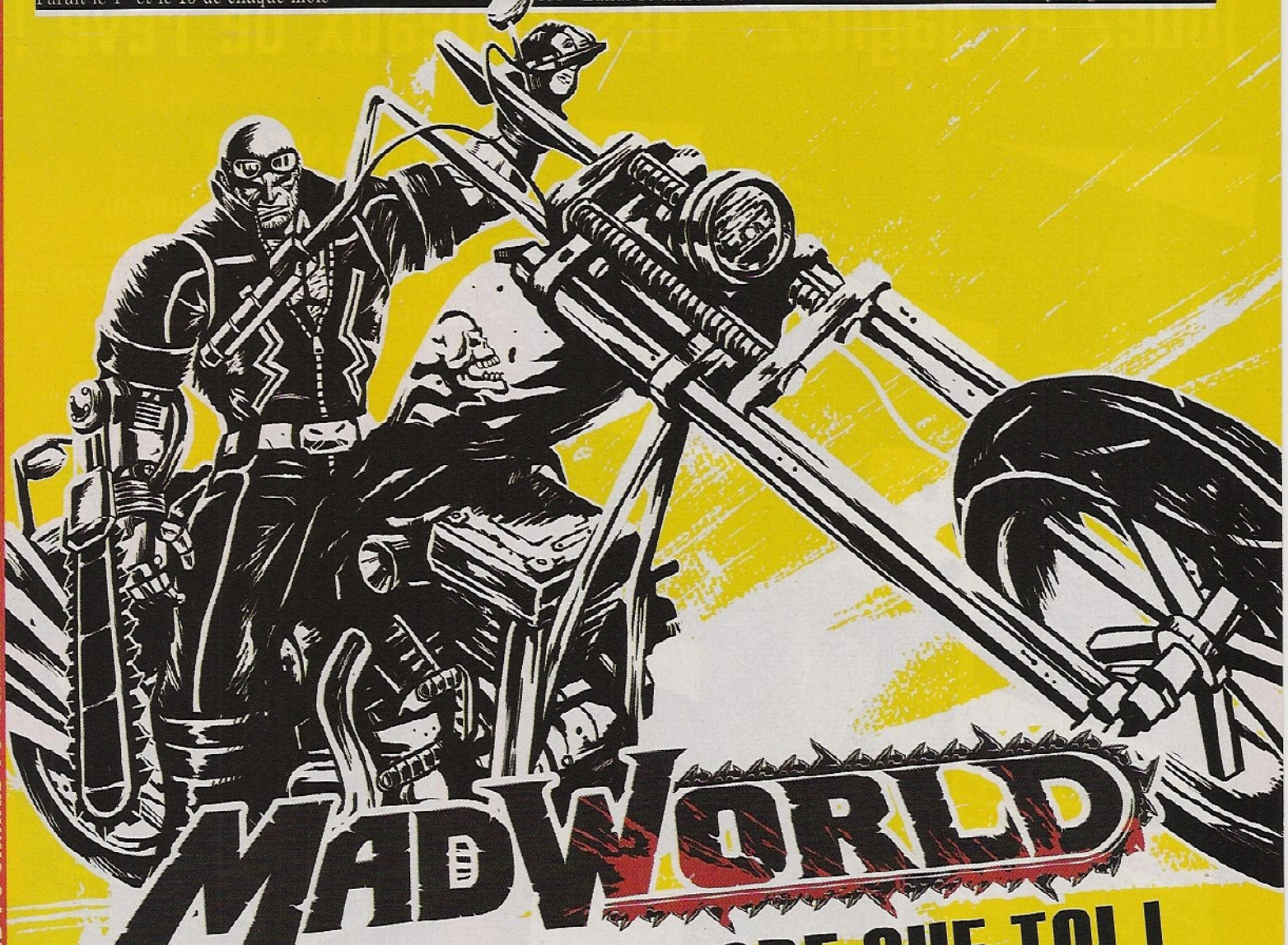
EBOOK-DREAM.COM

BIMENSUEL

CANARD PC

www.canardpc.com

Paraît le 1er et le 15 de chaque mois | 188 - Lundi 16 mars 2009 | Harley les gars, au boulot !



SEGA C'EST PLUS GORE QUE TOI !

N'ayez plus honte de jouer à la Wii p. 37

News	3	On y Joue Encore	44
Papier Culture	14	Jeu Online	48
Tests	16	Download	50
À Venir	28	Actu Hard	52
Super Poster	32	Matos	56
Test Console	37	Canard Peinard	63

TESTS Drakensang - Silent Hill : Homecoming - Tom Clancy's EndWar - Ceville - Watchmen - X-Blades **À VENIR** H.A.W.X. - Call of Juarez : Bound in Blood - Terminator Renaissance - Braid - Need for Speed : Shift **JEUX ONLINE** DC Universe Online **ON Y JOUE ENCORE** Supreme Commander **MATOS** GeForce GTS 250 **DOSSIER** Évolution du marché des composants **ET UN POSTER DE SUPER-HÉROS !**

Et retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo et du hardware 24 h/24 sur **www.canardpc.com**

CANARD PC CANARD PC CANARD PC CANARD PC CANARD PC CANARD PC CANARD PC CANARD PC AIE ! MES OEILS ! CANARD PC

EBOOK-DREAM.COM

GRAND JEU CONCOURS

A l'occasion de la sortie au cinéma le 8 avril de FAST & FURIOUS 4

jouez et gagnez* des cadeaux de rêve !

À GAGNER !

- > Des stages de pilotage SUBARU
- > Des Packs INITIAL D comprenant le manga, le DVD, le T-Shirt et le CD audio
- > Des places de cinema pour voir FAST & FURIOUS 4

Retrouvez le detail des dotations dans le reglement du jeu

Pour participer c'est simple ! Répondez à la question suivante en envoyant par SMS FAST au 7 10 04 *

0.50 euros par envoi + prix d'un SMS

LA QUESTION : «Quelle est la date de sortie du film FAST & FURIOUS 4 au cinéma ?»

Réponse A : 1er avril Réponse B : 8 avril

INDICE : la réponse se trouve dans les pages de votre magazine

Grand jeu gratuit et sans obligation d'achat valable du 25 février 2009 au 31 mars 2009 organisé par la société KD MOBILE DATA SERVICES LTd. Conditions de participation, de remboursement de la participation, règlement et détails des dotations disponibles sur www.KDKADO.com et déposé chez Maitre Gagneuil Huissier de Justice associé, Résidence Gorderie Vieux port, 13 Bd de la Gorderie - BP 29 - 13262 Marseille Cedex 07. Un service édité par KD MOBILE DATA SERVICES LTD - Suite 3, 33 Pearse Street Dublin 2 - Irlande

SMS+

EBOOK-DREAM.COM

FORÊT QUE BARACK OBAMA A ANNONCÉ LA REPRISE DES RECHERCHES SUR LES CELLULES SOUCHES news

édito

5, 4, 3, 2, 1, Top. C'est parti ! Si vous êtes un lecteur de Canard PC *moyen, il vous a fallu un peu moins de cinq secondes pour vous apercevoir que votre canard préféré faisait sa couverture sur un jeu console. Et un titre Wii, en plus : Misère, ce magazine est un scandale. Déjà, la contestation est en marche : les grincheux grinchent, les ayatollahs ayatollent, les opticiens euh... les opticiens aboient et la caravane passe. Mais tous se sentent trahis par un journal qu'ils pensaient être le dernier bastion du jeu PC pur et dur. Bon, je sais, j'exagère un peu, ce choix de couv' aura dû faire soulever un sourcil réprobateur à moins d'un pourcent de notre lectorat, mais je me dois quand même de l'expliquer.* Canard PC, *ce n'est pas seulement une feuille de chou réservée aux jeux vidéo PC, c'est surtout un mag pour les vrais joueurs, le genre de gars à ne pas laisser passer quelque chose de neuf, d'audacieux et de vraiment jouissif. Et comme par hasard,* Madworld, *c'est exactement ça : un truc qui taille dans le vif et qui met à l'amende, d'un point de vue ludique ou esthétique, l'intégralité des jeux sortis depuis deux ans. Voilà donc une bonne raison de ressortir votre Wii honnie. Par contre, je vous avoue qu'on est un peu ennuyé : maintenant que la Wii est une console de joueurs, de qui va-t-on se moquer ?*

Canard PC Online

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*.

NC c'est assez !

De tous les providers internet, Numericable est le seul à avoir fait savoir qu'il n'était pas contre la riposte graduée. Mais sentant une vague d'impopularité et de prochaines désaffectations massives d'abonnés, ils ont tenu à préciser qu'ils insisteraient pour que les pouvoirs publics produisent des preuves d'actes répréhensibles, ce qui est bien la moindre des choses, merci les gars. Mais pour faire amende honorable, ils ont aussi cru bon de préciser qu'ils souhaitaient plutôt limiter les débits des abonnés "*trop amateurs de P2P*", par exemple en les restreignant à une connexion à 2mbps. Tiens, mais Hadopi ou pas, n'est-ce pas pour ainsi dire une "*tradition de la maison*", chez Numéricable, ces limitations de vitesse ? Ces offres illimitées/limitées ?

numericable

Oh mamie blue

En passant dans les rayons Blu-ray de la Fnac et en voyant toutes les deux semaines les super promotions et bundles qu'ils font dessus, je me disais que le taux de pénétration du média devait avoir atteint des records historiques. C'était bien peu dire, car pour l'année 2008, sur les 200 millions de galettes gravées, seules 36 millions ont trouvé preneurs, c'est-à-dire un peu moins de 18 %. Si la comparaison entre image DVD et haute déf' relègue la première à l'état d'une VHS, il reste trop peu de thunes aux fanas de high-tech pour s'équiper d'un lecteur correct surtout s'il faut le coupler avec le dernier Bravia de chez Sony à 2 500 euros la dalle. Pourtant, les majors se déclarent "optimistes" sur le chiffre d'affaires de l'année 2009, notamment aux États-Unis grâce à des offres DVD+Blu-ray +digital copy. Première œuvre à en bénéficier, *Marley & Moi*, le film pour enfants où le chiot est euthanasié à la fin. Tout comme nos comptes en banque.

Baie des cochons

Les majors demandaient 11 millions d'euros de dommages et intérêts pour leurs pertes estimées, les accusés eux-mêmes s'attendaient à deux ans de prison ferme, mais, tous les enfants un peu chiants le savent : parfois au lieu d'une Wii, le Père Noël ne vous apporte qu'une poignée de vêtements moisis ou une paire de baffes dans la face. C'est un peu ce qui s'est passé pour les avocats des majors au procès de The Pirate Bay, ou, à leur grande surprise, le procureur Hakan Roswall n'a demandé qu'une année de prison d'un an ou 365 jours, avis qui ne sera d'ailleurs pas forcément suivi. C'est d'autant plus étrange que, droits dans leurs bottes, les piratins ont déclaré qu'ils ne voyaient aucune raison d'arrêter leur activité, ni même de s'excuser pour avoir facilité la diffusion d'œuvres copyrightées ou même d'avoir gagné de la thune dessus grâce aux annonceurs.

TELEX

Bioware ouvre un nouveau studio de 30 développeurs dans les locaux d'Electronic Arts Montréal pour bosser sur *Mass Effect 2*. Merci d'insérer ici une blague sur les caribous ou sur Céline Dion.

EBOOK-DREAM.COM

S.T.A.L.K.E.R., avec encore plus de bugs

Grâce à GSC Games, une nouvelle passion est née : l'archéologie vidéo-ludique. L'éditeur russe vient en effet de mettre à disposition, pour ceux que ça intéresse, une version de développement de *S.T.A.L.K.E.R.* datant d'octobre 2004, soit trois ans avant la sortie commerciale du jeu. Quel intérêt ? C'est simple : les gens qui s'ennuient beaucoup dans la vie (mais alors vraiment beaucoup hein), pourront explorer cette version inédite, parcourir des niveaux qui n'ont pas été inclus dans le produit final, comme Dead City, Swamp et Generators, et découvrir à quoi ressemble un jeu en phase de production, avec ses bugs et ses textures manquantes. Notez qu'en ce moment, si vous voulez voir à quoi ressemble un jeu qui n'a pas encore été terminé, avec ses bugs et ses textures manquantes, vous pouvez toujours télécharger *Empire Total War*, 50 euros sur Steam.

Trop tard mec, trop tard...

Epic s'est pris une belle claque dans la gueule après la sortie d'*Unreal Tournament 3*. Boudé par la critique (à part les inévitables deux ou trois sites web bien corrompus) et par les joueurs (les

serveurs ont été désertés en seulement quelques jours), le jeu est rapidement tombé dans les oubliettes de l'histoire. Le studio tente donc une résurrection en sortant un énorme Patch 2.0 et le pack de contenu gratos Titan, le tout automatiquement téléchargé si vous avez acheté le jeu via Steam. Au menu : plein de nouvelles cartes sans âme, de nouveaux véhicules sans intérêt et deux nouveaux modes de jeu, Greed and Betrayal. Après quelques jours où les curieux se sont bousculés au portillon, il semble que ce patch n'ait pas séduit grand monde. Et ne vous fiez pas au nombre apparent de joueurs sur les serveurs : pour la plupart, ils sont remplis de bots qui jouent les uns contre les autres en attendant un humain... Allez hop, je retourne sur *Team Fortress 2* et *Insurgency*.

En avant la musique

À la veille de l'apparition de la loi Création et Internet, 01net a publié un grand sondage en ligne sur ce que les Français pensaient de ce qui se prépare. Il en résulte que pour 75 %

d'entre eux, cette loi est "*totalement inacceptable*", qu'une majorité "*continuera à downloader après avoir reçu un avertissement*", ou qu'ils iront pomper "*chez quelqu'un d'autre*" (comprendre "leur entreprise"). Et aussi cette réponse consternante : pour 81 % d'entre eux, il serait normal de "*payer plus cher l'abonnement à Internet pour avoir le droit de télécharger*", selon le principe de la licence globale. Question : où étaient tous ces gens au début des débats, il y a deux ans ? N'était-ce pas les mêmes personnes qui, en suivant le principe du troupeau de moutons soumis, hurlaient au scandale de devoir payer une trentaine d'euros maximum pour pouvoir downloader en toute impunité et gratuitement le catalogue mondial de toutes les musiques, séries et films ? N'était-ce pas eux aussi qui râlaient contre le principe instauré par le gouvernement et éradiqué par le Sénat d'une pauvre amende de 30 euros ? Sans doute, en effet, méritent-ils d'être privés d'Internet.

In GOG we trust

GOG.com, ce service malin qui capitalise sur la nostalgie du hardcore gamer en lui revendant pour une poignée d'euros des titres préhistoriques mis à jour pour tourner sur un Windows d'aujourd'hui, continue d'étoffer son catalogue avec des titres culte. Récemment, ce sont les mythiques *Duke Nukem 3D* et *Rise of the Triads* (raah comment c'était trop bien ça !) qui sont arrivés dans les rayonnages pour environ cinq euros pièce. Cela vous évitera d'aller les télécharger sur ces sites obscurs qui vous affichent 40 pop-up de sites pornos à chaque clic. On y trouve toujours les *Fallout*, *Freespace 2*, *Spellforce*, *Screamer*, *Redneck Rampage*... Non vraiment, une bonne adresse, un peu comme le 2+2 ou Chez Manu à Paris pour ceux qui connaissent.

Moulin à nerfs

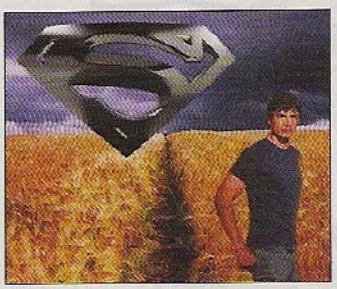
Elles ne servent à rien, mesurent dix-mille mètres de haut, elle font chier les oiseaux, défigurent les paysages et font plus de bruit que Diam's dans un stade rempli de 200 de ses potes, ce sont... les éoliennes. Et maintenant, elles gênent la réception de la télé des habitants de Sorcy-Saint-Martin (Meuse). En effet, les pales géantes réfléchissent et ne font rien que de faire diffracter les ondes électromagnétiques, empêchant une bonne diffusion des spectacles de Patrick Sébastien ou de Gad Elmaleh. Sorcy-Saint-Martin, je vous jure ! Et quand on sait toutes les contributions qu'ont apportées au monde les habitants de ce paisible village, eh bien, on a très envie qu'ils puissent voir leurs émissions comme tout citoyen méritant. Voilà.

EBOOK-DREAM.COM

Clark fiente

du département anti-piratage

perdre pour passer sa vie à traduire des saisons entières de *Gossip Girl*, ou pire, de *Smallville*, mérite de finir ses jours en pourrissant au fond d'une geôle, mais tout de même.



Tempête dans mon PC

Au lieu de se mettre en mode alerte rouge pour patcher les énormes bugs qui pourrissent *Empire Total War*, les Anglais de The Creative Assembly préfèrent

Vista. Perso, je ne sais pas trop si je m'en vanterais, mais bon. "*DirectX 10 nous a permis d'utiliser le même moteur graphique que sur les versions console du jeu, ce qui a simplifié beaucoup de choses*", déclare un gars du studio. C'est bizarre quand on sait que la Xbox 360 a été conçue autour de DirectX 9... *Stormrise* devrait arriver ce mois-ci sur PC, Xbox 360 et PlayStation 3, et je vais tempérer votre enthousiasme en vous rappelant que ce STR a été conçu avant tout pour le marché de la console.

EBOOK-DREAM.COM

LUC DELARUE, SORTANT DU RESTAU OÙ IL AVAIT INVITÉ LA RÉALISATRICE POUR S'EXCUSER DE SA BOURI

Opération coup de poing

qu'elle aurait refusé en prétextant que le projet n'était pas

EBOOK-DREAM.COM

Fin de l'analphabétisme à l'école

Après le génial mais défunt *Note2be* où les élèves pouvaient enfin noter l'efficacité de leurs profs, et plus dangereusement pour eux, signaler leurs absences, le site *faismes devoirs.com* a déjà fait se retourner sur eux-mêmes et en trois jours à peu près tous les syndicats d'enseignants et de parents d'élèves. L'idée était de proposer contre paiement (entre 5 et 30 euros) de faire les devoirs scolaires, en livrant les réponses à des exercices, en fournissant un plan de dissertation ou encore en rédigeant carrément le tout, mot après mot et clés en main. Les correcteurs étaient des élèves de grandes écoles en mal d'argent de poche, ou peut-être même des profs en fonction (voir les CV envoyés sur le site par du personnel en overdose visible de congés payés). Et pour mieux échapper aux rires des parents, on pouvait recharger sa carte d'abonnement avec des téléphones portables. C'était bien la première fois que des SMS envoyés par des djeuns pouvaient servir à quelque chose de constructif. Dommage que ce site, certainement le plus utile de tout l'Internet français, ait fermé ses portes dès

mijotant des petits bonus bien douillets. Alors que la compagnie n'a toujours pas payé ce qu'elle devait aux salariés qu'elle a déjà licenciés, ses talentueux dirigeants se sont mis un demi-million de dollars dans les poches. Raison invoquée ? Une récompense bien méritée pour avoir trouvé un co-éditeur au jeu *Wheelman*. Et attendez, ce n'est pas fini : selon leur plan, si ces mêmes bonshommes réussissent à revendre la franchise *Mortal Kombat* – la seule marque encore un peu intéressante que la boîte possède – puis à boucler un énième plan de restructuration

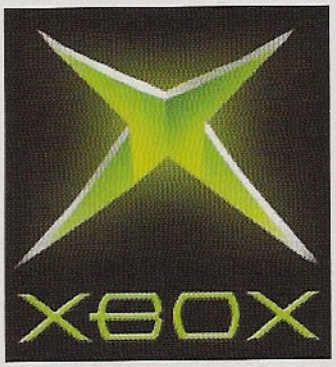
– salariés mis à la porte, drames familiaux, vous connaissez la chanson –, ils empocheront près de deux millions de dollars de bonus. Comment ça madame, vous êtes choquée ? Mais il n'y a aucune raison, vous savez, l'économie de marché est un système parfait dans lequel n'existe aucun déséquilibre. Aucun. Oui madame, les Restos du cœur, c'est la deuxième rue à gauche après la permanence UMP.

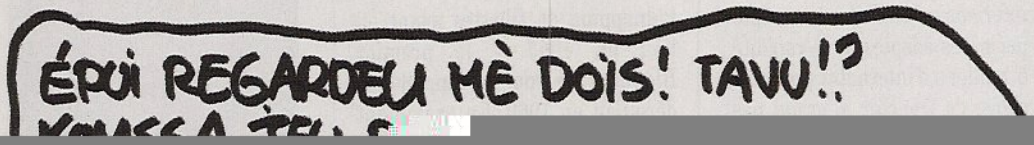
TELEX

La version console de l'excellent STR *World in Conflict* vient d'être annulée. Ubisoft ne donne pas d'explication. En revanche, l'extension *Soviet Assault* prévue fin mars sur PC est toujours dans les tuyaux. Pour une fois...

Hiroshima 2.0

Tiens, un petit "Le Saviez-Vous ?" lu au hasard sur Wikipédia. Le nom de code de DirectX était à l'origine "The Manhattan Project", en référence au projet scientifique qui avait permis de mettre au point la bombe nucléaire aux États-Unis pendant la Seconde Guerre mondiale, et ainsi de raser Hiroshima et Nagasaki. Le premier logo DirectX était d'ailleurs une déformation du symbole international désignant une matière radioactive. Le père de DirectX chez Microsoft, Alex St. John, a avoué en 2007 que la référence était tout à fait claire : comme la bombe atomique, DirectX était vu à l'époque comme une arme anti-japonaise, destinée à faire des États-Unis le centre de l'industrie du jeu vidéo au détriment des développeurs nippons. C'est classe, c'est sympathique. Les relations publiques de Microsoft ont vite étouffé l'affaire, mais aujourd'hui encore subsistent quelques traces de cette histoire : c'est en rajoutant une quatrième branche au symbole du nucléaire, puis en colorant le tout en vert fluo bien radioactif qu'a été créé le logo de la Xbox. J'imagine que le nom de code de la prochaine console de Microsoft destinée à achever Sony s'appellera Enola Gay ou Fat Boy, ça sera de bon goût.

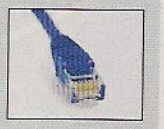




EBOOK-DREAM.COM

PE DE CHERCHEURS TENTE DE DÉMONTRER LA CORRÉLATION DIRECTE ENTRE LA COTE DE POPULARITÉ DU

Intern'haut débit



Ayé ! le cap des 18 millions de chômeurs a été franchi en France. Euh attendez... j'avais

67, année érotique

Les premières bribes d'infos sur *BioShock 2* commencent à apparaître suite à la mise en ligne d'un minuscule site teaser, *something inthesea.com*, peuplé de quelques images. Une bande d'autistes ont

Fallout 3.1415

Et si on faisait un petit récapitulatif de ce qui va bientôt arriver en termes de nouveaux contenus pour *Fallout 3* ? Le 24 mars, donc là, bientôt, dans pas longtemps, arrivera *The Pitt*, qui nous permettra de refaire la campagne originale du jeu dans la peau de Brad Pitt, accompagné d'Angelina Jolie et de leurs 18 enfants, chacun ayant un pouvoir offensif spécial. Le petit Maddox par exemple sera capable de déclencher une tempête nucléaire, tandis que Shiloh et Zahara pourront buffer vos stats tempor... Ah non j'ai mal lu, en fait, ça sera juste une nouvelle mini-campagne dans un Pittsburgh apocalyptique pour une dizaine d'euros. En avril arrivera Broken Steel qui prolongera la campagne originale (on saura enfin ce qui se passe après la très médiocre fin du jeu) et, si vous ne l'avez pas déjà fait avec un mod, fera passer le niveau

autre que le co-créateur des premiers *Sonic*. Ce dernier a d'ailleurs déclaré en 2008 que le jeu *Pacman* aurait "*un grand potentiel pour un retour, étant donné sa rareté sur le marché actuel*". Il faut avouer que pour une licence ayant été déclinée en 28 titres différents sur une période de 30 ans, nous nous montrons particulièrement impatients.

