC. 75€)



info@nanopoint.fr  
www.nanopoint.fr