We don't need no education

Le gouvernement anglais, entre deux nationalisations de banques en faillite, a lancé une nouvelle campagne de pub pour améliorer la santé de la jeunesse. On y voit un ado jouer à un jeu PlayStation et, placardé juste à côté : "*Il risque une mort prématurée*". Parce que vous savez, les jeunes, c'est important

EBOOK-DREAM.COM

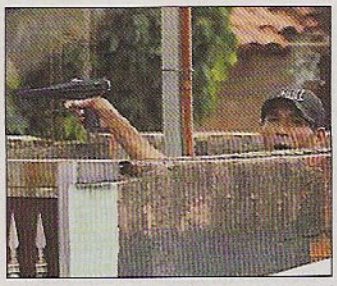
PRÉSIDENT ET LA CRISE FINANCIÈRE : "QUAND WALL STREET GAGNE 3 POINTS, SARKOZY GAGN... AH NON

Économie de marché

Pour concurrencer la chaîne Gamestop qui règne en maître sur ce marché lucratif, Amazon US et Toy's R Us se lancent dans la distribution de jeux d'occasion. Si vous fréquentez les boutiques Games de chez nous, vous connaissez le principe : vous revendez vos jeux pour une misère et vous les retrouvez le lendemain, à un prix trois fois plus élevé, dans le bac "Occaze" du magasin. Pas étonnant que ça se bouscule au portillon pour exploiter cette manne, pas étonnant non plus que depuis quelques années, les éditeurs commencent à gueuler contre ce système qui leur fauche un paquet de ventes. Récemment, on a même vu David Jaffe, le créateur de *God of War*, expliquer lors d'une interview que les éditeurs et les chaînes de distribution devaient arrêter de parler de ça devant les consommateurs et faire leur petite négociation entre eux pour calmer les esprits. Et c'est vrai que c'est un peu bizarre, ce marché du jeu d'occasion : quand un utilisateur pirate un jeu, on dit que c'est un voleur parce qu'il ne récompense pas les développeurs, mais quand il achète un jeu d'occasion – ce qui revient au même pour les développeurs, qui l'ont dans l'os – là il n'y a plus de problème. Hmm.

C'est la crise

On vous le répète partout, à longueur de journée : nous sommes en pleine crise financière. Le besoin d'argent touche toute personne ne prenant pas de bains de champagne. Si bien qu'au Brésil, dans la riante bourgade de Samambaia, un homme s'est introduit dans la maison d'une sexagénaire afin de récupérer les 42 dollars de dettes que cette dernière lui devait. Mamie étant elle aussi sans le sou, le tout a rapidement dégénéré en une



prise d'otage à l'aide d'un pistolet Light Phaser utilisé pour la Master System. Quand on vous dit que c'est la crise. S'est ensuivie une négociation de 10 heures avec la police avant que le méchant gamer old-school n'envisage de relâcher la dame. Pas fou, il est sorti dans la rue armé de deux couteaux, ce qui est mieux qu'un jouet mais moins bien qu'un MP5, et a libéré son otage avant de se rendre. L'histoire ne dit pas si, atteinte du syndrome de Stockholm, la mamie a fait durer les négociations pour finir *Operation Wolf* avec son ravisseur.

Jeux interdits

Voilà, il fallait que ça arrive : la start-up Zivix LLC de Minneapolis, qui a réussi à convaincre quelques pigeons d'investir dans son projet, annonce la commercialisation dans le courant de l'année de la guitare électrique Headliner à 250 dollars qui, en plus d'être l'instrument de musique habituel que vous pourrez connecter à votre ampli, sera compatible *Guitar Hero*. Le fabricant explique que certains joueurs souhaitent "*passer au niveau suivant*" et ne veulent pas "*juste prétendre être un guitariste*". Dans ce cas, pourquoi ces joueurs-là n'auraient-ils pas déjà acheté une vraie guitare électrique et appris comme tout le monde les accords de base ? Des accords que d'ailleurs *Guitar Hero* ne gère pas puisqu'il s'agit juste d'un classique jeu de rythme amélioré. OK, soyons francs : *Guitar Hero* est déjà une insulte pour tous les guitaristes du monde, je considère que le produit des gens de Zivix est une provocation intolérable et je leur souhaite donc d'être réincarnés sous la forme d'un médiator de guitariste de speed metal gothique.

Are you Ken ?!

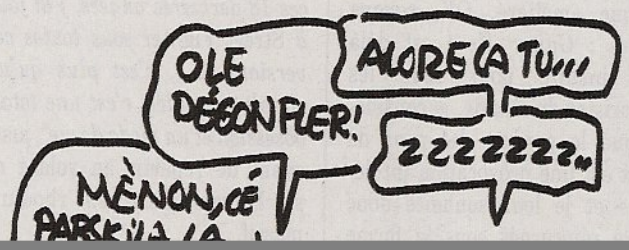
Le fan art est une discipline visant à dessiner quelque chose d'existant avec son style à soi. Mais mal. Ne dépassant que rarement le statut de grotesque gribouillage, on notera cependant une forte concentration de "fanartistes" ayant pour vocation de dévoiler enfin ce qui se cache sous la robe de Chun Li. Certains arrivent même à vendre leurs dessins, c'est dire si le monde va mal. C'est ce qui est arrivé à Dave White, un artiste anglais ayant souhaité célébrer la sortie de *Street Fighter IV*. Le barbouilleur a donc peint une toile représentant Ryu d'une valeur de 14 000 dollars. Pourquoi une telle somme ? Simplement parce que Dave White s'est rendu célèbre en collaborant avec des entreprises artisanales telles que Nike ou Coca-Cola. Toto a déclaré à ce sujet : "*Au cours de ces 18 dernières années, j'ai joué à* Street Fighter *sous toutes ces versions (...), c'est plus qu'un simple jeu vidéo, c'est une totale obsession et un mode de vie*", juste avant de repartir au volant de sa Ferrari Enzo en rhodium massif.

TELEX

On n'y croyait plus mais finalement, Ossian Studios semble être sur le point de sortir son extension pour *Neverwinter Nights 2 : Mysteries of Westgate*. Au moment même où vous lisez ces lignes, le contenu additionnel doit être disponible en téléchargement depuis une semaine pour un prix flirtant avec les 10 dollars. Comme le veut la tradition, nous vous recommandons de garder la carte bleue au chaud avant que l'on vous en reparle.

EBOOK-DREAM.COM

D'IDÉES, BESANCENOT S'EST RENDU EN GUADELOUPE POUR S'INSPIRER DU MOUVEMENT CONTESTATA



Elle court, elle court...

La maladie de la PlayStation. Dans les mains des enfants. C'est du moins ce que tente de nous faire avaler un charlatan. Cette belle histoire débute avec une jeune fille qui pense

Halo Wars à la télé

Les Coréens aiment les jeux vidéo. Au point d'en faire de clinquantes émissions diffusant des matchs en direct et d'avoir supporté l'atroce joueur de

EBOOK-DREAM.COM

EBOOK-DREAM.COM

NT ÉCŒURÉ : "C'EST PLUS UN PARTI, C'EST UNE FROMAGERIE. APRÈS HOLLANDE ET LA ROYAL CHEESE, VOI

TELEX

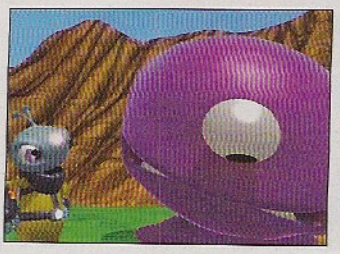
Pour notre plus grand malheur, Todd Hollenshead, le patron d'ID Software a été interviewé par le site *Gamestrailer.com* alors qu'il avalait un délicieux plat de fromage fondu nappé de marshmallow. Par conséquent, impossible de vous dire s'il a annoncé que Rage sortait en 2009, s'il sirotait du potage à l'œuf ou s'il rotait un gage pour Franck Leboeuf. En clair, on sait pas, voilà, merci de ne pas insister.

L'influence des médiocres

Si vous vous rendez au SIGGRAPH 2009, un salon de trois jours (4 au 6 août) se situant à la Nouvelle-Orléans et s'adressant "*aux professionnels du graphisme et des technologies interactives*", vous aurez sans doute la chance de croiser le Messie du Jeu Vidéo, l'Ayatollah du ludisme numérique, le Mozart du game design, le Bigard du Pong, j'ai nommé Mister Will Wright. L'homme qui porte la vérité dans son ombre et ses pas offrira une note introductive au salon. Il y sera question de la manière dont le développement du jeu vidéo est en train d'influencer toutes les industries et cela dans le monde entier. On espère bien que Willou nous y expliquera comment l'industrie automobile a choisi de faire buguer ses contrôleurs de vitesse en l'honneur de *Prisonner of Power*, comment *Soldier of Fortune* a influencé le secteur agro-alimentaire de la boucherie, et j'en passe.

Un dernier Maw

À l'heure où j'écris ces lignes, *The Maw*, un excellent jeu débile venant tout droit du Xbox Live, devrait être disponible sur nos PC, grâce à Steam. Deux extra-terrestres libérés par le crash d'un vaisseau de chasseur de primes se taillent la bourre avant de se lier d'amitié. Ce n'est que le premier pas d'une aventure qui les mènera lentement vers une relation passionnée et fusionnelle... Euh, non... Ça c'est *Bienvenue chez les Ch'tis*. En fait, *The Maw*, c'est plutôt une remise au goût du jour de *A boy and is Blob* made in NES. Votre grosse bestiole violette avalera tous les ennemis croisés, absorbant leurs caractéristiques et intégrant leurs pouvoirs. À vous de la gérer convenablement à l'aide d'une laséro-laisse. Ça coûte dans les 10 euros, évidemment, on vous inviterait plutôt à la prudence vu qu'on ne l'a pas testé. Ou pas du tout, en fait...



Du momo Gratuit !

Yo Boulon,

Bon c'est good pour les 3000 cléfs de démo gratosse pour les MMO NCSOFT,je te résume comment que ça va se passé : On va avoir 1000 clés de test Guild Wars pour jouer sept jours. Y aura aussi 1000 cles de démo sur Lineage II et on pourra y jouer 15 jours. Et si t'aimes les garçons en slip, on donne 1000 clef de test City of Heroes, aussi pour 15 jours. A noter que l'éditeur n'offrent plus de démos pour ces jeux, donc ces cléfs c'est vraiment une exclue.

L'url de l'offre sera donc ouverte le Vendredi 20 Mars, jour du printenps, sur cette url : http://www.canardpc.com/testemoi.html. C'est en partenariat avec dlgamer alors t'oublie pas 'e le mettre sur les news, hein ? Nan parce que c'est vachement bien come initiatif.

Half

TELEX

Le concept de survie en milieu post-apocalyptique m'intéressant au plus haut point en attendant la tempête de sable qui ravagera bientôt Paris, je surveille attentivement les informations sur *I am Alive*. On vient d'apprendre que le report annoncé récemment camouflait en fait un changement de développeur des Parisiens de Darkworks aux esclaves chinois d'Ubisoft Shanghai. J'ai bien peur qu'on apprenne bientôt la nouvelle fermeture d'un studio.

EBOOK-DREAM.COM

Armageddon Riders

Genre : Copie de Carmaggedon
Développeur : Targem (Russie)
Editeur : Va savoir
Sortie prévue : Hypothétique en Europe

Depuis quelques jours, circulent sur Internet des vidéos d'un jeu rappelant à toute une génération leurs meilleurs souvenirs vidéoludiques. On y dérape sur des cadavres, on explose ses pare-chocs sur des cages thoraciques et on gagne de points à l'aide de giga-carambolages hyper-trop-sanglants. Les développeurs de Targem, de braves Russkofs ayant conservé les bonnes valeurs d'avant la pérestroïka, s'attaquent avec *Armageddon Riders* (ou *Clutch*, ça dépend, ils ont l'air de tenir aux deux noms) à un remake en bonne et due forme de *Carmaggeddon*. Enfin, bonne et due forme, ça reste à discuter : ces premières images peuvent paraître un peu frileuses ; on notera d'abord que les piétons humains sont remplacés par des saloperies de zombies. Puis, on s'apercevra avec horreur que ça a l'air d'une vraie piste de course plutôt qu'un gros bordel libertaire à la *Carma*. Ça peut gêner aux entournures, mais soyons honnêtes... C'est pas tous les jours qu'on nous offre ce genre de projet et pour être honnête, ça change de ces jeux de caisses châtrés façon *Burnout*. Je vous assure sur l'honneur que je mettrais toutes mes forces vives à traquer toutes les infos concernant le projet, dussé-je me priver de tous les tests de tycoon de vétérinaires austro-hongrois qui sortiront dans l'année. Ah bah tiens, mon petit doigt me dit qu'il serait d'ores et déjà sorti au pays du Soviet suprême, sauf l'égide du NRJ local. Okay, je contacte Boris le pote pourvoyeur de vodka de Gringo et on organise bientôt un test expatrié.

Omar Boulon

World at War, peace of mind

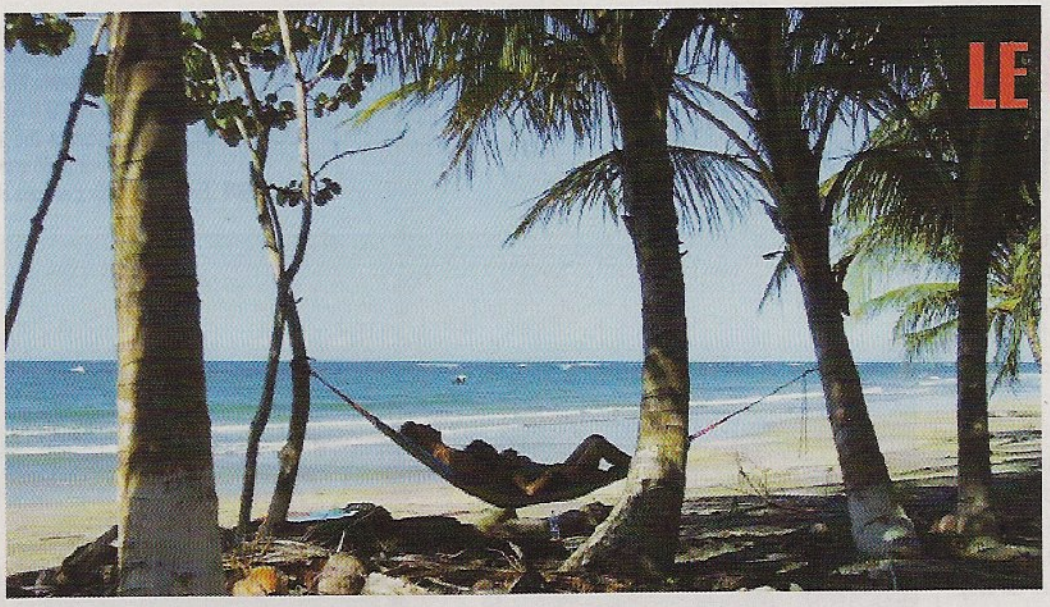
J'ai l'impression qu'il ne se passe pas un jour sans qu'un "média" généraliste ne se fende d'une mise en garde contre le jeu vidéo pervertissant les enfants plus sûrement que les exercices manuels à la colle forte. Alors, il est bon de lire parfois une chronique un tant soit peu sensée qui va à l'encontre de l'alarmisme généralisé faisant toujours recette en cas de crise. Micah Kelber est un rabbin new-yorkais, qui de son propre aveu, soufrait de la peur des nazis "*inculquée par [ses] professeurs et [ses] rabbins*". Une peur se manifestant entre autres par des cauchemars récurrents. Dans un article sur le site Forward - The Daily Jew, il explique que jouer à *Call of Duty V* lui a permis de surmonter sa peur. Une guérison due selon lui aux choix moraux imposés par les développeurs plaçant le joueur du côté des bourreaux ; à l'impossibilité de mourir vraiment en cas d'échec ; aux modes multijoueurs permettant d'incarner un nazi et de se faire tuer par de jeunes enfants aux pseudos fantaisistes comme "justabanana". Je ne suis pas sûr que le procédé soit kascher mais j'approuve le détournement de meurtres virtuels à des fins thérapeutiques.

TELEX

À part les dirigeants de la rédaction, nous sommes tous d'accord pour dire que l'iPhone c'est de la sacrée camelote pour les putes à Steve Jobs et les gogos obnubilés par le design et la hype. Malheureusement, avec plus de 6 000 jeux disponibles d'après le dernier recensement, il faudra bientôt que j'en aie un pour compléter ma collection de consoles portables. Comment ça, c'est une excuse de merde ?

NDD : C'EST ÉTRANGE... JE N'ARRIVE PLUS À M'EXPRIMER CORRECTEMENT. J'AI DÛ TROP ENTENDRE DE DISCOURS DU FRENCH PRÉSIDENT OF RÉPUBLIQUE. HÉLAS, HÉLAS...

EBOOK-DREAM.COM



LE COSTA RICA

Si vous cherchez une destination qui ne soit pas encore surfaite, que l'avion ne vous angoisse pas et que vous disposez d'au moins 15 jours de vacances, permettez-moi de vous faire partager quelques pensées sur le Costa Rica, d'où je reviens après un mois de pérégrinations. Niché au cœur de l'Amérique Centrale, le pays partage ses frontières avec le Nicaragua au nord et le Panama au sud, entouré par la mer des Caraïbes à l'est et l'océan Pacifique à l'ouest. Rassurez-vous, le cours de géo s'arrête ici, je vais surtout vous parler de mon expérience. Après une escale sans intérêt à Caracas, Venezuela – Air France ne propose

surgissent les interminables plantations de bananes, avant finalement de tomber sur la mer à Puerto Limon. La route côtière m'amène au sud, au village de Cahuita, plus proche de l'ambiance jamaïcaine avec une nonchalance palpable immédiatement contagieuse, des rastas ne vivant que pour le reggae et la calypso, des casados (plats populaires typiques) à la noix de coco et des maisons colorées en tôle et en bois. Pour manger, comptez entre 3 et 10 dollars par repas, entre 20 et 100 dollars la nuit pour un hébergement. Pour ma part, j'étais dans un bungalow tout confort à 20 mètres de la mer, pour

des gringos, surfeurs ou retraités, au grand dam de certains. Puis le voyage se termine au nord de San José, aux alentours du volcan Arenal. L'endroit est venteux, très vert, mélange de forêts touffues, de cours d'eau, de petites collines et de cascades. Après avoir longé le lac Arenal et en avoir pris plein les yeux, je vous conseille plus particulièrement le petit village d'El Castillo, perdu au bout de 10 km de piste. Il offre une vue magistrale sur le volcan et un calme sans rapport avec Fortuna, la ville touristique la plus proche. Quelques recommandations si l'aventure vous tente : sans sombrer

EBOOK-DREAM.COM

test

Drakensang
Faute de merle...

Genre : Jeu de rôle à la Baldur's
Développeur : Radon Labs (Allemagne)
Editeur : Eidos
Config. recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
Prix : Environ 50 euros
DRM : Securom, mais c'est pas sûr

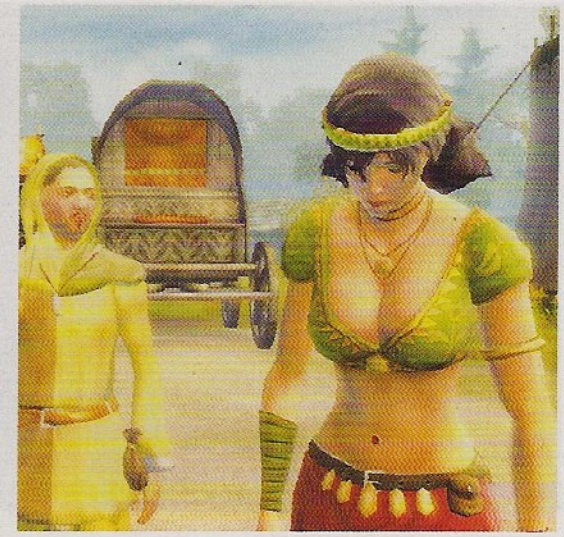
Merci d'imaginer à la place de cette phrase d'introduction une longue, brillante et hilarante pièce sur le jeu de rôle PC contemporain et son état de quasi-faillite, parce que moi, là, je suis un peu trop perturbé par le cas *Drakensang*. C'est vrai, j'ai beaucoup de mal à me faire une idée. A priori, j'ai apprécié l'expérience : l'histoire est accrocheuse, la réalisation agréable et le système de jeu plutôt complexe et satisfaisant à condition de se pencher dessus sérieusement. Mais bon, y a un truc qui cloche. Un petit arrière-goût d'insatisfaction, un parfum de trop peu. Pourtant, question durée de vie, cette nouvelle adaptation vidéo-ludique de l'Œil Noir se pose là : cinquante ou soixante heures facile, soit largement plus que la moyenne des titres récents. Effectivement, l'histoire peine un peu à démarrer et il faudra quelques heures avant que l'aventure n'atteigne son rythme de croisière, mais est-ce un crime ? *Arcanum* était très lent à se mettre en place. Enfin, je sais pas, y a un truc qui cloche. Allez, Seigneur, prends pitié et dis-moi si ma seule raison d'apprécier *Drakensang* est l'absence totale de concurrence dans son secteur ?

Drakensang ***est très mignon et tourne très facilement sur un Athlon 4000+, 1 Go de RAM et 8800GTS320. Et pour les mauvaises langues, non, c'est pas toujours ensoleillé et bucolique.***

Œil noir, monde coloré. Si vous avez eu le malheur de jouer aux jeux de rôles dans les années 80, vous connaissez déjà l'Œil Noir et son univers plutôt gamin, l'Aventurie. Tiens, on me dit à l'instant que depuis, ça a beaucoup évolué, que la licence a pris un virage adulte et tout et tout. Je veux bien le croire mais, le premier contact avec *Drakensang* risque plutôt de vous faire pencher du côté Fantasy Générique-bloom-Option bucolique et grosses mamelles. En effet, tout a l'air gentil, primesautier et les femmes sont dotées de machins ridiculement proéminents, tellement proéminents d'ailleurs que je les soupçonne d'y planquer la majeure partie de leur inventaire. On pardonnera pourtant largement l'innocuité de l'univers et les libertés prises avec la physique grâce à l'humilité démontrée par les scénaristes. Pour une fois, on n'incarne pas le dernier espoir de l'humanité, le fléau de Dieu ou l'unique antidote à l'annihilation du Pozum par l'Emprium Pastartarès... Non, on se contente, en bon aventurier, d'aller rendre visite à un ami semblant s'être attiré quelques ennuis. Évidemment, on s'apercevra plus loin que l'affaire de meurtres secouant la ville de Ferdok a quelques ramifications raisonnablement impressionnantes, mais pas de délire égocentriques vous plaçant au centre d'une machination galactique. Tout au plus serez-vous la marionnette d'un gros balèze.

Role Playing Gentillet. C'est tant mieux d'ailleurs, cette approche a le mérite de nous intégrer lentement mais sûrement à l'univers. Et quête après quête, discussion après discussion, on s'aperçoit que cinq ou six heures se sont écoulées. Mais bon, à cette étape du test, il est temps de regarder la vérité en face : *Drakensang* n'est ni *Fallout*, ni *Planescape Torment*. Même si on s'amuse beaucoup, on tuera un peu trop de rats, d'insectes, de bandits pour ne pas se sentir un peu morveux. On rendra énormément de petits services et les quêtes originales et marquantes ne seront pas légion. Évidemment, l'enquête sur les meurtres est très sympa dans son déroulement comme dans son traitement, on suivra un paquet de quêtes à tiroirs qui se prolongeront plus loin qu'on pouvait l'imaginer, mais ça reste tout de même très classique et anodin. Ce qui pèche le plus dans tout cela, c'est la sensation de vivre une histoire un peu unidimensionnelle où les différents choix sont du domaine du négligeable, où les conséquences sont un concept lointain. On choisit un patron plutôt qu'un autre, on fait preuve de pitié ou non vis-à-vis de quelques trouble-fêtes, on préside à la destinée d'un pommier... C'est très anecdotique. Ceux qui rêvaient de se la donner antéchrist et de bouleverser l'univers resteront sur leur faim. Mais, je le répète une fois encore, il s'agit plus d'un léger regret que d'une tare : *Drakensang* est agréable et attachant. Surtout si on aime les chats.

EBOOK-DREAM.COM



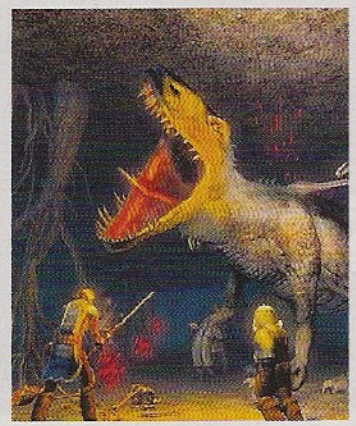
Ce screen est uniquement dédié à illustrer le problème de caméra évoqué dans le texte.

Mieux que Google Trad. Mais je vous avouerais qu'un point me chagrine davantage : tous ceux ayant tripoté la version originale en allemand m'ont chanté la maîtrise de l'écriture, les dialogues très drôles et les références parfaitement amenées. Bon, honnêtement, vu ma phobie des Allemands, je ne les crois pas du tout. C'est juste impossible qu'un Allemand soit fin, rigolo et capable d'évoquer autre chose que la choucroute et les blindés lourds. Ça signifierait qu'ils sont à peu près aussi humains que les Anglais et je refuse d'y croire. Enfin, qu'importe, cette qualité d'écriture, j'ai un peu l'impression qu'elle est passée à la trappe avec les adaptations. Ne me comprenez pas de travers, hein... Ce n'est pas mal écrit ou trop besogneux. Juste qu'en français ou en anglais, l'ensemble ne m'a pas marqué par son style de haute volée et ses saillies surpuissantes. Les archétypes sont bien campés, de temps à autre gentiment brocardés, le vocabulaire heroic-fantasy est de rigueur : c'est le SMIC du RPG.

Gameplay solide. Dieu merci, côté mécanisme de jeu, c'est nettement plus béton. Une FAQ a même été mise à disposition des joueurs (*http://tinyurl.com/drakenfaq*) afin de comprendre les bases du système, histoire de tirer parti des dodge, systèmes d'attaques et de parages qui semblent bien nébuleux de prime abord. Les amoureux de minimaxage vont être ravis : cette orientation collant vraiment au jeu de rôle papier renvoie l'adaptation *D&D* des *NeverWinter* dans les poubelles des roulements de dés. Associé à la possibilité de passer les affrontements en tour par tour complet et à la gestion d'un groupe d'aventurier, j'imagine que le jeu devrait remporter quelques suffrages chez les gens de goût. Évidemment, les êtres humains se contenteront de remarquer les fiches de persos extrêmement détaillés et la tripotée de compétences "annexes" tout à fait jubilatoires : des compétences en connaissance de la nature influenceront l'état de votre minimap en forêt, un bon niveau de Street wise, vous offrira plein de détails sur l'écologie urbaine, etc. Côté compétences sociales, d'observations et autres machins scientifiques, la liste est variée et conséquente, même si les skills checks sont moins fréquents et moins bien gérés que dans Storm of Zehir. Vous vous contenterez souvent de bénéficier d'un léger bonus d'Xp ou d'une inflexion de discours. C'est pas grand-chose, mais vu que chez les concurrents, ça n'existe même pas, je préfère le souligner deux ou trois fois.

Défauts de jeunesse. Bien entendu, *Drakensang* étant le premier jeu de Radon, on peut noter un paquet d'indélicatesses. On citera par exemple la caméra carrément vivable en extérieur mais totalement haïssable en intérieur – "heureusement", on ne visitera pas beaucoup de bâtiments – ou l'étrange gestion de l'artisanat dans le jeu. Ce dernier point me semble extrêmement secondaire et m'indiffère totalement mais je préfère le préciser pour les fans : le système de craft apparemment super bien foutu (forge, plans, cueillette, potions) n'est pas du tout mis à profit et sert finalement à très peu de choses. Dernier point, l'aventure semble un peu trop taillée sur mesure pour un héros guerrier. Après avoir tenté de jouer avec un "rôdeur et un charlatan, il est clair que la voie de la brutasse se révèle la plus intéressante, surtout que notre tueur peut s'offrir la compétence Lockpick. Kahn, qui a joué à la version anglaise (disponible chez Gamer's Gate en download légal), m'indique qu'un mago boosté peut aussi faire de sacrés dégâts. Mais bon, à vous de voir si vous pouvez faire confiance à un gars qui s'est spécialisé dans le test de MMORPG gratuits.

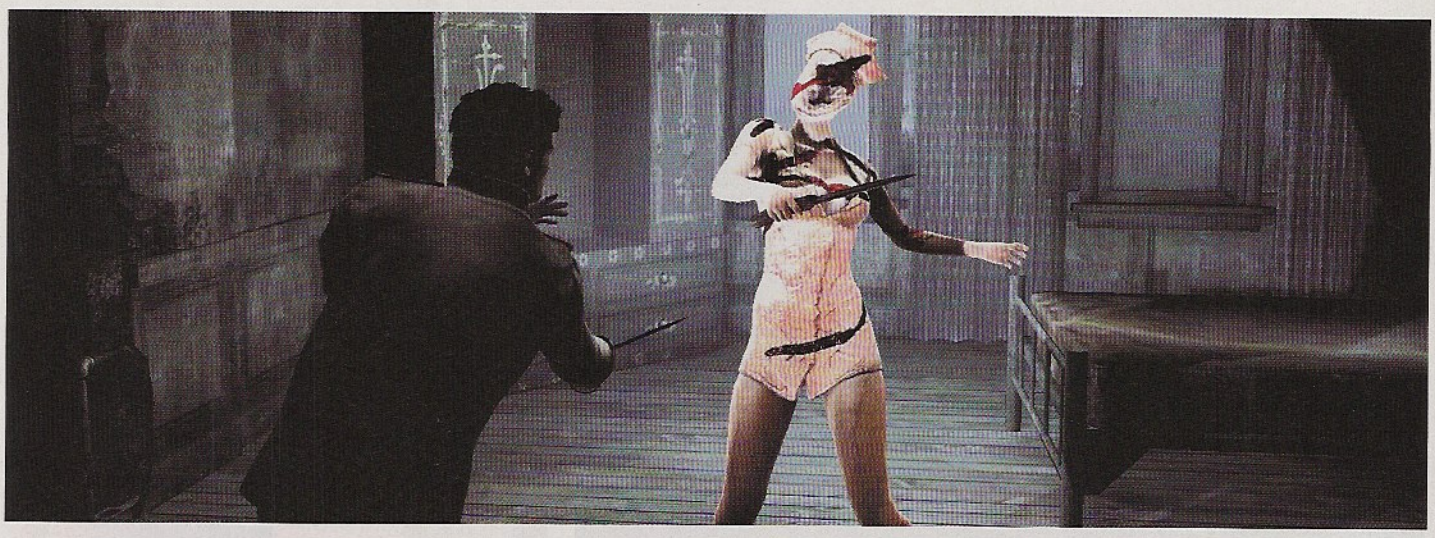
Omar Boulon



Notre avis : Je ne suis pas persuadé que *Drakensang* marque à tout jamais l'histoire du RPG occidental. Mais, autant être honnête : il n'y a pas grand-chose de mieux à tripoter en ce moment et ce premier RPG made in Radon Labs a tout de même un paquet de distinctions méritoires à son actif. Ouais, je sais, c'est beau comme du Bokassa. De toute façon, le studio annonce une préquelle avec *Drakensang : The River of Time* pour l'année prochaine. On peut donc espérer que les problèmes soulignés dans le test seront réglés et qu'on pourra enfin l'apprécier sans honte. En attendant, si vous aimez les RPG, vous n'avez pas vraiment le choix.

7/10

EBOOK-DREAM.COM



Silent Hill : Homecoming

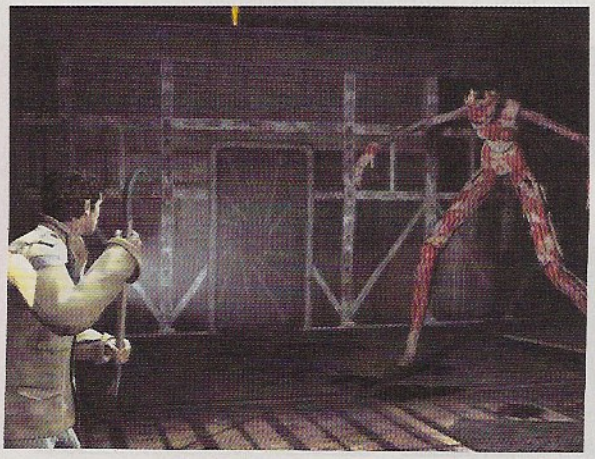
Totalement à l'ouest

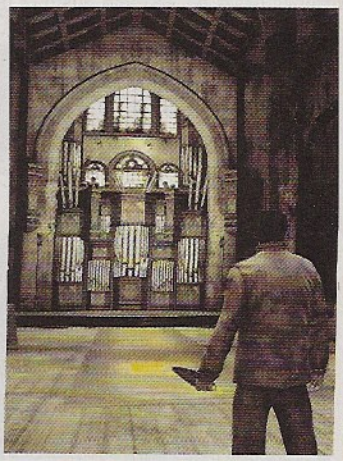
Genre : Survival-horror / Action 3D
Développeur : Double Helix Games (États-Unis)
Editeur : Konami
Config. recommandée : CPU dual-core, 1 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo compatible DirectX 9.0c
Prix : Environ 45 euros
DRM : Activation et lancement du jeu via Steam

J'ai beau être une chochotte allergique à la douleur, peu de jeux vidéo m'auront fait peur au point de devoir arrêter d'y jouer pour me rouler en boule dans un placard en attendant que quelqu'un vienne me réconforter. Le premier *Silent Hill* en fait pourtant partie au même titre qu'un *System Shock 2*, et comme je suis naturellement attiré par les sensations fortes, j'ai depuis suivi la série malgré quelques infidélités du côté des *Resident Evil*. Enfin, au moins jusqu'au troisième épisode, la quatrième colline silencieuse n'ayant pas réussi à me tenir éveillé malgré une légère tentative de renouvellement. Alors je ne dois pas être le seul dans ce cas-là puisque Konami, l'éditeur historique, a décidé de virer tous les clandestins chinois qui développaient la série sous couvert de studios japonais pour la confier à un développeur américain. Inconnu au bataillon, Double Helix Games est né de la fusion de deux studios appartenant à Foundation 9, The Collective et Shiny Entertainment. En tant que premier titre à sortir de leurs machines, *Silent Hill : Homecoming* fait donc office de baptême du feu.

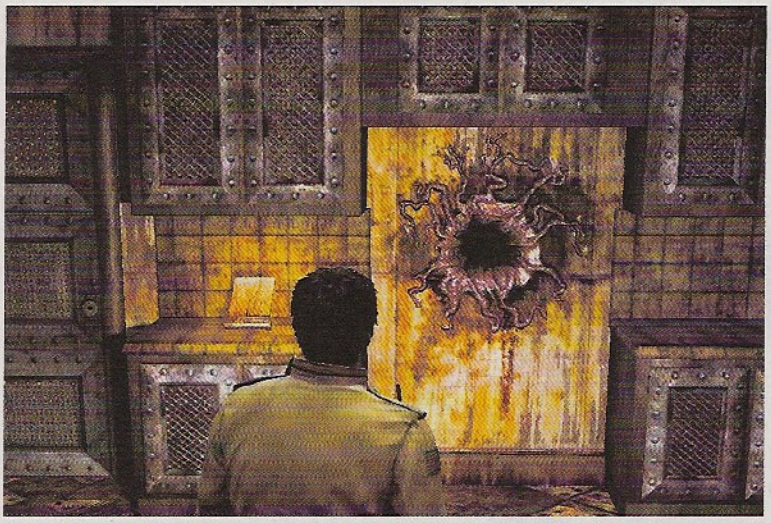
Comme un petit air de Rambo. Je ne dois pas non plus être très malin parce que je n'ai jamais compris grand-chose aux scénarios "d'horreur psychologique" des précédents *Silent Hill*, en ayant tendance à considérer la ville et l'ambiance comme les personnages principaux. Pour ce test, j'ai fait un effort et il faut dire que les scénaristes m'ont bien facilité la tâche en pondant une histoire bien classique presque entièrement repompée sur celle du premier *Rambo*. Alex Shepherd (Alex le Berger, tiens quel nom curieux), soldat membre des Forces Spéciales, rentre chez lui juste à temps pour découvrir que son père et son frère ont disparu. Pour couronner le tout, sa mère est plus apathique qu'un cochon d'Inde nourri à l'éther, le brouillard a recouvert la ville et des morceaux entiers de rues se sont fait la malle. Il n'en faut pas plus à notre petit soldat pour partir à la recherche de son frangin et, au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, c'est vous qui allez devoir le guider. Et contrairement aux héros manchots des précédents épisodes, aussi à l'aise avec une arme à feu que Roselyne Bachelot avec l'homosexualité, Alex peut compter sur sa formation de machine à tuer lors de ses confrontations avec les diverses créatures hostiles rencontrées. Le système de combat inclut maintenant des coups légers et puissants, quelques combos, des esquives et contre-attaques à la manière d'un beat-them-all classique. En sus des trois armes à feu, les trois armes de contact servent à ouvrir abdomens et certains types de "portes".

QTE pour culs-terreux. Au final, les combats se résument à une chose : trouver l'arme adaptée à chaque type d'ennemi et réaliser toujours le même combo (deux ou trois coups faibles suivis d'un puissant). Dans la grande majorité des cas, il suffit d'appliquer la méthode dite de Capt'ain Ta Race "on fait tout au couteau". Contre les adversaires les plus coriaces – ceux qui peuvent parer –, il faudra se fendre de quelques esquives sans trop non plus se fatiguer. Bref, on a rarement vu plus répétitif et ennuyeux ; manque de bol, *SH:H* dédie l'essentiel de son déroulement aux affrontements. Les énigmes n'ont jamais constitué le point fort des survival-horror japonais et malgré la défection à l'ouest, on ne peut pas dire





EBOOK-DREAM.COM



Premier cas documenté de crise hémorroïdaire chez un vide-ordures.

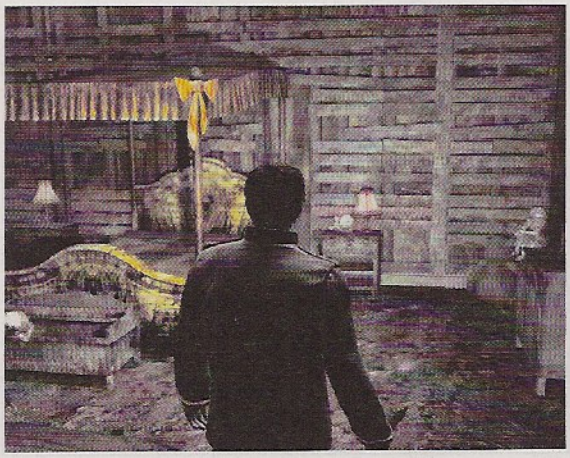
que leur intérêt soit au rendez-vous. Surtout lorsqu'il faut résoudre des simili-taquins, le genre de casse-tête qui me donne pour seule envie d'enfoncer mon moniteur 22 pouces dans le premier orifice venu du game-designer paresseux responsable de ce choix. Je suis aussi bien obligé de constater l'extrême linéarité de l'aventure principalement soutenue par un parti pris de game-design audacieux : la porte fermée. On appréciera aussi les checkpoints qui ne sont pas sauvegardés, très pratique en cas de bugs vous obligeant à quitter le jeu, une mésaventure des plus désagréables m'étant arrivée plusieurs fois. Ah oui... il refuse aussi de se lancer avec mon firewall activé, le moindre Alt-Tab le fait planter et j'ai réussi à me coincer dans le décor sans me forcer.

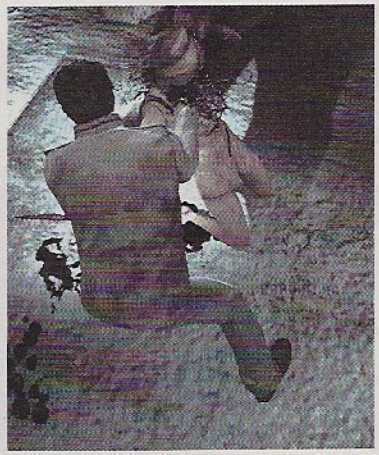
Go East, life is scary there. S'il y a au moins un aspect de la série auquel *Homecoming* est fidèle, c'est celui de la réalisation. Pour sa première version sur les consoles modernes, *Silent Hill* hérite d'un nouveau moteur et – révolution – d'une caméra libre. D'un point de vue purement technique, aucune prouesse à mentionner, la distance de vue est restreinte, la physique se contente du minimum et la gestion de la lampe-torche est même loin d'être irréprochable. Mais sur le plan du design, *SH:H* s'annonce plutôt réussi lorsqu'il se contente de reprendre des éléments du film et des jeux. Dans les cas où Double Helix a voulu ajouter sa touche personnelle, il y a du bon, les boss, et du plus dispensable, comme l'inflation pulmonaire démesurée des infirmières psychopathes ou la surenchère dans le gore. Heureusement, le compositeur original, Akira Yamaoka, a repris du service pour la bande-son distillant nappes atmosphériques lugubres, accélérations indus et hurlements sauvant l'ambiance du jeu. C'est probablement la seule chose m'ayant soutenu pendant la douzaine d'heures nécessaires pour terminer le pensum, porté par l'ennui autant que la nostalgie. Et ce n'est pas le "retournement" final, bien prévisible, qui m'aura convaincu du contraire. *Homecoming* n'aurait sûrement eu aucun intérêt s'il n'avait pas été un *Silent Hill*, malheureusement, c'est aussi un mauvais représentant de la série. Dans ces conditions, il n'y a pas grand-chose à en tirer.

Potoman Poujade

J'aurais voulu être un artiste

Je ne me fais plus d'illusions, je sais que les gens ne jouent plus sur consoles que pour les achievements et l'augmentation de leur substitut pénien Gamerscore. Sur PC, malgré l'implémentation de SH:H *au sein de Steam, j'ai beau regarder mon profil avec humilité, il me semble bien que ces futiles récompenses n'aient pas survécu à l'adaptation (c'est bon, vous pouvez éclater en sanglots, je comprends, personne ne vous regarde). Maintenant que vous avez repris votre respiration et séché vos grands yeux humides, je vais faire ce que je peux pour vous réconforter. Il existe encore des objets optionnels dont l'acquisition vous séparera de la plèbe se contentant de finir le jeu : des gribouillages d'enfants perturbés qui ne feront rien d'autre que décorer votre journal et des photos débloquant une cinématique à la fin du jeu si vous trouvez les onze. Un peu moins facultatifs, les huit sérums vous redonneront toute votre vie en augmentant même son maximum. Je préfère ne pas savoir ce qu'il y a dedans.*





Notre avis : Comme un certain *Resident Evil 4*, *Silent Hill : Homecoming* tente de se renouveler en se recentrant sur l'action. Mais contrairement à son concurrent, c'est loin d'être une franche réussite. Avec des combats un tant soit peu prenants, j'aurais pu me contenter d'un beat-them-all linéaire exploitant l'univers torturé de la colline silencieuse. Puisque ce n'est pas le cas, je ne peux qu'amèrement constater la disparition des montées subtiles d'angoisse au profit d'effets "coups de poing" beaucoup moins convaincants. En attendant une baisse de prix, euh non finalement attendez plutôt *Resident Evil 5*.

5/10

EBOOK-DREAM.COM

'Manquait plus qu'une attaque de baguettes volantes taiwanaises pour que ça devienne tout à fait apocalyptique...

Tom Clancy's EndWar
Le Chi Fou Mi bruyant

Genre : STR simpliste
Développeur : Ubisoft (Shanghai)
Editeur : Ubisoft
Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo
Prix : Environ 50 euros
DRM : Aucun

Si je dois retenir une chose de *Tom Clancy's EndWar*, ça sera celle-là : "*J'aurais dû chier à la caserne, mec.*" S'agit-il d'humour, d'une tentative naturaliste de nous immerger au cœur de la bataille et de la vie militaire, je m'interroge encore. Faut dire que ce STR à l'origine développé sur console a tout pour plonger le joueur PC moyen dans la stupéfaction la plus totale : maniement super chelou, gameplay simpliste au premier abord mais que l'on espère à tiroir sur la longueur, caméra placée de manière très étrange, scénario hallucinant... Tout est bizarre. Oui, voilà un véritable ovni. Tiens, commençons par l'histoire, clairement venue d'ailleurs. *Tom Clancy* oblige, on a droit à un délire néo-conservateur tirant sur le nauséabond qui nous fait regretter la beauté post-hippie d'un *Rainbow 6* ou d'*Octobre Rouge*. Le monde ne compte plus que trois superpuissances : les États-Unis, l'Europe et la Russie. Mais soudain, l'"armée des oubliés" ou un truc comme ça, des très méchants terroristes pas gentils, débarquent pour foutre le Dawa chez tout le monde. Après quelques escarmouches, un peu de profondeur scénaristique et une phrase américaine d'anthologie – "*Si c'est tout ce que les peuples opprimés savent faire, faut pas s'étonner qu'ils soient opprimés*" –, on découvre rapidement que ce sont les sales Ruskoffs qui ont monté l'affaire de toutes pièces pour éviter que leurs "alliés" dépouillent leur pétrole. La manière dont l'histoire est contée est si puante qu'on en aurait presque envie d'aller faire des câlins à Poutine pour lui faire oublier ces bêtises. Qu'importe, dans le jeu, c'est parti : la Troisième Guerre mondiale est enclenchée. Seulement, vu que les bastons au missile nucléaire, c'est pas rigolo du tout pour un STR à petite échelle, ce matin-là, le brave Clancy a balancé une idée au nègre qui l'accompagnait aux toilettes. Parce que Monsieur est escorté partout de peur qu'on oublie de rentabiliser une bribe de créativité divine en l'étirant jusqu'à former un pénible gloubiboulga géopolitico-romanesque. "*Alors, on dirait que les missiles y pourraient pas sauter sur Terre pask'on dirait qu'y aurait des satellites antimissiles partout et qu'il faudrait affaiblir les tours qui contrôlent les missiles pour qu'on tire avec*".

"Unité 1, va te faire voir, chez les Grecs". *EndWar*, c'est un peu le *Ground Control* du pauvre : pas de base à construire, pas de ressources, pas trop d'unités (moins d'une dizaine pour chaque camp), des points de commandement à gagner en accomplissant des objectifs, la possibilité de les dépenser pour lancer des ravitaillements et des trucs à capturer. La caméra est libre mais pas trop : le dézoom est extrêmement limité et on ne verra jamais plus haut qu'en sélectionnant ses hélicoptères... Autant dire que les fans de *Supreme Commander* risquent de se sentir à l'étroit. Dans le mode solo, on aura droit à une carte stratégique à la *Risk* vous invitant à progresser sur le terrain vers la capitale ennemie ou je ne sais quel objectif de valeur. À chaque "hexagone", une mission. Ces dernières semblent offrir une variété chouettos : on a de la capture et de la défense de points (les tours commandant les satellites antinucléaires), du bon gros massacre basique, de la course contre la montre avec exécution de cibles, de la protection de VIP, des gros assauts pour annihiler des QG... Sauf que non, dans les faits, on se contentera généralement d'essayer de buter tout le monde et de couper les lignes de ravitaillement adverses de manière à ce que la carte soit vide de méchants pendant une quinzaine de secondes, le temps que notre victoire soit déclarée. Attention tout de même, le camp le plus affaibli bénéficiera d'une brèche dans le système antimissile, histoire de renverser la situation par un deus ex machina pas très malin.

EBOOK-DREAM.COM

Un peu de technique. EndWar *n'est pas particulièrement transcendant : qu'il s'agisse des modèles, des textures et des effets,* Tom Clancy *oblige, c'est très gris. Les modèles de véhicules eux-mêmes n'ont pas l'air inspirés et certaines proportions risquent de vous traumatiser, genre les hélicoptères que j'ai, un temps, soupçonnés d'être en 2D. Mais soyons honnêtes, ça reste respectable. Ce qui est plus inquiétant c'est la fluidité : impossible de dépasser les 20 FPS en 1440 par 900 et surtout les freezes dans les menus. Espérons que tout cela soit réglé pour la sortie, histoire que les pigeons qui l'achèteront ne se sentent pas trop malheureux.*

"Unité 2 m'oblige à prendre une voix suraiguë pour saouler mes collègues". Mais écartons-nous un instant de notre train-train rédactionnel pour nous intéresser à la grande originalité d'*EndWar* : la possibilité de jouer sans les mains. Origine consoleuse oblige, les gars d'Ubisoft Shangaï, menés par un ancien de The Creative Assembly débauché de Stormrise – c'est beau comme *Les feux de l'amour* –, ont eu l'idée de lancer le premier STR commandé à la voix. Doté d'un micro, vous appuyez sur la barre d'espace et égrenez vos commandes selon le principe du Qui Quoi Où. Gringo, oreille de porc, rectum. Ouais, on a dû passer une bonne demi-heure à vomir des insanités dans le micro, nous aussi, j'en viens même à me demander si ce n'est pas l'intérêt premier du produit... désinhiber les masses. Donc, vous balancez votre ordre en découpant bien les mots "Unité 1 Attaquer Cible 4" et c'est parti. On peut ordonner un déplacement vers un lieu prémarqué sur la carte, sonner une retraite pour éviter qu'une unité crève et qu'elle accumule de l'expérience servant à la booster, demander un focus de caméra, lancer une frappe, une guerre électronique et j'en passe. Dans les faits, ça marche : j'ai eu beaucoup de mal à calibrer le bidule sur ma voix ridiculement grave, mais une fois réglé, c'est vraiment fantastique. On regrettera juste un peu de confusion sur les mots d'une syllabe, mais bon. Reste que tout ce tatouin parfaitement justifiable et souhaitable sur 360 est moins efficace qu'une bonne souris tout en aboutissant à un truc qu'on n'aime pas du tout dans nos contrées, étranger : du bon gros nivellement par le bas.

"Unité 3, réembauche un designer". Au cas où vous n'êtes pas assez méprisant pour avoir trouvé tout seul, permettez-moi de me montrer un peu plus clair : *EndWar* pousse les simplifications très loin, au point que le gameplay se transforme en machin terriblement caricatural. Pour faire simple, dans un jeu de stratégie en temps réel classique, on sait bien que chaque type d'unité a un prédateur et une victime privilégiés. L'antitank fera la peau aux blindés et périra face aux lances-flammes. Mais bon, ça reste un mécanisme de jeu parmi tant d'autres, vingt-cinq blindés ne feront qu'une bouchée du petit bonhomme et de son lance-roquettes. OK, mais pas dans *EndWar*... Ici, les unités ne prennent vraiment de dégâts que par leurs némésis, si bien qu'il suffit d'aligner les bons trouffions face aux adversaires pour gagner. Pas de tactique, pas de réflexion, juste la bonne réponse au bon stimulus une fois passée la phase d'apprentissage. Alors c'est terriblement chiant, surtout quand il est impossible de lancer un assaut interarme, la faute au système de commande et au zoom. On joue au bonneteau militaire : hop hélico, je dégage mon tank, j'envoie un APC, hélico descendu, tank approche, j'envoie mon hélico... Et on ne fait que ça. Ça reste tolérable à la voix, grâce à la nouveauté du truc, mais en jouant à la souris, on se mange une terrible tranche d'ennui dans les gencives. Le genre de truc qui, face aux *Empire Total War*, *Men of War* ou *Dawn of War 2*, précipite la galette vers les oubliettes.

Omar Boulon

Notre avis : L'idée est jolie mais sa pratique est contre-productive : simpliste, répétitif, terriblement basique même en face de *Command & Conquer* ou *Warcraft 1*, *EndWar* n'existe que par son ergonomie originale. À part ça, on s'ennuie terriblement tout en cassant les noix à tout son entourage. Après six ou sept heures de jeu, c'est un plaisir de voir que tous les couillons partageant mon bureau ont fini par capituler : désormais, ils s'autodésignent "Unité n" et passent leur temps à commenter leurs actions et le lieu où elles doivent se dérouler. Unité 1 va donc jouer à un bon jeu chez lui.

4/10

EBOOK-DREAM.COM

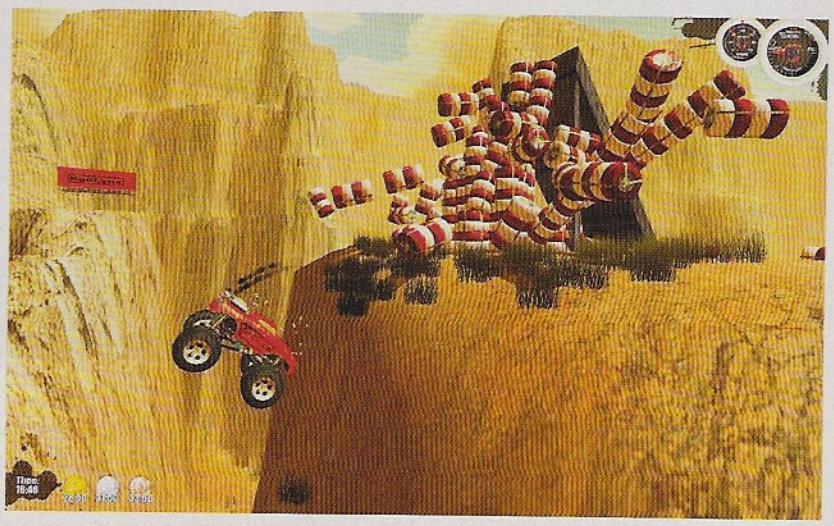
test

Monster Trucks Nitro

Drame de la facilité

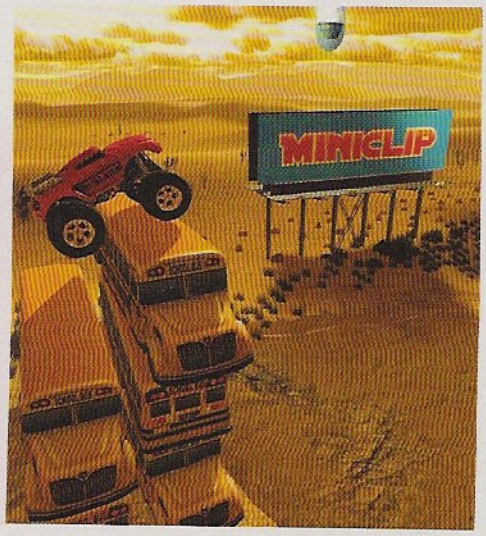
Genre : Arcade
Développeur : RedLynx
Editeur : Miniclip
Config recommandée : CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte 3D DirectX 9
Prix : Environ 15 euros
DRM : Activation par Internet

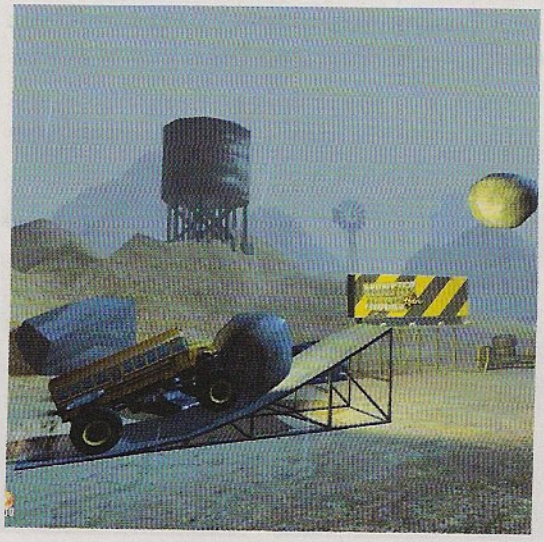
Le 4x4 en milieu urbain, c'est très sympa, surtout pour se garer en travers des trottoirs, défoncer les pare-chocs de Twingo et participer à sa mesure au réchauffement de la Manche. Mais cette capacité de nuisance – fort agréable je l'admets – n'est rien en comparaison de la jouissance procurée par un Monster Truck ; vous savez, ces engins surélevés dont les roues surdimensionnées les font surmonter tout un tas d'obstacles rigolos, comme Régine ou des troupeaux de Vélibs. Voici le genre d'expérience que propose *Monster Trucks Nitro*, à travers un titre très grand public directement inspiré des jeux Flash reposant sur la gestion de la physique. Juste avant d'attaquer dans le gras, rappelons que le studio Redlynx est un habitué du genre, à l'origine de *Trials Bike Basic*, un jeu de 2003 où vous incarnez un pilote de trial devant composer avec les forces de la gravité. Six ans plus tard, la recette n'a pas changé, à la différence près que vous pilotez un gros camion et non plus une moto. Les 25 niveaux remplis d'embûches vous font gérer les sauts et les rebondissements de l'engin, tout en surveillant le chrono pour débloquer le stage suivant. Rien de compliqué dans l'histoire, les commandes sont réduites à leur minimum : accélérer, freiner, basculer en avant et en arrière pour faire des loopings ou ajuster l'angle de chute. Ajoutez du nitro à l'histoire, un ou deux passages un peu plus "compliqués" de temps à autre, l'invulnérabilité à toute forme de dégâts, et roulez jeunesse.



Scrolling 3D parallaxe. Attention, ne vous laissez pas abuser par les images, *Monster Trucks Nitro* est bien un jeu 2D. Certes, l'affichage est en 3D, mais les déplacements ne s'effectuent que de gauche à droite sans aucune possibilité de choisir votre route en profondeur, bloqué sur un axe unique. On subit ici l'héritage des jeux Flash, et sans perdre de vue la destination Casual du titre, on ne peut qu'être frustré par une telle limitation. D'autant plus que le comportement de voiture s'avère sympathique – mélange d'arcade et de gestion de la physique – et qu'une balade dans un environnement ouvert aurait certainement approfondi un titre qui, la découverte passée, manque cruellement de consistance. Sans même parler de la simplicité du gameplay – ce n'est pas une tare dans ce type de jeu –, le plus rageant réside dans le manque d'intérêt des niveaux. Leur grande majorité ne propose aucun challenge, et avancer sans réfléchir suffit généralement à terminer à la troisième place et accéder à la prochaine course (comptez une minute par niveau en moyenne). Le level design n'exploite que peu tout le potentiel offert par le thème du franchissement d'obstacles, le moteur physique se trouvant ici honteusement sous-exploité. Et ce n'est pas le choix entre trois véhicules au comportement différent qui adoucira l'amertume, pas plus que la Formule 1 bonus accessible une fois tous les niveaux terminés à la première place. Bien que tous les éléments techniques et ludiques soient présents pour fournir un jeu simple mais accrocheur, on se retrouve avec une coquille tristement vide, à la durée de vie lamentable – une heure si vous traînez – et de fait, au rapport longévité-prix totalement disproportionné.

Fishbone





Notre avis : *Monster Trucks Nitro* aurait pu être un de ces jeux casual sans prétention mais néanmoins accrocheur. La réalisation est honnête, le pilotage de la voiture agréable, et sauter loin ou grimper sur des gros machins s'avère (sur le principe) quelque chose de distrayant. Mais comment ne pas pleurer devant le foutage de gueule que constituent la durée de vie et le level design ? En gros, les concepteurs se sont contentés d'adapter un moteur 3D à la version Flash du titre, sans vraiment se donner la peine d'approfondir l'expérience avec des niveaux plus complexes. À 15 euros le bout, je crie scandale ! **3/10**

EBOOK-DREAM.COM

World in Conflict : Soviet Assault
Luttez Russe !

Genre : Tactique en temps réel
Développeur : Massive Entertainment (Suède)
Editeur : Ubisoft
Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo
Prix : 15 euros
DRM : Aucun

Les gars de Massive Entertainment sont un peu poursuivis par la guigne. Déjà, naître en Suède, entre une bande de satanistes, un porno des années 70 et deux saunas moisis, c'est pas très chouette. Mais se voir jeté de chez son nouvel éditeur parce que celui-ci a besoin de liquidités afin de payer les dernières traites de la plus grosse usine à lobotomie du XXIe siècle, Blizzard, c'est une autre paire de manches. Heureusement, l'histoire se finit bien puisque c'est Ubisoft qui a recueilli le pauvre orphelin délaissé par Activision, pile à temps pour l'empêcher de sécher au soleil et lui insuffler un peu de vie par l'intermédiaire d'un bouche-à-bouche torride. Enfin, c'est comme ça que je me le représente. En attendant, nous pouvons enfin tripoter *Soviet Assault*, l'add-on longtemps promis à *World in Conflict*. Posons proprement les bases : *Soviet Assault* trempe toujours dans l'uchronie puisqu'en 1989, l'URSS, plutôt que s'écrouler, prend son élan pour écraser l'Europe et atteindre les rives américaines. Mais cette fois-ci, plutôt que d'incarner des chiens impérialistes, on supporte les forces internationalistes du Pacte de Varsovie dans leur constante avancée vers la liberté. Enfin, c'est plus compliqué que ça... En effet, Massive Entertainment, plutôt que de nous pondre une campagne parallèle au solo classique, a choisi d'intégrer les six nouvelles missions russkofs au sein du scénario américain. En clair, vous êtes bon pour une nouvelle partie entrelardée de communismes. Et si vous me permettez, l'idée est complètement débile.

Ouais, carrément à la ramasse : à moins d'avoir une sauvegarde complète du jeu original, il va falloir tout rejouer. Et si jamais, vous avez cette dernière, toutes les phases soviétiques sont immédiatement accessibles, dans l'ordre que vous désirez. Vous en penserez ce que vous voudrez mais je trouve le procédé vraiment artificiel. C'est très beau d'essayer de mettre les choses en perspective, puisque les affectations se répondent l'une à l'autre, mais c'est dommage quand c'est fait au détriment de la liberté du joueur. Mais bon, montrons-nous miséricordieux : le protagoniste principal de la saga communiste est un sosie de Poutine avec des cheveux, alors ça suffit totalement à mon bonheur. Côté gameplay, le studio s'est montré extrêmement conservateur : je ne pense pas avoir croisé d'unités n'ayant déjà figuré dans le jeu de base, ni de pouvoir tactique ou d'assistance. Y'a bien une histoire de contrôle vocal limité, rien à voir avec *EndWar*, mais avouons que c'est léger. On aura tout simplement droit à des cartes multis et une campagne supplémentaire. Celle-ci, bien sympa et variée (assaut, défense, petite infiltration), s'avère surtout beaucoup plus dure et dirigiste que la précédente. Qui plus est, le fait de jouer les rouges offre de bons angles d'immersion, qu'il s'agisse de la musique patriotique, des personnages bornés et dédiés à un idéal ou des vieux briscards l'ayant déjà abandonné depuis longtemps. Manque de bol, c'est quand même pas grand-chose, même si on retrouve avec plaisir l'excellent gameplay de *World in Conflict*, cette tactique speed, maligne et grand spectacle mise en valeur par un moteur graphique qui tourne au poil. À conseiller aux très gros fans du jeu ou à ses puceaux...

Omar Boulon

Notre avis : *Soviet Assault* manque singulièrement de contenu, surtout quand on a été habitué aux add-on d'un *Dawn of War* ou même d'un *Command & Conquer*... Mais bon, vu les prix pratiqués (15 euros l'add-on, 30 euros le pack gold) et l'excellence générale du gameplay, on peut envisager l'achat, que l'on soit un gros fana ou un innocent n'ayant jamais tâté du produit. Graphiquement, c'est encore mieux et ça tourne très vite sur une machine contemporaine, sans compter que c'est peut-être le seul moyen d'accélérer la sortie d'un prochain jeu Massive.

7/10

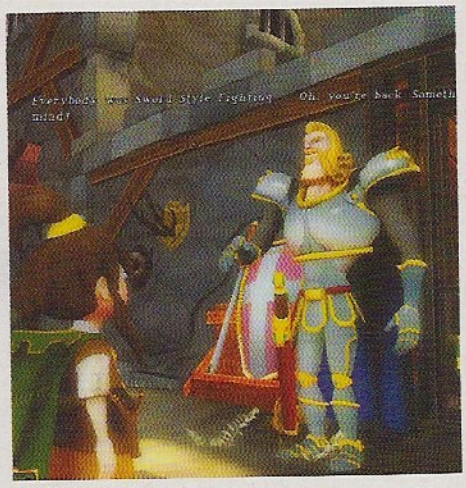
EBOOK-DREAM.COM

test

Ceville

Forza Bêtise Ceville

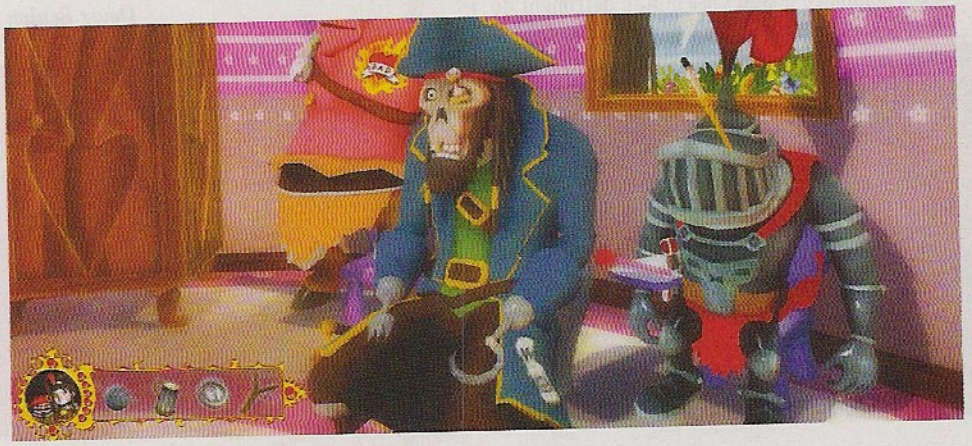
Genre : Point & click
Développeur : Realmforge (Allemagne)
Editeur : Kalyspo
Config. recommandée : CPU 1,6 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo
Prix : Environ 30 euros
DRM : Aucun



Il était une fois un tout petit homme, vraiment minuscule, colérique, envieux et autoritaire. On pourrait croire que ce nabot n'avait rien pour lui, mais il avait le pouvoir : c'était le roi. Il vivait donc luxueusement grâce à l'argent extorqué à ses sujets qu'il remerciait en punissant à tout-va. Cela aurait pu durer longtemps si le peuple ne s'était pas rebellé, soutenu par la garde personnelle de Ceville – le nain puissant. C'est lorsque rien ne va plus pour lui que l'on prend son contrôle, avec l'objectif d'échapper à la justice populaire. Il ne faut que peu de temps (quatre "tableaux" de ce point & click en fait) pour réaliser que c'est un de ses conseillers qui a tout manigancé, avec l'ambition de devenir tyran à la place du tyran. C'est également à ce moment que l'on change pour la première fois de perso en faveur d'Ambrosius, un palouf coquet, stupide et fort peu viril. Si ce dernier ne pense qu'à susciter l'admiration, il doit pour cela se faire bien voir et tente donc d'arrêter Ceville. Étonnamment, il y parvient, après un duel presque homérique : alors qu'il peine à soulever son épée, Ambrosius se prend un coup de sceptre multifonction sur la tête et aplatit le roi déchu en lui tombant dessus. Fin...

... du premier acte. J'étais malheureusement obligé de vous spoiler pour introduire le troisième personnage. Lilly est une gentille petite fille qui aide Ceville à s'échapper, afin d'empêcher l'autre méchant de ravir le trône. Alors que Ceville croupit dans une cellule au début du second acte, il s'agit d'alterner entre le contrôle de la gamine et du nabot pour libérer ce dernier. Une des qualités de ce point & click réside ainsi dans la diversité des situations proposées. Dans la précédente, il s'agissait de combiner les objets et actions des deux persos pour parvenir à ses fins. Plus tôt, il fallait trouver les actions à effectuer dans la cuisine d'un Français avant qu'il n'y revienne, avec un temps limité donc. *Ceville* (le jeu) n'est pas révolutionnaire, loin de là, mais il se renouvelle suffisamment pour casser la monotonie. Les énigmes sont de plus assez cohérentes, inégales et parfois tordues mais globalement satisfaisantes. Le jeu offre en prime un système d'aide très bien vu, révélant à ceux qui le désirent les zones d'interactions du décor, et éventuellement les actions possibles sur ces dernières. C'est parfois utile, quand un de ces éléments est trop caché ou quand sa "hitbox" se révèle trop petite. Quoi qu'il en soit, si j'annonçais pour la démo que "*le crénelage crève parfois les yeux – au sens propre de l'expression*", c'est que les miens étaient déjà troués : le graphisme est tout ce qu'il y a de plus correct, et même plutôt mignon par moments. Certains gros plans font un peu peur, l'animation est parfois déficiente, mais dans l'ensemble ça se tient. Reste enfin l'humour, parfois aussi potache et caricatural que le scénario ou les persos (un nain perfide à la tête d'un pays, mais bien sûr !). Dans l'ensemble, l'esprit s'annonce pourtant très bon, avec d'excellentes blagues (le shampoing au lait de singe) et d'innombrables clins d'œil aux classiques du genre ou au cinéma. Une bonne surprise, somme toute.

El Gringo



Notre avis : *Ceville* n'est pas parfait, mais il est très sympathique pour ceux qui ne s'arrêteront pas aux quelques problèmes techniques, comme les voix qui se chevauchent parfois. L'humour omniprésent et parfois raté devra également être toléré pour pouvoir apprécier le titre, tout comme il est nécessaire de parler anglais ou allemand puisque le jeu n'est pas localisé pour nous. C'est d'autant plus important que les dialogues sont plutôt touffus – inutilement parfois. Commencez donc par la démo pour voir si vous êtes compatibles. **7/10**

EBOOK-DREAM.COM

Watchmen : the end is near

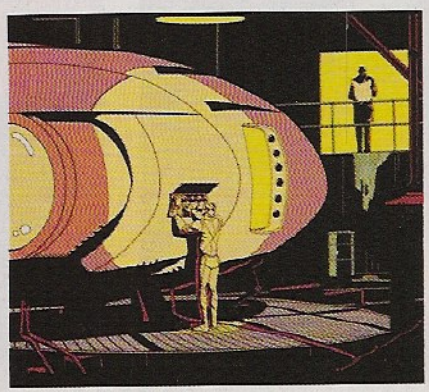
Tellement proche qu'on l'atteint en trois heures max'

Genre : Beat-them-all
Développeur : Deadline Games
Editeur : Steam
Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo
Prix : 18 euros
DRM : Steam

Comme tous les mecs ayant honte de lire des comics et d'aduler le Punisher, je suis un grand amateur du boulot de Moore et Gibbons sur la "graphic novel" (bédé, c'est trop puéril, il paraît) *Watchmen*. Comme tout débile affligé d'un trouble sévère de l'attention et de pulsions destructrices difficilement sublimées, j'adore les jeux de Deadline Games, les vaillants Danois à l'origine de *Total Overdose* ou de *Chili Con Carnage*, seuls et uniques représentants du "Tony Hawk du flingage". Alors, un jeu *Watchmen* par Deadline Games, ça devrait me réjouir. Sauf que non. Parce qu'on sent que, d'un côté comme de l'autre, il y a eu musclage et nivellement par le bas. Le jeu explore ce qui n'a été qu'effleuré dans le bouquin, l'"*Âge d'or de masques*", la période située dix ans avant l'intrigue principale. On incarne au choix The Owl ou Rorschach, chargés de faire respecter la loi et laisser prospérer leurs psychoses à coups de latte dans la tronche des méchants. À noter que le personnage qui n'a pas été choisi par le joueur fait office de compagnon géré par l'I.A. Paraîtrait même qu'on peut jouer en coop. L'idée est séduisante, c'est bien chouettos. Ce qui est sympa aussi, c'est le respect de la patte graphique : on n'est évidemment pas dans l'application la plus totale du gibbonisme flamboyant, mais ça a de la gueule : les personnages sont très détaillés, joliment animés et transmettent par certains gestes, au hasard la démarche de Rorschach les mains dans les poches, tout l'impact qu'ils pouvaient avoir coincé dans une case. Manque de bol, c'est là que ça dégénère...

Who watch the marketing ? Car passé le vernis graphique et l'idée, on tombe dans le beat-them-all basique et pas inspiré, exactement ce qu'on n'attendait pas chez Deadline Games, un studio plutôt réputé pour ses concepts barrés et excessifs. On se promène dans des niveaux terriblement linéaires, on tombe sur une demi-douzaine de malfaisants à l'I.A. limitée, on les tabasse, on passe au prochain groupe en attendant un hypothéti-que boss. Parfois, on a droit à une "affiche animée" aidant à la narration et c'est reparti. Massacre, trois pas, monologue de Rorschach, re-groupe. Parfois un interrupteur. C'est triste et pas vraiment post-moderno-déconstructiviste comme approche de la baston super-héroïque. Il y a bien quelques idées, une jauge de rage pour Roro permettant de déclencher un pouvoir, un chargeur d'énergie kinétique pour le vieux hibou, une dizaine de coups et de combos, mais c'est tout. Difficile de vous expliquer ce que j'ai pu ressentir en jouant : l'ennui surgissant au deuxième niveau s'est mué lentement en tristesse, allez savoir pourquoi... Est-ce le concept de beat-them-all qui tient plus du Snyder que du Moore ? Est-ce le ballet morose des ennemis clonés et à peine fringués différemment ? Le regret de ne pas avoir sous les doigts un vrai *Deadline* comme *Faith and a .45* mis en stand-by au profit de ce bidule ? Va savoir Charles.

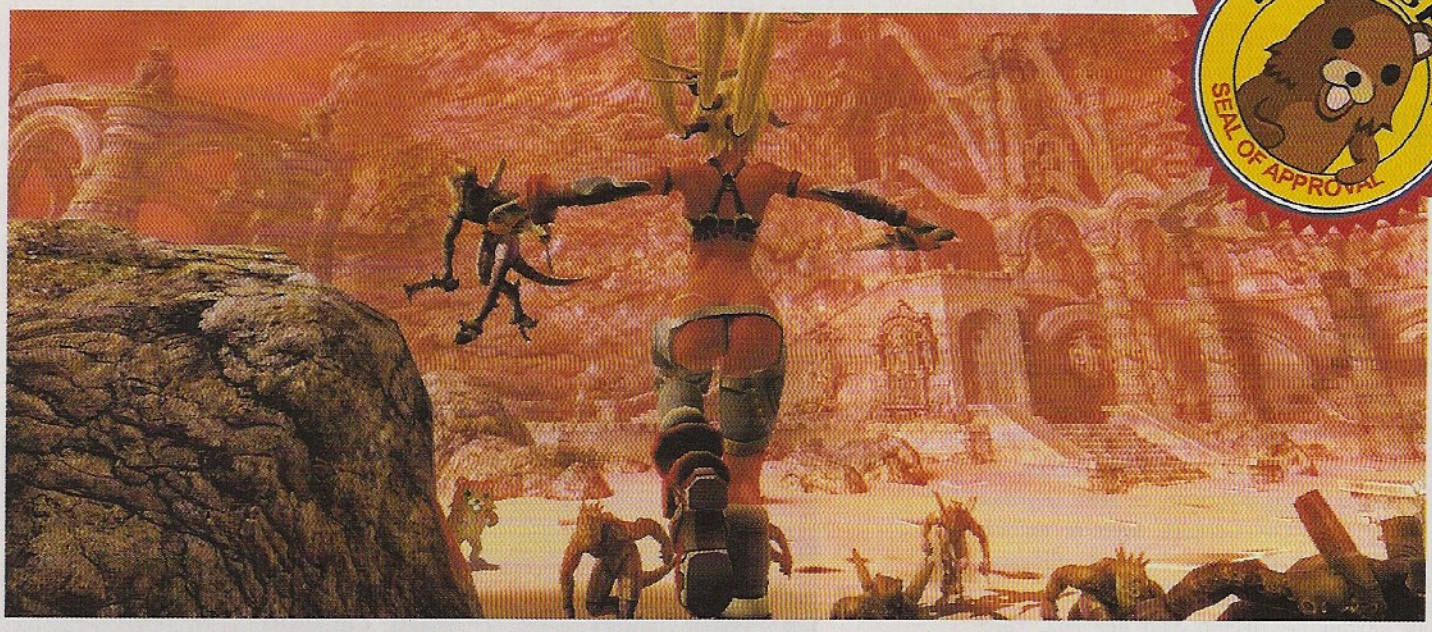
Omar Boulon



Notre avis : En pensant *Watchmen* et jeu vidéo, j'aurais plutôt vu un truc qui interrogeait le médium et le genre choisi dans une tentative d'élever le débat et d'offrir un écho aux préoccupations culturo-sociétales d'un public généralement considéré comme déficient. Mais bon, le changement de paradigme mené par Alan Moore ne pouvait pas trouver de résonance chez nous, la faute à la thune. Alors, tant pis, trois heures de jeu pour dix-huit euros, c'est pas bézef, surtout quand on finit par comptabiliser 2 h 30 d'ennui.

4/10

EBOOK-DREAM.COM



X-Blades

(déconseillé aux autres)

Interdit aux moins de 12 ans et aux plus de 18 ans

Genre : Sandale
Développeur : Gaijin Entertainment (Russie)
Editeur : Topware Interactive
Config. recommandée : Un esprit dérangé et un lit à Fleury-Mérogis
Prix : 5 ans ferme et 75 000 euros d'amende
DRM : Décence, police et magistrature

Réaliser un génocide de nazis, ça n'est pas dérangeant. Martyriser des innocents, c'est plutôt marrant. S'acharner indéfiniment sur un cadavre, c'est défoulant. Buter des petits nenfants, ça choque tellement les bien-pensants qu'on devrait pouvoir le faire plus souvent. Vous l'avez compris, je n'ai pas de problèmes avec les jeux violents, tant qu'ils ne sont pas dans de mauvaises mains – pas de problème avec moi, je suis parfaitement sain d'esprit, promis. J'ai en revanche un gros problème avec *X-Blades*. Pour la première fois, je suis même choqué. Vraiment. Pas à cause de la violence : j'ai bien noté quelques démembrements, mais c'est bien trop classique et anodin pour que je les juge autrement que d'un point de vue technique. Vous vous en doutez sûrement avec l'habillage de ce test, le problème vient de l'héroïne. Que l'on exploite la plastique féminine pour faire vendre, ça m'indiffère... Tant que cela ne se fait pas au détriment du gameplay tout du moins, et même si c'est aujourd'hui la journée de la femme (bonne fête les chouineuses). Par contre, quand c'est une gamine qui prend le rôle de la femme fatale, c'est beaucoup plus douteux. Quand une fille de 12-13 ans est habillée comme une pute, si tant est qu'un string-fantôme et un demi-soutif suffisent à habiller, c'est tout bonnement scandaleux. Et c'est un fan de pedobear qui vous dit cela.

Mais t'avais dit qu'on mangerait des Knacki... On pourrait laisser le bénéfice du doute aux développeurs, penser que le cell-shading rajeunirait l'héroïne en épurant naturellement les traits du visage. Pas moyen : sans parler des autres jeux utilisant cette technique (XIII n'a pas franchement l'air d'un pré-ado), il suffit de jeter un œil aux fonds d'écran disponibles sur le site pour se convaincre du contraire : ceux reprenant les "concept arts" ne montrent qu'une gamine aguicheuse exposant fièrement son cul dans un style manga. C'est là tout le problème, les Russes du studio Gaijin ("étranger" en niponais) sont fans du Japon, mais ils ne gardent que le côté malsain d'une de leurs perversités. Le plus nauséabond est la lourde insistance à ce sujet : les autres fonds d'écran exposant la fillette dans une position lascive, les statuettes où elle n'a même plus ses cache-tétons (mais elle dissimule ses seins avec un bras, tout va bien)... Et il n'y a pas que les produits dérivés qui en rajoutent une couche. Dans le jeu, la gamine s'exprime presque uniquement avec des gémissements et quand elle prend enfin la parole, c'est pour balancer

EBOOK-DREAM.COM

COUPABLES

Parfois, ça n'est pas qu'un délit de sale gueule

une remarque puérile d'une voix fluette. Vous pensez peut-être que ce n'est pas le premier jeu à exploiter ce mauvais filon, qu'il ne mérite pas autant d'attention... Vous n'auriez pas totalement tort, mais *X-Blades* choque autant pour son esprit que pour son gameplay, et ça il fallait le faire. Enfin non, mais vous m'avez compris.

Coupe-coupe bang-bang. Si l'on retire la skin choquante, *X-Blades* n'est qu'un beat-them-all scandaleusement raté. La gamine possède des épées-revolvers représentant ses attaques principales : les flingues sont inefficaces, les coups d'épée un peu plus décents mais pas trop. Ces attaques gagnent en puissance grâce des artefacts cachés dans le décor, mais les ennemis s'endurcissent également et il faut donc toujours cliquer frénétiquement sur la souris afin de les buter. Pour raccourcir les combats, il est donc indispensable de collecter des points d'âmes, en éliminant les adversaires ou les rares éléments destructibles du décor. Ces points permettent d'acheter des pouvoirs à des prix parfaitement incohérents : alors que la moyenne se situe dans les 1 000 ou 2 000 points, on nous propose dès le début un pouvoir à 7 000 et une simple amélioration du flingue pour 25 000... Il faut au moins reconnaître que le choix est plutôt vaste, et pour cause : il existe une demi-douzaine de modèles repris à l'identique pour chaque élément (feu, glace, électricité...). La seule difficulté consiste donc à trouver l'élément le plus efficace pour chaque race d'ennemi avant de balancer la purée. Simple, clair, pourri.

Et ce n'est pas terminé. Tout cela serait risible si le reste n'était pas pire. Le level design par exemple est purement honteux : quand un niveau ne se résume pas à une grande salle, c'est un couloir qui y mène. Là, les ennemis débarquent par vagues de plus en plus fournies qu'il faut toutes annihiler pour débloquer le niveau suivant. Parfois, on tombe sur un boss aussi con que ses acolytes. L'I.A. s'annonce en effet pitoyable : les ennemis dotés d'une attaque à distance flottent sur place pour nous canarder, les autres se contentent de nous courir après pour nous taper. Tournez en rond autour d'un boss en attendant qu'il tire derrière vous, les monstres tourneront autour du boss en vous suivant. C'est magique... Et c'est moche bien entendu. Pour cela, les développeurs ont une excuse : *X-Blades* est sorti fin 2007 dans leur pays. Mais hormis les effets clinquants, c'était déjà laid pour l'époque : les persos modélisés à la faux, les décors rudimentaires et les textures hideuses, ça ne trompe personne. Vous me pardonnerez donc si je n'ai pas insisté longtemps après avoir saisi le néant absolu sur lequel est bâti *X-Blades*. J'aurais persévéré un peu si Kahn Lusth, mon nouveau collègue, ne m'avait pas expliqué que le même schéma se reproduisait sur une dizaine d'heures, dont quelques-unes ne consistent qu'à refaire les niveaux qui viennent d'être bouclés. Je le remercie donc pour m'avoir épargné bien du temps perdu et des souffrances, mais je m'inquiète désormais de côtoyer un type capable de perdre tant d'heures là-dessus. Et c'est un fan de *La philo selon Philippe* qui vous dit cela. Pour être tout à fait honnête, je dois reconnaître une qualité à *X-Blades* : il est vendu sur un DVD de très bonne qualité. Boulon a en effet pu graver un énorme "MYTHO" au cutter sur la galette sans que cela n'empêche le jeu de se lancer. "Malheureusement", la pédophilie n'est pas un jeu.

El Gringo

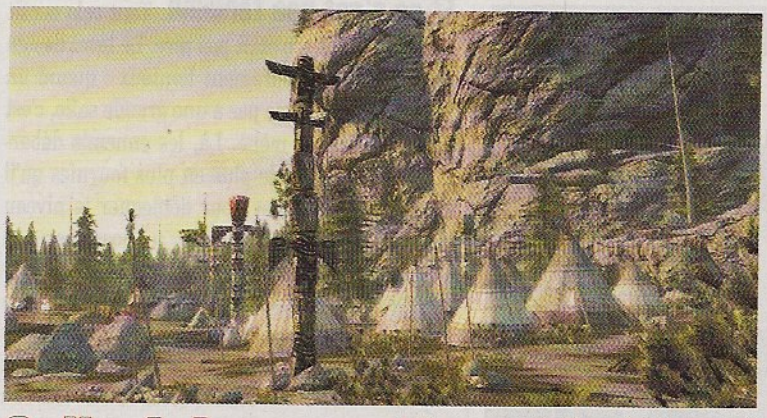
Ceci est réprimé par l'article 227-23 du Code pénal.

Notre avis :

Je n'ai jamais mis de 0, pensant naïvement que rendre sa "copie" signée méritait au moins un point – ce dernier étant suffisamment explicite pour décourager les éventuels intéressés. Grâce à *X-Blades* j'ai trouvé un sens aux notes négatives : non seulement le jeu ne vaut rien mais il faut lutter contre, et dans cette catégorie, *X-Blades* est imbattable. Bon, je garde quand même le briquet promotionnel du jeu que l'on m'a donné à Leipzig, il y a une diode luminescente dessus, ça peut toujours être utile...

-10/10

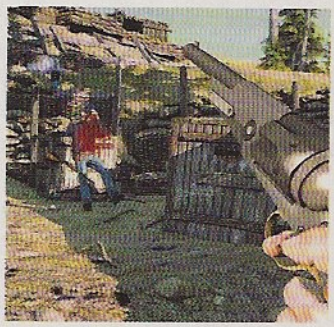
EBOOK-DREAM.COM



Call of Juarez : Bound in Blood

Darry Call oui, James Bound non

Genre : FPS
Développeur : Techland (Pologne)
Editeur : Ubisoft
Sortie prévue : Printemps 2009



Pour savoir comment un éditeur juge réellement un jeu, il faut toujours attendre qu'il présente la suite. Là par exemple, les gars d'Ubisoft ne se sont pas gênés pour avouer que Call of Juarez était partiellement chiant... Faut dire qu'ils n'en étaient pas l'éditeur, mais l'important, c'est que l'on soit d'accord sur ce point. Les Polonais de Techland sont habitués aux FPS un peu originaux mais surtout très médiocres. *Call of Juarez* était presque sympa. Il était en tout cas très séduisant, pour son ambiance Far West largement sous-exploitée par la concurrence. On aurait pu lui pardonner beaucoup de choses, mais une de ses particularités était bien trop relou pour qu'on l'oublie. Je parle bien entendu des séances de plateforme/infiltration, aussi casse-burnes qu'une poignée de gros aimants dans le slip. Rien de tout cela dans cette préquelle, on nous assure au contraire que les retours des joueurs ont été importants. Ainsi, les développeurs auraient eu carte blanche pour produire un jeu sombre et violent interdit aux moins de 18 ans (mais sans négliger toutefois une pointe d'humour). *Bound in Blood* débute en pleine guerre de Sécession, dans l'uniforme du futur révérend hardcore de *Call of Juarez*. Pour sa première mission, Ray doit porter secours à son frère Thomas livrant une bataille perdue d'avance dans le coin. Une fois ce dernier sauvé, le joueur peut profiter d'un surplus de liberté accordé par les développeurs : à chaque niveau, il est dorénavant possible de choisir quel frère on désire incarner. Cela assure ainsi une certaine rejouabilité tout en évitant de nous rebuter avec un gameplay éventuellement inégal, comme c'était le cas dans *Call of Juarez* où l'alternance entre les persos était imposée.

Ray Miss Theurlau. Si Ray est toujours le costaud du duo, comme vous l'aurez compris, Thomas n'est plus un simple singe de service. En plus de ses capacités de snipe, il doit exploiter son agilité et éventuellement donner un coup de main au lourdaud de frangin, quand celui-ci bloque devant un mur d'escalade notamment. Les frères se distinguent également sur leur capacité de "concentration", un pouvoir à débloquer en tuant suffisamment d'ennemis et à utiliser dans la minute suivant son déblocage. Ray a ainsi une courte période pour cibler autant d'adversaires que possible en passant le viseur par-dessus, avant de tous les buter automatiquement. Thomas, lui, vise directement mais le joueur doit reproduire le mouvement d'armement du chien avec la souris – le chien du pistolet bien entendu, LOL (NDLR : veuillez trouver ci-joint notre première tentative de signalisation humoristique à l'attention des webmasters teubés). De la même façon, il faut reproduire le mouvement du lasso afin de pouvoir l'envoyer. Pour renforcer encore l'ambiance western-spaghetti, les boss seront toujours de la partie avec des duels au gameplay spécifique (mais pas forcément très évolué). Le visuel facilite lui aussi l'immersion avec des environnements ouverts et variés typiques du genre et plutôt mignons, avec une profondeur du champ de vision plus que correcte grâce au nouveau moteur graphique. Trois modes de jeu multi semblent enfin très prometteurs, même si tout ne sera pas forcément idyllique non plus : malgré les prédispositions apparentes, aucun mode coopératif ne sera proposé. Si le jeu présente de bonnes idées, il n'a pas moins l'air assez classique et très scripté. Quant à l'animation et le bruitage des montures, pour réaliser ce que j'ai vu, il faut imaginer un buraliste chinois à moitié aphone balançant des chevaux Playmobil sur un client en criant "*Pas ta clope ! Pas ta clope !*" Quel dommage que cela doive être corrigé...

El Gringo

EBOOK-DREAM.COM

Tom Clancy's HAWX

Il y a le bon et le mauvais chasseur

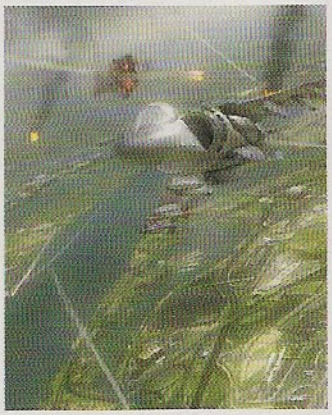
Genre : Shoot-them-up
Développeur : Ubisoft
Editeur : Ubisoft Bucharest (Roumanie)
Sortie prévue : 19 mars 2009

Le terrain survolé est vraiment splendide, même si les textures montrent leurs limites quand on se rapproche trop du sol.

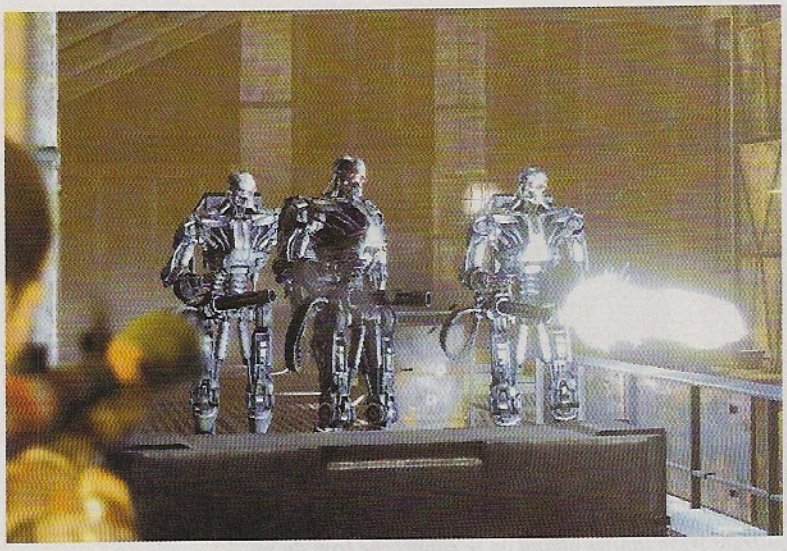
Ah, *Top Gun*, quel grand film. C'est lorsque Kelly McGillis déclara à Tom Cruise, deux points, ouvrez les guillemets : "*Maverick, bête de sexe, fais-moi l'amour ou je ne réponds plus de mon corps*" que je compris, à l'aube de l'adolescence, toute l'ambivalence des sentiments que pouvaient éprouver les femmes face au désir d'un corps masculin, en opposition au carcan moral imposé par le puritanisme de la société américaine du début des années 80. Car oui, voilà vraiment ce qu'était *Top Gun* : un documentaire social engagé, un grand drame progressiste et libertaire sur la condition féminine. Même si, à la fin, tout le monde comprend bien que Tom Cruise et Val Kilmer ne vont pas tarder à s'emboîter l'un dans l'autre. Enfin bref, ce n'est visiblement pas l'aspect sociologique du film qui a marqué les développeurs de *Tom Clancy's HAWX*, mais plutôt les grandes scènes de dogfights aériens qu'on va pouvoir revivre dans ce qui sera, je vous le dis tout de suite, l'antithèse totale de *Falcon 4.0* et autre *Lock On*.

Rio de Janeiro Invaders. Dans *HAWX*, pas de manuel compliqué ou de raccourcis clavier par dizaines, on va se retrouver en face d'un shoot-them-up avec tout le côté Tom Clancy – scénario géopolitique futuriste à la mords-moi-le-nœud, menus qui font bip-bip-tût, militaires à la voix chaude et virile – pour servir de background. Alors certes, c'est beau. Survoler Rio de Janeiro ou le Pentagone en F-16 (ou en Rafale, ou en Sukhoi...), louvoyer entre les buildings, balancer des missiles en rasant le Christ Rédempteur de Corcovado, ça fait toujours son petit effet. Mais purée, qu'est-ce que c'est bourrin... À côté, une partie de *Left 4 Dead* passerait pour une occupation zen. Dans chaque mission, il faudra en effet abattre des avions ennemis par millions, des cohortes de bateaux, des divisions entières de blindés, et que sais-je encore, chacun arrivant à la queue leu leu sur le théâtre des opérations tandis qu'à l'intercom, le colonel Bidule et le général Machin vous engueuleront parce que vous n'allez pas assez vite. Tout cela pourrait promettre d'être assez défoulant si le pilotage des avions de chasse n'avait pas l'air aussi bancal. Le joueur aura le choix entre deux modes. Le premier, avec assistance, permettra de diriger l'avion de dos à peu près normalement, avec une inertie agaçante au niveau des commandes. Le second, sans assistance, éloigne la caméra et l'oriente automatiquement vers l'ennemi ou l'objectif, rendant le déplacement de l'avion complètement artificiel et imprécis. De toute façon, pas besoin d'être un as du manche pour s'en sortir, il suffit de s'approcher d'un bidule hostile pour le voir immédiatement se faire verrouiller, puis de balancer un missile d'un coup de touche Espace. Ensuite, touche "D" pour locker la cible suivante, répétez 50 fois, voilà, la mission est finie. De temps en temps, il faut éviter un missile ennemi, mais pas de souci, la manœuvre vous sera indiquée à grand renfort d'icone énorme et de bip sonore, au cas où vous auriez un problème de concentration parce que votre stock de Ritaline est épuisé. Bon, vous l'avez compris, *HAWX* a l'air d'être un de ces jeux d'arcade console pour jeunes ados qui est venu se perdre sur PC à cause d'une panne de GPS, ou peut-être parce que la conversion depuis la version Xbox 360 ne coûtait pas trop cher. Avec un tarif annoncé de 50 euros et un gameplay qui devrait avoir bien du mal à se renouveler au-delà de deux ou trois missions, je doute que *HAWX* nous éblouisse à sa sortie.

ackboo



EBOOK-DREAM.COM



Terminator Renaissance

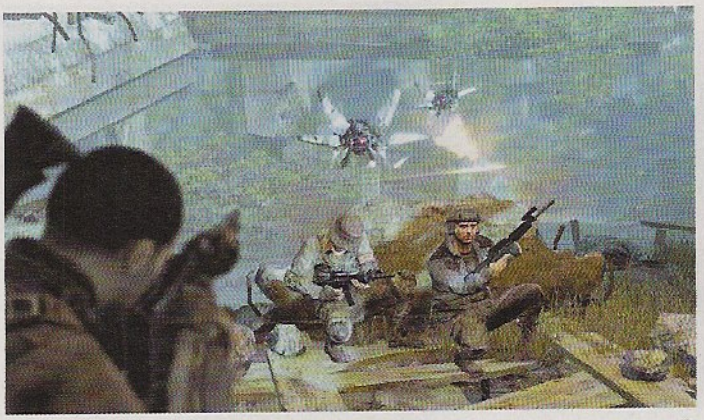
Ça naît un robot ?

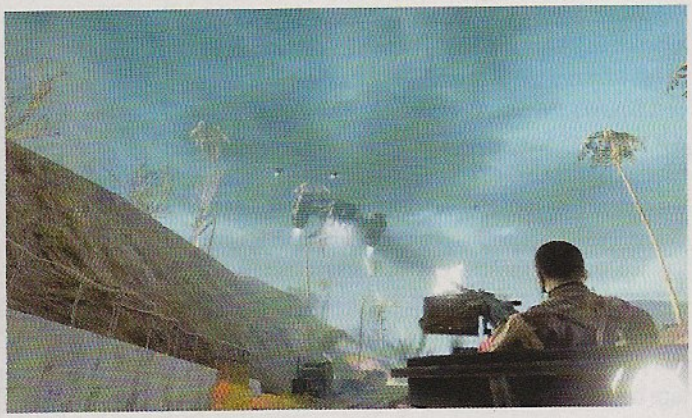
Genre : Pompage
Développeur : GRIN Studios (Suède)
Editeur : Equity Games / Evolved Games / Warner
Sortie prévue : Juin 2009

Avant d'être un jeu vidéo, Renaissance est le quatrième film de Terminator, attendu pour le début de l'été. Sachant que Terminator 3 sur PC était encore moins justifié qu'un soutif sur Jane Birkin, la légère anxiété s'emparant des amateurs de cette licence pourrait sembler légitime. *Renaissance* devrait pourtant arriver sous de bien meilleurs auspices. Ce sont en effet les Suédois de GRIN qui développent ce TPS : leurs *GRAW* ne deviendront pas des légendes du jeu vidéo, mais ils n'en étaient pas moins sympathiques si on aimait le fluo et le FPS pour assistés. Si certains doutent encore, ils apprécieront peut-être de savoir que le jeu n'est pas une transposition basique du long métrage puisqu'il retranscrit des faits légèrement antérieurs. C'est en revanche bien John Connor que l'on incarne peu après que Skynet a dévasté la Terre. Dépassés par les événements et en infériorité technologique certaine, les humains sont nettement en position d'infériorité et peinent à se défendre. Ce sera donc à nous de tout faire pour renverser la situation, même si, en toute logique, cela n'est pas près d'arriver. À cette époque, Skynet ne dispose pas d'une technologie aussi avancée que celle à laquelle on est habitué : ni T-1000 capable de se déguiser en piscine de mercure, ni T-800 mimant un gouverneur de Californie au programme. Le jeu débute au moment où les premiers robots travelos voient le jour (les T-600) pour épauler leurs collègues naturistes, et c'est déjà largement suffisant pour foutre le bordel chez les derniers humains. D'autant plus que Skynet contrôle aussi des drones tueurs, des hélicos fureteurs, des sortes de serpents à vapeur et plein d'autres engins besogneurs (comme le Claude Brasseur).

Rimes de tueur. En raison du rapport de force, vous comprendrez qu'il serait inapproprié de courir sur le champ de bataille la chemise ouverte et les cheveux dans le vent, façon BHL dans ses plus grands fantasmes. Justifié ou non, *Terminator Renaissance* n'est qu'un clone de *Gears of War* : le joueur affronte les ennemis à couvert, adossé à un pylône ou recroquevillé derrière un muret, contraint à balancer des rafales à l'aveuglette pour couvrir le déplacement d'un partenaire... On retrouve également des confrontations un peu plus directes à bord de véhicules, qui ne devraient pas être de trop pour lutter contre un impressionnant robot de plusieurs dizaines de mètres de haut. *Renaissance* semble malheureusement ne rien apporter à son modèle, si ce n'est un ravalement des skins et de l'environnement. Cela ne signifie pas pour autant qu'il sera dénué d'intérêt. Même si ce que l'on a pu voir jusqu'à maintenant est tout sauf rassurant... Non content de copier la concurrence, *Terminator* ne fait pas aussi bien. C'est notamment vrai pour ce qui est du graphisme, pas franchement convaincant pour l'instant. Il reste du temps aux développeurs pour améliorer l'ensemble, et il vaudrait mieux pour eux qu'ils réussissent vu les promesses du boss d'Halcyon : "*incroyablement fluide et réaliste*", "*polissage à l'extrême*"... Moi j'y crois, il ne prendrait pas le risque de rôtir en enfer avec tous les autres menteurs. Y'a Giscard dans le lot quand même...

El Gringo





EBOOK-DREAM.COM

Canard PC, c'est marqué dessus, comme le porc-salut.

Abonnez-vous et payez seulement 3,18 € le numéro*

* Prix au numéro pour un abonnement d'un an. Offre réservée à la France métropolitaine

Commandez online sur le site www.canardpc.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, BAL 11 – BUREAU 316, 199 Rue Jean Lolive, 93500 PANTIN

☐ **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

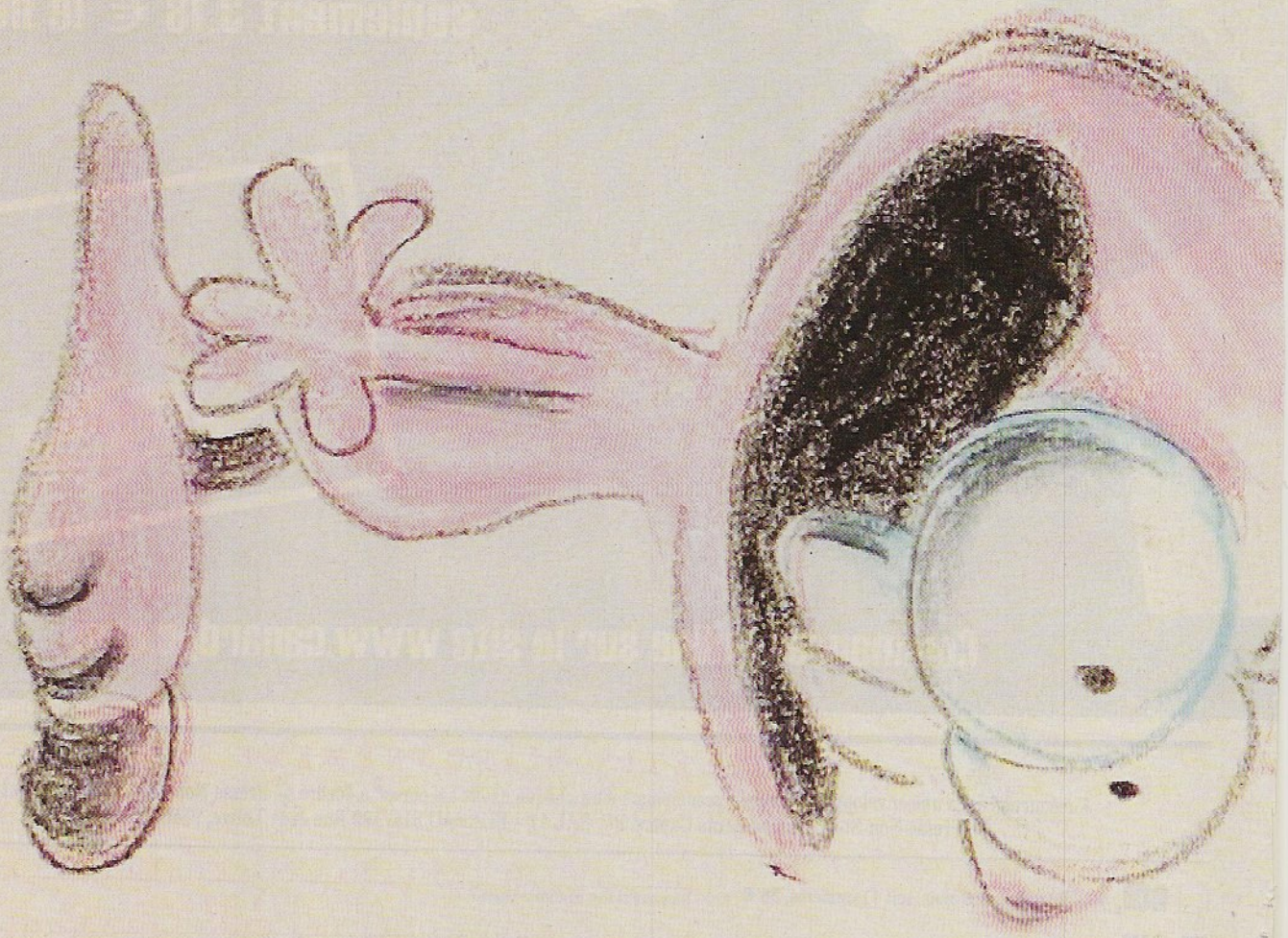
@
E-mail

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

Veuillez compter un minimum de 2 semaines avant la réception du premier numéro. Offres valables jusqu'au 30 avril 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

EBOOK-DREAM.COM

LA LOUTCH
CONTINUA



COULY

EBOOK-DREAM.COM

EBOOK-DREAM.COM

À venir >>>

Retour vers le parfait ?

Genre : Plateforme / Réflexion
Développeur : Number None Inc. (États-Unis)
Editeur : Number None Inc.
Sortie prévue : 31 mars 2009

Il était une fois, dans un royaume merveilleux, une nouvelle source de loisirs. Elle avait vu le jour dans l'allégresse et l'innocence, fruit de la passion d'informaticiens barbus qui s'amusaient dans leurs garages. En grandissant, l'activité humaine dut perdre la spontanéité de ses origines afin d'être prise au sérieux ; devenue obèse, jalousée par sa tante cinéma, la grosse industrie continuait d'être courtisée par de plus en plus de costumes vides et de moins en moins d'artisans. Heureusement, certains d'entre eux avaient retrouvé la voie des garages, occupés seuls dans leur coin à faire renaître la passion sans se préoccuper de questions financières. Jonathan Blow est l'un de ces développeurs regroupés sous la bannière des indépendants, qui prennent le temps pour créer le jeu qu'ils souhaitent sans la surveillance rapprochée d'un éditeur derrière leurs épaules. Du coup, il aura investi trois ans et une partie de ses propres économies [Zone de libre zeugma] dans la production de *Braid*, accompagné uniquement d'un artiste pour la partie visuelle. Vu le résultat, on ne peut que se réjouir d'une telle initiative. Mais je mets encore la charrue avant la peau de l'ours même s'il s'agit en partie du thème du jeu. Depuis la parution des premières critiques de *Braid* ayant fortement mis le feu à mon enthousiasme, je m'étais promis d'attendre sa sortie sur PC, en surveillant tout de même le ciel du coin de l'œil au cas où une Xbox 360 en tomberait. Le hasard ayant mis celle de la rédaction entre mes mains fébriles, je n'ai pas pu résister à sa baisse de prix pour me le procurer. Faisant l'impasse sur une introduction, sans attendre la moindre cinématique, *Braid* vous propulse dès l'écran titre dans la peau de Tim, manifestement à la recherche d'une princesse.

Paradoxe du temps pour elle. Dès le début, le titre sait susciter le mystère, poussant le joueur à réfléchir au fur et à mesure de sa progression. Pourquoi commence-t-on au niveau 2 ? Qui est la princesse ? Introduisant chacun des six niveaux thématiques par une succession de livres dévoilant quelques bribes de l'histoire, *Braid* est finalement plus un jeu de réflexion que de plateforme. Non seulement les maps 2D sont courtes à traverser mais surtout, la possibilité de remonter dans le temps à l'infini supprime l'éventualité de l'apparition d'un écran de game over. C'est donc la recherche des pièces de puzzle qui occupera la majeure partie de votre temps de cerveau disponible. Et contrairement aux *Prince of Persia* limitant le retour vers le passé à un substitut aux checkpoints, *Braid* incorpore véritablement ce mécanisme au cœur du gameplay ; chaque niveau s'offre en prime le luxe d'apporter sa particularité modifiant parfois drastiquement la façon de jouer. Le tout enrobé par une réalisation sonore et visuelle on ne peut plus soignée et réjouissante. En supplément, le titre développe un discours intelligent sur le temps et le sentiment amoureux, tout en se permettant une analyse critique du genre du jeu de plateforme. Une démarche qui pourrait paraître vaine si elle n'était pas soutenue par l'impeccable réussite du gameplay. J'en ai déjà trop dit mais n'ayez crainte, pour une fois votre attente devrait être récompensée.

Potoman Poujade

EBOOK-DREAM.COM

Quinze ans d'existence, plus de 40 pays d'accueil, près de 100 millions de jeux vendus, le bilan de la licence Need for Speed dressé par Electronic Arts a de quoi impressionner. Sauf que ça fait longtemps que la série en elle-même n'impressionne plus personne, si ce n'est pour sa capacité à caler aux portes de la médiocrité...

Alors qu'Electronic Arts promettait un retour en force de la licence par l'intermédiaire de son PDG John Riccitiello, *NFS Undercover* tombait encore plus bas que ses prédécesseurs – pourtant déjà passablement mauvais. Electronic Arts fait cette fois table rase du passé et révèle trois nouvelles directions pour la franchise : *Nitro* pour les consoles Nintendo, *Online* pour les Asiatiques, et *Shift* pour tout le monde ou presque. Preuve que le changement sera bien effectif, ce sont cette fois les gars de chez Slightly Mad Studios qui développent le jeu. Issus de Blimey! Games, une bonne partie des développeurs sont responsables des fantastiques *GT Legends*, *GTR 1* et *2*, ce dont ils peuvent légitimement se vanter et ce qui leur vaut une menace de procès de la part de SimBin (qui détient les droits de ces jeux). Le premier changement est radical : c'est une blonde qui nous a présenté ce jeu de caisses, et quoi qu'on pense de l'incompatibilité entre le sexe faible et les grosses cylindrées, "*celle-ci forçait le respect avec ses gros nibards*", comme on dit dans les magazines de tuning. Pour ce qui est des changements qui vous intéressent, *Shift* sera beau. On ne peut pas dire que les précédents étaient moches, mais celui-ci est particulièrement joli : les environnements sont impec', les effets chiadés, les voitures superbes, même leurs intérieurs sont classe... Par contre, il faut savoir que *Shift* n'est plus un *NFS*.

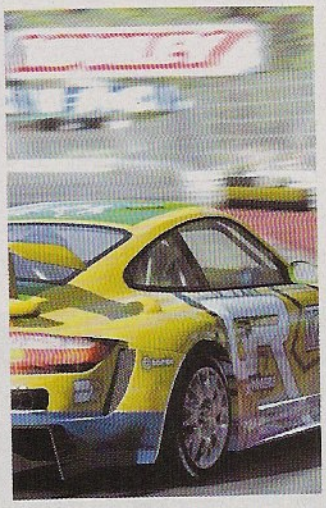
Need for Speed Shift

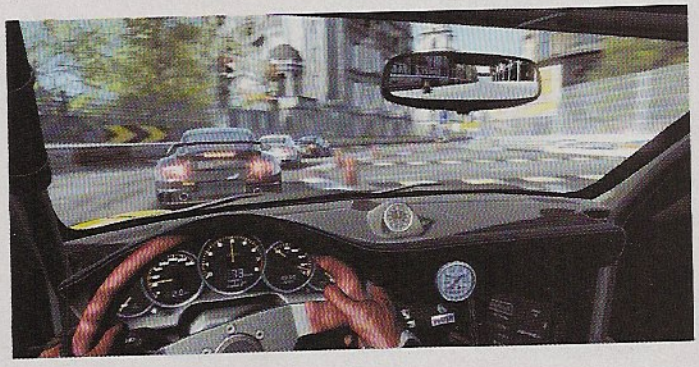
Vous reprendrez bien une dose de speed ?

Genre : Course
Développeur : Slightly Mad Studios (G.-B.)
Editeur : Electronic Arts
Sortie prévue : 4e trimestre 2009

Suspense ! Que les amateurs de course arcade se rassurent, ce n'est pas la conduite qui me fait renier le titre de *NFS* à ce jeu. Malgré le passé intégriste des développeurs au sujet des simulations de voitures, ils ont su renier suffisamment leurs origines pour offrir un gameplay abordable à tous. Même aux plus mauvais : imaginez que durant toute la présentation, on avait sur la route un tracé indiquant le chemin idéal pour le joueur... Avec des codes couleur indiquant le bon moment pour décélérer, freiner et repartir... Vous comprendrez pourquoi je me suis précipité sur la démonstratrice à la fin de son speech, et j'espère que vous serez fiers de mon dévouement ayant mis au jour le caractère optionnel de ce tracé. Cet échange m'a également appris que l'I.A. élastique ne serait pas de la partie, que la demoiselle trouvait ça complètement naze, mais qu'elle a mauvais goût quand même puisqu'elle préférait ne pas parler de tout cela dans les toilettes. Si je destitue ce *NFS* de son rang, c'est en fait parce que nos pilotes exercent désormais dans le cadre très strict d'une route balisée. Il n'y a pas toujours eu de voitures lambda sur la route pour pimenter les courses, mais il y avait au moins des flics soulignant leur illégalité. Même en environnement urbain, les courses sont maintenant officielles, les rues vidées de tout danger et les tangentes condamnées... C'est pour cela que *Shift* n'est pas un *NFS* à mes yeux, même s'il peut tout à fait être un bon jeu de course. Ou une tringle à rideau.

El Gringo

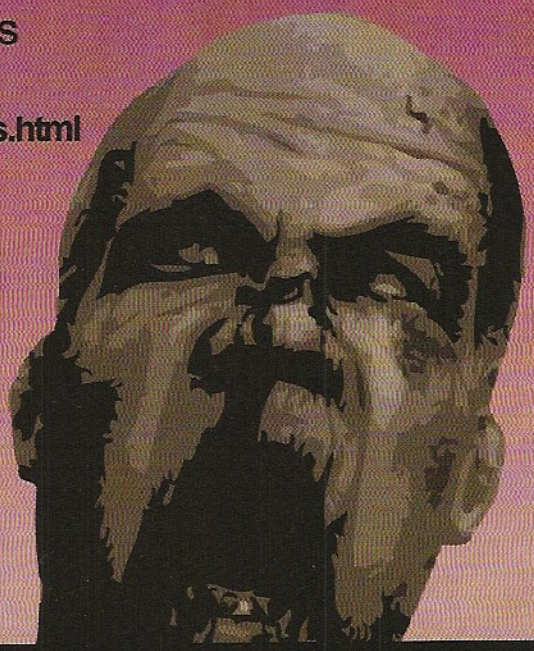




EBOOK-DREAM.COM

Quand il n'y a plus de slots en ENFER, les morts reviennent sur nos SERVEURS

Jouez avec les branques de la rédaction
http://www.canardpc.com/servers.html



SERVEURS OF THE DEAD

Left 4 Dead :

Serveurs Co-op :

Rodriguez : 217.70.190.145:27016
Boyle : 217.70.190.145:27017
O'Bannon : 217.70.190.145:27018
Romero : 217.70.190.145:27019
Raimi : 217.70.190.145:27020
Jackson : 217.70.190.145:27021
Fulci : 217.70.190.145:27022
Lenzi : 217.70.190.145:27023

Serveurs Versus :

Wood : 217.70.190.145:27024
Mattei : 217.70.190.145:27025
Craven : 217.70.190.145:27026

Team Fortress 2

Medic : 217.70.184.250:27015
Scout : 217.70.184.250:27016 (maps custom)
Pyro : 217.70.184.250:27017 (Serveur mixte)
Spy : 217.70.189.172:27015
Uber : 217.70.189.157:27016
Demo : 217.70.190.141:27015

Stats Team Fortress 2

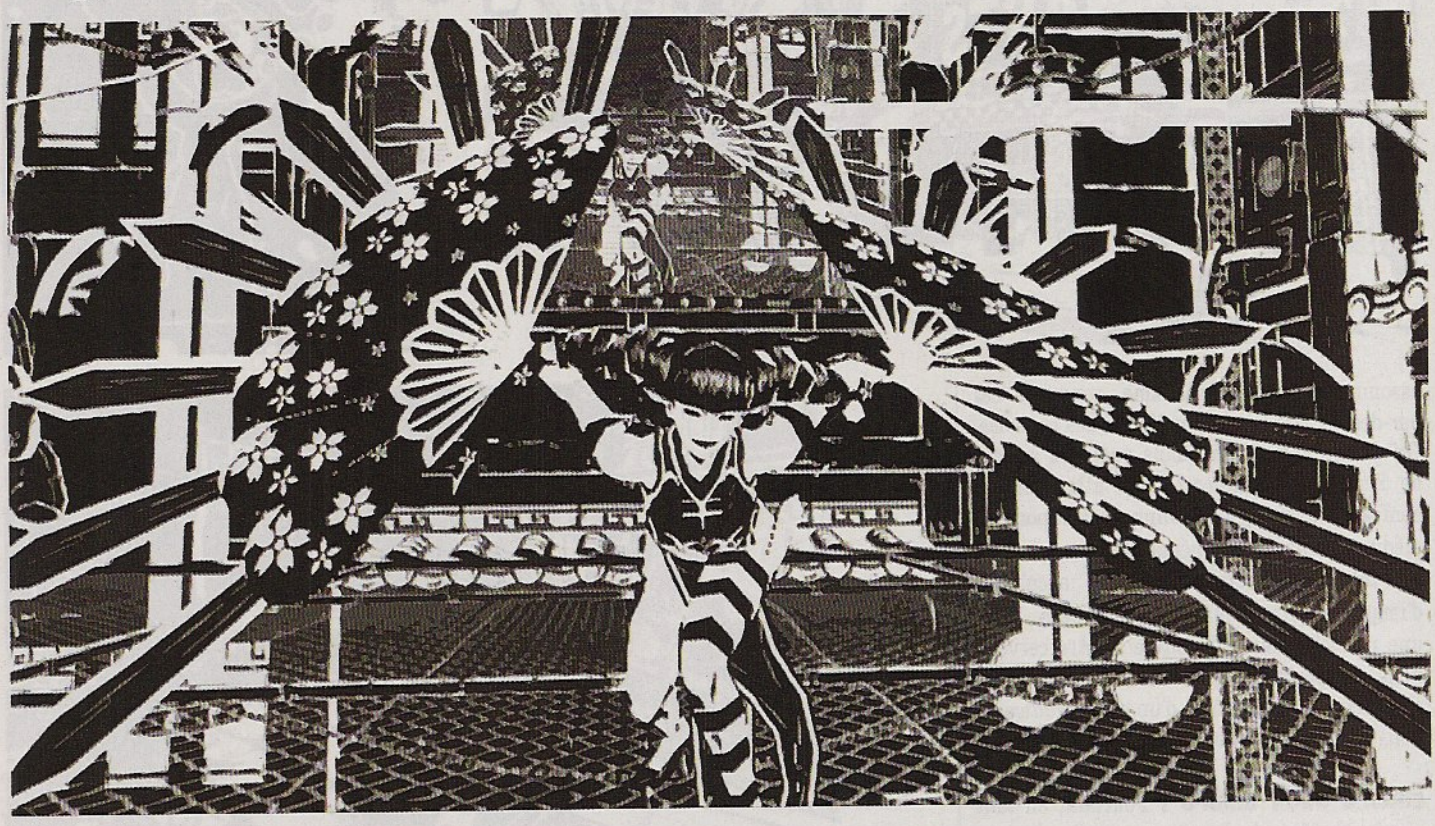
http://psychostats.canardpc.com/

EBOOK-DREAM.COM

Madworld

Sega met les bouchers doubles

Genre : Beat-them-all
Développeur : Platinum Games (Japon)
Editeur : Sega
Config. recommandée : Une Wii, grand écran, couleurs froides, contraste et définition au maximum
Prix : Environ 60 euros



Au centre de la rédaction, face à nos bureaux, pas loin du micro-ondes, est placée la télé dédiée aux tests consoles. La plupart du temps, à vrai dire, on s'en fout. On passe devant, elle prend parfois un pète, plus souvent une éclaboussure de ketchup. Pas assez grande pour attirer l'attention, elle reste un écran parmi tant d'autres dans une rédac' de jeu vidéo qui en est remplie jusqu'à la gueule. Le problème avec cette organisation, c'est que celui qui joue se retrouve dos aux autres, position dangereuse, à la croisée des vannes et des trucs volant d'un plan de travail à l'autre. Alors, on joue au casque, super concentré, en essayant d'oublier le bordel ambiant et les dangers inhérents au boulot en zone de guerre. J'installe la Wii debug, Half hurle son code à tue-tête. J'insère la version de test de *Madworld*, Gringo évoque le ténébreux passé de la mère du webmaster "*qui le fait chier*". J'allume l'écran, Half tire un élastique dans la direction de Gringo. J'évite le projectile, fais abstraction du bruit, et me penche sur le tutorial. Dix minutes passent, vingt, trente. J'ai l'arrière du crâne qui chauffe, un bruit blanc parasite le son de la tronçonneuse et les cris d'agonie. Ça vient pas du jeu. C'est le silence de mes collègues, leur attention dense comme du Spinoza. Monsieur Chat touille une tasse à café vide, Gringo a presque les yeux qui pendent. Même Half reste suspendu, conscient qu'il se passe un truc important sans trop vraiment comprendre. Ouais, c'est ça *Madworld*.

Noir, Blanc, Rouge. Évidemment, c'est un peu inattendu comme approche. Moi-même, je m'apprêtais à placer les mots gore, déviant, jouissif et hilarant dès le premier paragraphe. Ce qui ne devrait pas tarder. Mais avant cela, j'aimerais surtout mettre le doigt sur une chose formidable : *Madworld*, c'est un peu un changement de paradigme au pays des jeux vidéo. Changement de paradigme dans la manière de faire : hors production indépendante, on n'avait jamais vu un projet commercial de cette envergure, se réclamant d'un genre ultra codifié (le beat-them-all) et dédié à une console "familiale" prendre de tels risques. Car au-delà de l'ultraviolence et de tout le tintouin, *Madworld*, c'est tout de même "juste trois couleurs", et pas n'importe lesquelles : les couleurs les plus chargées de sens, peu importe la culture ou l'origine. Rouge, Blanc, Noir. Pas de niveau de gris, pas de nuance ou de dégradé, juste des aplats d'une brutalité au moins égale à celle des actes du héros. Bon, on aura bien un gars pour hurler sur les forums que ce sont les couleurs du drapeau nazi. Ou de Darty. Ou de Canard PC, va savoir. Mais dans tous les cas, il faut célébrer cette prise de position iconoclaste et intransigeante. Intransigeante oui, c'est le mot, car *Madworld* n'offre aucune échappatoire au joueur et au spectateur. Le changement de paradigme s'effectue aussi au niveau de la représentation : le titre impose son esthétique sans chercher à épargner celui qui la reçoit. Là où certains studios auraient sans doute tenté le coup, cherchant discrétos à botter en touche à coups de simplification, de schématisation, d'épure pour les meilleurs, Platinum Games met à profit la réduction des couleurs pour multiplier les détails, au point de rendre leur fourmillement presque douloureux. Si les premiers niveaux vous ménagent, rapidement tout, des persos aux décors, gagne en complexité, laissant au cerveau l'impression étrange qu'on rate forcément quelque chose, qu'il y a plus à voir que ce que l'on perçoit. C'est peut-être légèrement douloureux, tout à fait désorientant, mais c'est surtout aussi glorieux qu'exigeant. Voilà une sacrée leçon pour tous ceux qui nous

EBOOK-DREAM.COM

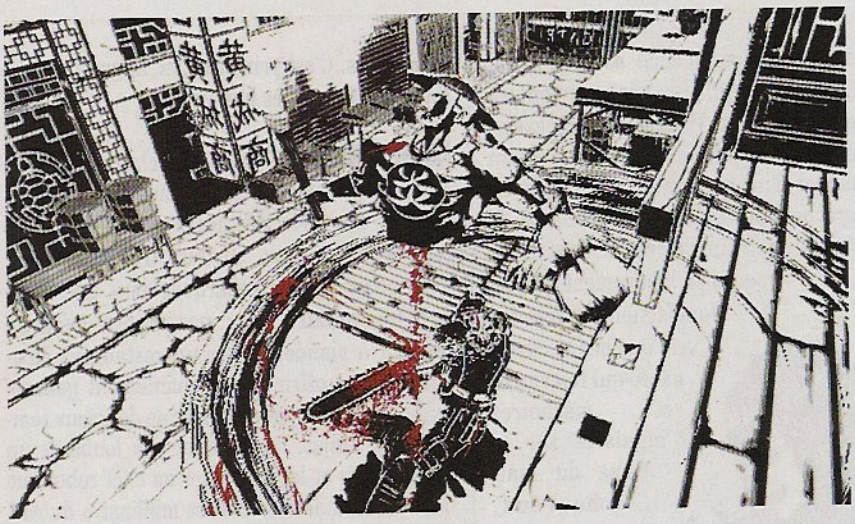
assomment de photoréalisme, renvoyés cul par-dessus tête par la plus faible des consoles. On discutera peut-être dans quelques années de l'impact de *Madworld*. En attendant, je confesse n'avoir jamais connu, peu importe le médium, bédé, télé, cinéma, jeu, un tel choc, un tel bombardement presque accablant d'images et d'informations combinées. C'est une nouvelle voie qui s'ouvre : notre cerveau nous a appris pendant des années à faire abstraction des détails et d'un coup, *Madworld* nous jette tous les siens à la gueule.

Encore Jack amère ! Pourtant, en tant que fan de Mignola, j'aurais pu rire du plagiat : choix de représentation empruntant autant au Spirit des origines qu'à l'expressionnisme allemand. Silhouette du héros étrangement similaire, lunettes d'aviateur sur le front à la place des cornes poncées, un bras mécanique et un poing tronçonneuse à la place de la main qui créa Ogdru Jahad. Mais c'est une référence, un hommage, pas une copie. Jack débarque dans une ville bouclée et ravagée par un cataclysme qui sert depuis quelques mois de décor à une émission télévisée sanglante : le DeathWatch. Du New-York 1997 mâtiné de *Running Man*. Il va devoir s'élever dans le palmarès du show en massacrant les stars et leurs mignons une par une. Évidemment, Monsieur a certaines motivations bien planquées... Le scénario n'est certainement pas transcendant mais il a le mérite d'introduire un héros fantastique, charismatique mais néanmoins "cheesy" distribuant des petites phrases testostéronées et à mourir de rire entre deux beignes. Kojima peut aller se rhabiller, on a enfin un vrai Snake Plisken à nous, tendance *Duke Nukem* en mieux. Et, œil vitreux sur le poing américain, les initiés reconnaîtront quelques petites baffes à l'attention de Capcom, l'ancienne boîte un peu castratrice des développeurs : on notera en particulier le médecin geignard et sans défense, copie conforme du Léon de *Resident Evil 4* et deux-trois petits détails croustillants que je me retiendrais d'évoquer. Mais passons à autre chose, de toute façon, on s'en fiche un peu de l'histoire car elle constitue juste un sympathique prétexte pour un chef-d'œuvre gore, déviant, jouissif et hilarant (hop, ça y est je l'ai placé).

Beat-them-up, Beat-them-all ! En effet, *Madworld* se pose comme le meilleur, le plus riche et le plus inventif des jeux de baston jamais sortis. Après avoir testé le très faible *Watchmen* quelques heures plus tôt, autant vous dire que le premier contact s'est révélé décoiffant. Et même en face d'un *Street of Rage 2*, d'un *Turtle in Times*, d'un *Mortal Kombat Shaolin Monks* ou d'un *Castle Crasher*, Jojo la tronço tient la comparaison les doigts dans le nez. Premier point, le jeu est délicieusement complexe, régi par des règles tordues ayant de véritables conséquences sur le joueur. S'il est très facile de traverser les niveaux en butant tout le monde, de survivre, là n'est pas le but premier : Jack doit accumuler des points pour débloquer l'accès à des objets, des armes, des mini-jeux, des boss intermédiaires, et duels permettant de conclure le niveau en cours. Ces points s'obtiennent en massacrant. Mais comme dans un bon *Tony Hawk*, ou plutôt dans un vrai *Carmaggedon*, c'est le style plus que la quantité qui rapporte. Il faudra donc faire souffrir, utiliser les éléments du décor, accumuler les spécialités maison, mettre en scène avant de donner le coup de grâce, tout en évitant de se faire buter. Et c'est là que je vous offre un instant d'ennui rien que pour vous. Le paragraphe qui va suivre tient de l'énumération casse-bonbon, mais il s'avère indispensable pour poser les bases.

Le kata de la cata. Pour les cas d'urgence, notre brave motard dispose évidemment d'une palette de coups assez classique. On enchaîne les lattes avec le bouton A de la Wiimote et les directions. Quand l'ennemi est assez usé, on presse sur A ou sur B pour déclencher une mise à mort contextuelle, évoluant selon la position, l'armement et les gestes que la console vous invite à mimer avec wiimote et nunchuk. Si vous avez besoin d'un peu plus de

EBOOK-DREAM.COM

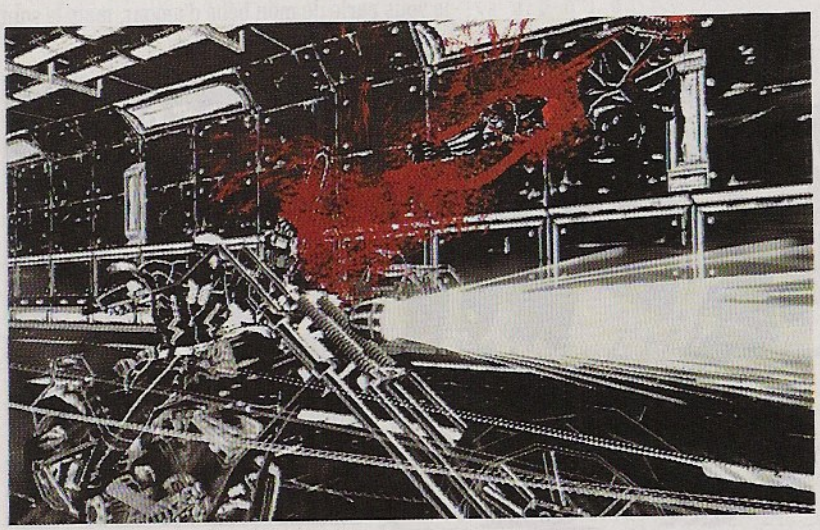


punch, vous pouvez balancer la wiimote de haut en bas pour un super uppercut de votre bras robotisé ou tenter le secouage horizontal pour un crochet. Dans les deux cas, le coup peut affecter plusieurs assaillants et les envoyer valser à plusieurs mètres. En conservant le bouton B pressé, vous dégainez votre tronçonneuse, ne fonctionnant qu'une vingtaine de secondes avant recharge, et tuez la majorité des ennemis en un seul coup, tranchant horizontalement ou verticalement. En pressant le bouton A sans relâcher, vous saisissez l'ennemi le plus proche, pour le balader, le lancer ou lui administrer des coups de boule en secouant le nunchuk. En insistant un peu, vous l'étourdissez, en insistant beaucoup, son crâne explose. À noter que la majorité des objets du décor peuvent aussi être saisis en pressant A et que le secouage de nunchuk permet d'esquiver avec des sauts périlleux. Voilà les bases, ce qui marche, qu'il est indispensable d'utiliser mais qui, pris individuellement, ne paye pas vraiment...

Mini-jeux dangereux

À chaque niveau, vous aurez droit à un mini-jeu permettant d'accumuler un joli paquet de points dans la joie et la bonne humeur. Présenté par un Pimp dans la plus classieuse tradition fourruresque et talons compensées et sa "bitch" qui l'exécute à chaque fois pour illustrer le principe du jeu, on vous invite à jouer au golf avec la tête de vos adversaires, à les projeter dans un réacteur d'airbus, à les passer à la presse hydraulique, voire à vous en servir comme fléchette. C'est débile, c'est ultra gore, c'est ridiculement rigolo et il fallait forcément le mentionner. Ah oui, et il y a des courses à moto rafraîchissantes.

L'art de l'improvisation. Parce que pour faire du chiffre, il va falloir raffiner un peu, avoir de la suite dans les idées, ruser et s'acharner. D'abord, en ayant recours à des accessoires : les niveaux du jeu sont constellés de poubelles, de pétards, de trompettes, de bouteilles de champagne, de barils enflammés et autres carapaces de tortues. Par conséquent, il serait bien dommage de ne pas mettre à profit toute cette belle quincaillerie. Alors, arrachez un panneau de signalisation, dirigez-vous vers un méchant, enfoncez-lui entre les deux oreilles, profitez de son léger désarroi pour récupérer un bidon, coincez-le dedans et admirez le pauvre garçon déambuler comme un Gringo pieds nus dans un parking un soir de liesse. Évidemment, rien ne vous empêche de rajouter quelques petites touches artistiques comme cet instrument à



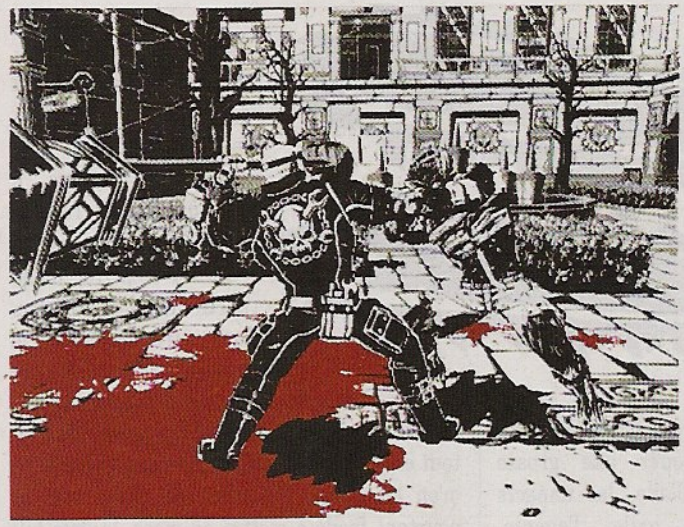
EBOOK-DREAM.COM

vent délicatement inséré dans le visage de votre interlocuteur qui, ainsi équipé, lâchera désormais un pouet des plus comiques à chaque expiration. Pour les esthètes, il y a plus de possibilités que dans *Dead Rising*. C'est la base, la décoration, chaque objet rajoute des points – diminuant si vous vous en servez trop souvent – et ne tuent pas vos interlocuteurs. Pour valider le score, il faut achever la cible, soit à la main, soit à l'aide du décor qui offre généralement un bonus plus conséquent. Vous pouvez par exemple propulser votre sujet d'expérience vers un mur de piques d'un seul coup pour l'empaler, vous rapprocher pour l'y tapoter légèrement, le balancer sous un train, le frotter contre les wagons en mouvement jusqu'à liquéfaction ou l'éjecter vers une benne customisée qui refermera ses mâchoires aiguisées sur le torse du malheureux.

Je passe sur les scies circulaires et les bidons enflammés. C'est primesautier, mignon comme tout et surtout très lucratif.

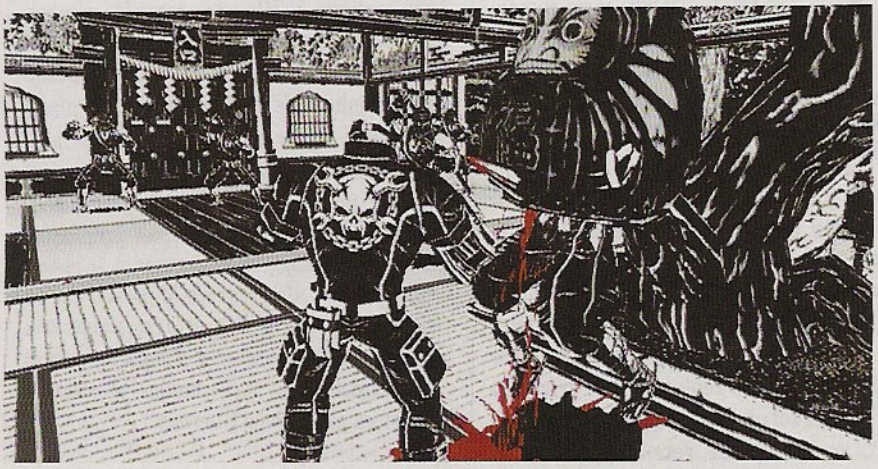
Mise à niveau. Mais tout cela ne constitue qu'une mise en bouche ; en avançant dans le jeu, on découvre des interactions beaucoup plus amusantes et surtout très culinaires. Vous pourrez ainsi débarquer dans une usine agro-alimentaire pour passer des gens au broyeur à viande, visiter un restaurant japonais et vous offrir une enchaînement panage/huile bouillante pour réaliser de délicieux tempuras de ninjas, faire visiter aux loubards un bar à sushis et les présenter au chef robotique qui leur fera découvrir l'art millénaire du sashimi ambulant... Il y a une bonne dizaine de décors interactifs par niveau, certains évidents, ventilateurs et herses, d'autres insoupçonnables, lampions anti-moustiques et cartes de métro, s'accordant à l'ambiance des lieux visités. Je tiens d'ailleurs à déclarer mon amour au niveau du château hanté, digne des plus grands films de la Hammer avec ses chaises électriques, guillotine, lames rétractables et autres sosies de Frankenstein. Évidemment, je vous parle de mon bébé d'amour, mais le soin

EBOOK-DREAM.COM



accordé à tous les niveaux est identique. Il faut d'ailleurs un certain moment pour en apprécier toutes les subtilités, abrutis que nous sommes par des années de bastons décérébrées et unidimensionnelles. Premièrement, les spots de meurtre les plus excitants ne sont pas du tout mis en avant, sans saloperie clignotantes ou signalétique particulière. Il faudra vraiment s'en approcher une victime à la main pour que l'invit' à l'exécution s'affiche à l'écran. Second bon point, on s'aperçoit que les décors se déploient aussi bien à l'horizontale qu'à la verticale.

Sans complexe ? Voilà comment on passe d'un truc rigolo et anecdotique reposant apparemment sur la transgression, au vrai jeu vidéo de qualité. *Madworld* est marquant et terriblement plus riche que l'on ne pourrait le penser au premier abord. D'ailleurs, pour être un vrai bon joueur et faire péter les scores, il va falloir faire preuve d'une qualité inattendue : la retenue. Comme dans un *Street Fighter*, il faudra apprendre à "briser" ses combos pour changer de lieu, varier l'enchaînement et gagner un maximum. Je pense par exemple à l'utilisation de certaines armes comme le harpon qui permet d'embrocher quatre ou cinq proies et de les conserver encore gigotantes sur l'épaule avant de s'en débarrasser à un endroit bien particulier du jeu. Évidemment, d'autres autres voies sont possibles, on pourra utiliser des objets "tactiques" comme les mallettes de billets, les chapeaux de pirate (déchaînant le courroux des ninjas qui laissent tout tomber et se rassemblent pour passer à tabac l'accessoire préféré de leurs ennemis jurés) ou les steaks, histoire d'attirer au même endroit sept ou huit adversaires, de préférence sous un chandelier piégé ou une chausse-trappes, et récolter un Super ou Mega Violence boostant les multiplicateurs de score. C'est difficile, ça demande du timing mais c'est beau comme du *Benny Hill*. Pour être honnête, j'ai tout de même l'impression d'être passé à côté de beaucoup de choses, comme la possibilité de gagner des points en forçant les ennemis à s'entredéchirer ou certains objets tuant après un court laps de temps et semblant pouvoir être utilisés pour prolonger les combos même après la mort de l'adversaire.



Un geste de citron. Arrivé à ce stade de l'article, vous devez être, en fonction de votre éducation et de votre degré de folie, soit surexcité, soit scandalisé. Dans le dernier cas, merci de vous référer à l'encadré le plus proche (page suivante), faut qu'on parle. Hop. Chouette, désormais nous sommes entre tarés, amateurs d'hénaurme et d'hémoglobine. Je vous l'ai dit, *Madworld* est brillant, hypnotisant et jouissif par son principe, son gameplay, sa réalisation et le traitement qu'il fait subir au genre. Mais ce que je n'ai pas encore abordé, c'est la manière dont la prise en main décuple encore la joie qu'on peut ressentir à étriper du punk. Tout d'abord, l'ergonomie est quasiment irréprochable : on se rappelle facilement les commandes, elles répondent immédiatement, il est très rare que l'on rate ce que l'on voulait faire. Même lors des rares phases de plateforme, escalade d'une devanture ou saut d'un engrenage à l'autre, le jeu fait preuve de la tolérance suffisante pour rendre l'épreuve supportable. Mais le top du top reste la gestion très dynamique de la wiimote et de ses mouvements. Notez bien que je recommande l'achat d'un nunchuk sans fil pour profiter pleinement de ce grand n'importe-quoi sans se voir restreint par un câble ridiculement court ou un faux contact. Parce que mimer un désossage méticuleux à la tronçonneuse, briser une nuque ou faire tourner un malandrin en le saisissant par les pieds, ça demande des efforts, de l'enthousiasme et de la place. Et pour une fois, on a vraiment l'impression que nos gestes collent à l'action. Ça satisfait son homme. Tiens, je mets au défi quiconque de n'esquisser un sourire coupable au moment de saisir une bouteille de champagne, de l'agiter comme un damné puis de l'enfoncer dans la tête de son vis-à-vis, avant d'admirer le geyser qui en résulte. Y a pas à dire, mimer toutes ces horreurs est délicieusement transgressif et on se

EBOOK-DREAM.COM

retrouve, gamins, en train de jouer une grosse fusillade, les impacts de balle, l'agonie, juste avant de se relever parce qu'on aurait dit que j'avais une bible sur le cœur qui m'avait empêché d'être mort. Sans compter que la reconnaissance gestuelle s'avère indispensable dans certains QTE et mises à mort intervenant lors des duels de boss.

Des plaies et des boss. Et puisqu'on parle de ces salopiauds, autant s'attarder un peu. Face à eux, le gameplay perd un peu en originalité, mais question classe et surpuissance visuelle, on en prend plein les orbites. Côté gameplay, on se retrouve en duel à mort et dans la droite ligne des jeux à la *R-type*, il va falloir identifier le point faible et le moment idéal pour attaquer le costaud de service. C'est très facile au début, mais rapidement, on commencera à souffrir. Alors, les coups classiques et en particulier la tronçonneuse entament bien la barre de vie mais il existe un moyen plus simple et spectaculaire de s'en tirer. Croyez-moi, ce serait dommage de s'en priver. En réagissant assez rapidement aux QTE qui s'affichent à certains intervalles ou en fonction de certaines actions (gros méchant en train de débloquer son arme enfoncée dans le sol ou attaque spéciale en préparation), vous basculez vers une animation somptueuse où il suffira de valider le bon geste au bon moment. Vous pourrez ainsi couper un membre à l'adversaire, retourner une arme contre lui ou le priver d'une partie de son armure. Pour être honnête, je déteste les QTE, ça flingue l'immersion, ça met le joueur en position de spectateur assisté et j'en passe. Mais là, tout est si bien intégré, si dynamique que je ne m'en lasse pas. Qui plus est, chose rare et pourtant facile à mettre en place, le gros bill porte les stigmates de ce que vous lui avez infligé, le décor rend compte de l'affrontement et surtout, une fois votre victoire assurée, un mode exécution dépassant clairement tout ce qui a été réalisé en la matière question mise en scène et démesure guerrière. Je reste silencieux là-dessus, hors de question de spoiler ces séquences estomaquantes. Tout ce que je peux

À l'attention des sensibles et des mous du genou

J'ai ramené Madworld *à la maison, je l'ai installé sur la gigantesque télé du salon, j'ai attrapé ma petite copine, je l'ai posée sur le divan et je lui ai dit :* "Ce que tu vas voir, c'est un morceau d'histoire en devenir, un jalon pour le jeu vidéo." *J'ai joué une heure en lui montrant mes plus beaux enchaînements, le coup du champagne, le juste usage des cheminées et la magie des écailles de tortues et des têtes de poupées. J'ai analysé le bond de géant que constituait ce jeu dans la représentation à haute voix, un truc qui dépasse largement la question des graphismes ou de la technique. Puis, je me suis tourné vers elle et tout ce que j'ai récolté, c'est un regard de gosse traumatisée. Pourtant, elle est blindée, ça fait des années qu'elle me regarde manger. Mais, aussi cartoonesque et bon enfant soit* Madworld, *tout à l'opposé du racolage sordide d'un* Manhunt, *le jeu peut secouer. Ou plutôt assommer. Après en avoir discuté un peu, outre l'idée d'un jeu où l'action de tuer et mutiler est récompensée qui la met mal à l'aise, c'est surtout la puissance graphique, le pouvoir de suggestion des scènes, le punch qui l'ébranle. Alors, prenez la phrase qui va suivre avec des pincettes, en la remettant dans son concept et l'analysant d'impact visuel et émotionnel plutôt qu'historique et moral :* "C'est un peu comme Guernica."

EBOOK-DREAM.COM

vous dire, c'est que Jack fait sauter le haut du crâne de tous ses concurrents vidéoludiques, *Devil May Cry* en tête, avant de paisiblement déféquer dans leur cavité cérébrale. Et pas la peine de froncer les sourcils, l'image s'adapte parfaitement au sujet.

Bouge les malfamés. En matière de réalisation technique, inutile de revenir sur le chambardement, le tremblement de terre esthétique du jeu, je me suis suffisamment attardé dessus. Je préfère largement m'étaler sur l'animation et la mise en scène directement piquées aux meilleurs animés japonais. Je me suis toujours fait une fierté de ne pas trop aimer les mangas, mais question bastons grandiloquentes et démesurées, kinétisme (si je puis me permettre ce néologisme), les Nippons se posent là. Et *Madworld* a parfaitement réussi à mélanger cette composante au côté très comics-badass-hardboiled (je vous prie de m'excuser, j'ai l'impression d'être pris d'une poussée de MadMovisme aiguë) du design ambiant, en évacuant le maniérisme propre aux jeux du genre (*Devil May Cry* et ses couettes de collégiennes) pour le remplacer par une bonne brutalité râpeuse et couillue. Chaque animation est soignée, étudiée, chaque geste a un impact et on enchaîne moment de bravoure après moment de bravoure. Si je devais trouver un équivalent dans l'univers PC, *Madworld* serait le *F.E.A.R.* 1 de la baston. Côté sonore, l'ambiance, les bruitages et la musique (souvent du bon gros rap agressif et rigolo) sont irréprochables ; manque de pot, les commentateurs français sont absolument minables et pourrissent le tout à coups de vannes moisies, mal adaptées ou mal traduites placées à contretemps. Dieu Merci, Sega a eu l'intelligence de conserver le jeu en multilangue et en paramétrant votre console en anglais, vous aurez la chance d'avoir le doubleur de Bender (*Futurama*) dans toute sa gloire et un gars que je soupçonne d'être Taz de la WWE. Immédiatement, le jeu prend une autre dimension, même ou surtout quand on discute de tampon hygiénique humain et autres délicatesses. Et maintenant, vous allez être très gentil, aligner la thune et acheter le jeu, avant de ne plus jamais dire de mal de la Wii qui, en un seul coup, a su se montrer aussi Hardcore que le PC dans toute son histoire.

Omar Boulon

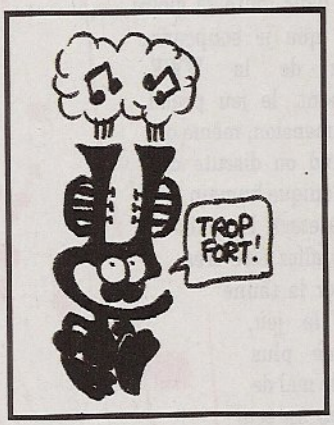
Notre avis : Ça me démange, j'ai envie de coller un 10/10. Mais dans la mesure où j'ai vraiment la flemme de devoir discuter avec les armées de couillons qui n'auront pas lu le texte et se contenteront de voir une note "parfaite", je vais m'abstenir. Par contre, je vous conseille de sortir votre Wii du placard poussiéreux dans lequel elle moisissait doucement depuis son achat. *MadWorld* est un jeu surpuissant, hypnotique et bien plus profond qu'on ne pourrait le croire. Je prie pour qu'il connaisse un succès commercial détonant et que d'autres aussi audacieux s'enfoncent dans la brèche. Espérons juste que ces derniers comprennent que la maestria du jeu ne se trouve pas que dans sa violence... Et maintenant, prochaine étape : *Bayonetta*.

9/10

EBOOK-DREAM.COM

Supreme Commander

Commander, mais en mieux



Supreme Commander, on vous en a parlé pendant des pages et des pages, alors inutile de s'attarder sur l'origine de ce fils spirituel de Total Annihilation réalisé par Chris Taylor. Ici, quatre factions s'affrontent. Le jeu de base était une révolution dans le petit monde du STR : fini les nez collés sur la map et les trente unités micro-managées à la va-vite, on se retrouvait plongé dans un univers robotique et pas fantastiquement original, certes, mais où la vision à long terme, la planification, l'organisation l'emportaient sur la tactique pure. L'add-on *Forged Alliance*, très dispensable en solo, est venu gonfler les possibilités aboutissant à la mise en place d'un monument du multijoueur intelligent. Et voilà que, deux ans après sa sortie, le jeu est devenu nettement plus attractif qu'à ses débuts. Si à l'époque, nos processeurs souffraient pour gérer les titanesques batailles, aujourd'hui nul besoin d'un PC de la Nasa pour apprécier une partie. N'importe quelle machine contemporaine suffira (Dual Core et carte graphique 256 Mo étant un optimum). Même combat, pour le online : *SupCom* n'est pas très gourmand, il faut compter 5 Ko/s en upload par joueur. Par conséquent, une ligne ADSL classique supporte facilement les parties à 8. Et pour les malheureux qui s'inquiéteraient du ping, surtout pas de panique. Contrairement aux FPS ou aux jeux de tactique pure, il ne constitue pas un souci. À noter aussi que le temps a fait son œuvre du point de vue du gameplay, même sans mod, les patchs ont abouti à un excellent équilibrage des unités et des factions, il n'est donc pas question de gagner toutes vos parties grâce à une unité géniale ou une stratégie magique.

Repli commautaire. Et puisqu'il est question de multijoueur, il s'avère indispensable de parler de la communauté de *SupCom*. Elle est à l'image du jeu, mature et réfléchie, plus proche de la trentaine que du Kevin de 12 ans. Légèrement prétentieuse aussi... Mais bon, pour quelques commentaires pontifiant en parties, vous aurez droit à des centaines de gens prêts à vous expliquer ce qui cloche dans votre "radar scrambler" rush plutôt que de soupirer au micro. Situés principalement en Europe et aux États-Unis, les joueurs se montrent particulièrement actifs, étant à l'origine des grands événements et tournois (rencontres inter-clans, retransmission commentées vidéo et audio, soirée à thème avec déguisement en boîte de conserve et papier alu). Évidemment, tous les programmes tiers et mods présentés par la suite sont le fait des fans, le studio ayant assez mal digéré son relatif échec commercial et préféré produire à la chaîne des jeux causualo-pourris comme *Space Siege*. Comme on pouvait s'y attendre, la compétition est présente et le ladder (classement 1v1) compte actuellement plus de 4 000 joueurs actifs. Si vous êtes un gros stressé affligé d'une phobie de la compétition, rassurez-vous, pas de raison d'être rebuté : tous les soirs vous

EBOOK-DREAM.COM

Sortie de Supreme Commander — Conversion Xbox de Supreme Commander (ha ha !)

trouverez plus de 900 joueurs présents sur la plateforme en ligne du jeu GPGNet, prêts à en découdre sur des parties custom. GPGNet regroupe en plus des parties multijoueurs, l'ensemble des mods, des cartes et des replays publiés par la communauté, facilitant l'accès. Octroyons-nous un mot sur le TS communautaire qui, en plus d'héberger les conversations des joueurs, sert également à la retransmission des commentaires live lors de rencontres telles que le tournoi 2v2 hebdomadaire de la "Calypso" ou des parties commentées de l'"Académie". Ouais, là-bas, ils sont tous fans du Commandant Cousteau.

Interface. Faute de place et de temps, ne comptez pas sur moi pour vous expliquer les bases, ackboo s'en est très bien chargé à l'époque du test. Je peux en revanche vous orienter vers les différents didacticiels et guides stratégiques, à commencer par l'excellent blog de Kekouze (*http://supkek.blogspot.com*). Il y a énormément d'informations à intégrer, mais la satisfaction au moment de lancer un assaut interarme justifie efforts et sacrifices. Une fois les bases acquises, vous pourrez vous lancer dans la compétition et vous faire ridiculiser ou bien jouer bon enfant et vous faire ridiculiser aussi. Mais que faire face à l'adversité ? Vous pourriez commencer par procéder à quelques aménagements au niveau de l'interface. Attaquons-nous d'abord à **GAZ-UI** et **GUIbg**, deux mods indispensables qui corrigent une multitude de petits défauts et ajoutent de nombreuses fonctionnalités à l'interface. On pourra ainsi unifier les templates (les ordres de construction sauvegardables et activables en un clic), upgrader automatiquement les SCU, glisser/déposer les ordres de build)... Autant de choses qui permettent de conserver une longueur d'avance.

Analyse. À ce niveau-là, vous devriez encore perdre très souvent... Pourquoi ? Parce qu'un bon joueur a d'abord besoin d'expérience, d'apprentissage et d'analyse. Ça tombe bien, cette étape peut se voir facilitée grâce aux Hostats de Zulan. Cet outil

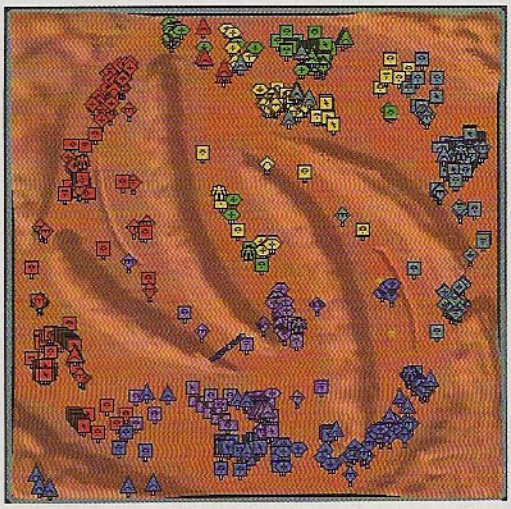
vous fournit un bilan graphique détaillé de la partie, économiquement, qu'il s'agisse des ressources et unités produites, ou militairement, de l'évolution du score des joueurs. Pour les fans de Starcraft, il existe un petit soft pour mesurer ses APM (**FAChart** de hath995). Vous verrez vite qu'ici, la stratégie compte plus que la rapidité des clics... Et une fois que vous aurez intégré ce principe dans vos petites têtes de bleus, vous passerez à des mods UI qui vous aideront à gérer le plus efficacement possible votre économie, le nerf de la guerre. Sur ce point, je vous recommande **Mex Manager** de HenkW ou, sous une forme plus complète, le mod **Supreme Economy** de MacielPL. Le premier se contentera de lister vos extracteurs de masse, produisant une des unités du jeu, présents sur le terrain en fonction de leur Tier, de leur niveau technologie. Il devient ainsi facile ainsi de repérer les mex (mass extractor en langage super l33t) à upgrader en priorité. Quant au second, en plus de répertorier vos engins de minage (mex en langage super lame), il ajoute notamment une gestion des fabricateurs de masse et une visualisation simple de qui consomme vos ressources, usine, groupe d'ingénieurs. Ça peut paraître superfétatoire, mais croyez-moi, ça devient vital, au hasard

Les liens utiles

L'ensemble des mods et programmes cités se trouvent sur le blog de Kekouse.

Site de la communauté francophone :
www.supremecommander-alliance.com
Forum officiel très actif :
http://forums.gaspowered.com
Guide et replay de parties :
www.gamereplays.org/supremecommanderforgedalliance
Le blog de Kekouse : Guide stratégique francophone, incontournable ! :
http://supkek.blogspot.com

EBOOK-DREAM.COM

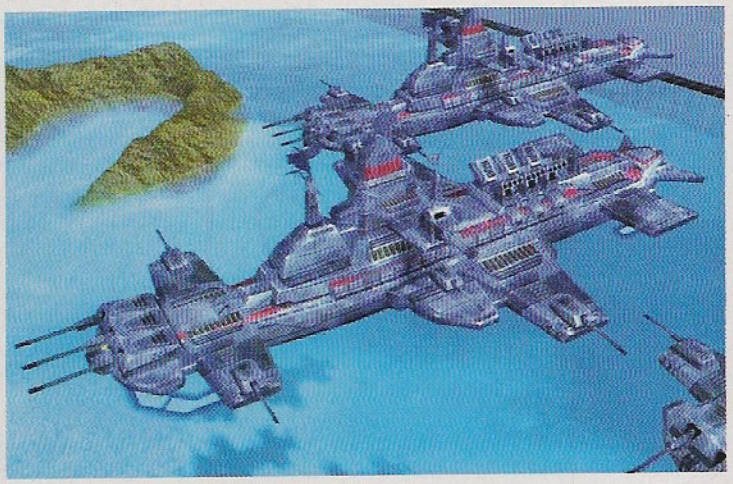


Pour ceux qui aiment le solo. *Soyons honnêtes, les I.A. fournies avec le jeu présentaient beaucoup de lacunes, un peu comme celle de Half. Aussi, quelques audacieux moddeurs ont décidé de fouiller dans le code même du jeu pour revoir les scripts et rendre les combats solo dignes d'intérêt. Ici, contrairement à la majorité des autres jeux, l'I.A. par défaut ne triche pas mais il est possible de lui conférer certains avantages (vision complète de la map, ressources supplémentaires)... In fine, des parties bien plus motivantes sur ce qui a toujours constitué le parent pauvre de la licence.*
Sorian AI Mod Version 1.9.6 (2-20-09)

pour trouver très rapidement l'origine d'un manque soudain d'énergie alors qu'un missile nucléaire intercontinental s'apprête à décoller en direction de votre pré carré.

Options stratégiques. Pour compléter le tour des indispensables, permettez-moi d'ajouter une sélection des programmes tiers utiles à connaître. Premier du lot, le Range Tester de Goom, est extrêmement léger et permet d'afficher les portées de vos différentes unités directement sur la carte de jeu. Ça paraît peu, mais quand votre cinquantième bataillon de tanks se fera ravager par des défenses fixes et autres canons à positrons de masse, vous serez sans doute curieux de savoir pourquoi. Et tant que j'y pense, vu que vous n'êtes pas doué, il est fort possible que votre Commander meure, laissant orpheline toute votre armée. Dans ce cas de figure, One Key Donating est un must. Ce truc beau comme un concert des Restos du cœur sans Zazie vous permettra de refiler rapidement votre base à votre allié en cas de mort prématurée. Mais, il est clair que, jour après jour, vous vous améliorerez, tutoyant les champions et baisant les ongles de pied des Dieux. Alors, vous vous découvrirez une âme d'organisateur. Il sera temps de tâter du OpenLiveReplay Server par Mancer. Ce programme vous permettra de gérer les livereplays de votre team ou des tournois, oui, ceux que vous organiserez via votre propre serveur de diffusion vu que vous serez devenu riche, célèbre et reconnu par la communauté. Enfin, la Rolls de la gestion des replays pour garder en mémoire l'ensemble de vos parties et les revisualiser même après un patch, histoire de satisfaire vos pulsions narcissiques : **Replay Manager** de jls17 (à noter qu'il gère toutes les versions de FA et SC). Vous voilà maintenant paré à affronter vos adversaires et à apprendre de vos erreurs et des stratégies de vos opposants.

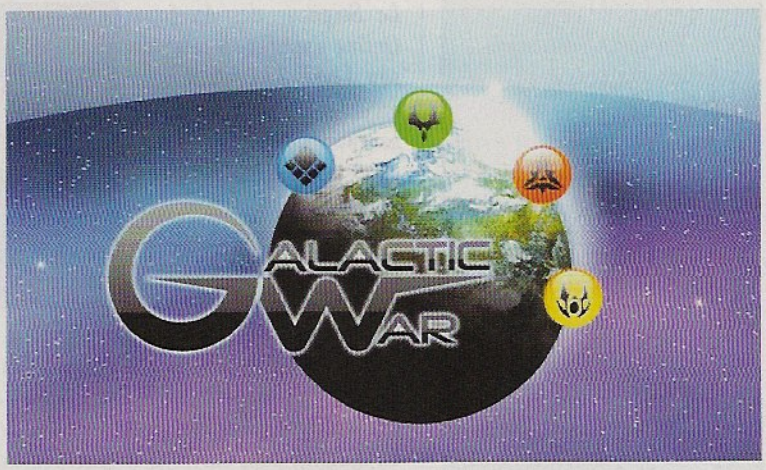
Baguenaudes et fantaisies. Une fois que vous aurez fait le tour du jeu, récolté tous les lauriers et que vous serez enfin prêt à vous détendre – parce que dans jeu vidéo, il y a jeu –, je vous conseille de regarder du côté des mods qui modifient entièrement le gameplay. Débutons en douceur avec la **Murder party** de Ze_PilOt. Elle enrichit les affrontements en Free For All en reprenant les mécanismes



EBOOK-DREAM.COM

de la Murder Party, ce divertissement socialo-rôlistique pour Goths en mal de reconnaissance. À chaque début de partie, un adversaire vous est désigné. Il vous faudra l'abattre pour gagner un bonus de ressource. Évidemment, le but reste l'élimination de tous les opposants mais il s'agira en outre de faire particulièrement attention à son ennemi attitré ; de quoi mettre un peu de piment dans la partie. Si vous voulez être davantage dépaysé, vous pourrez jeter un coup d'œil du côté d'**Experimentals Wars** d'asdrubaelvect. Idéal pour se détendre en Lan avec des amis, dans un cadre convivial, exotique mais néanmoins respectueux des convenances, ce mod particulièrement réussi d'un point de vue graphique ajoute de nouvelles unités expérimentales et d'énormes vaisseaux de guerre. Dans le même genre, vous aurez aussi le **Faction Diversity Mod** de Funkoff (un des meilleurs joueurs mondiaux) qui se donne pour objectif de marquer plus fortement les diversités entre factions. Au menu : suppression de quelques unités, modification de l'équilibre pour un gameplay final original. Et puisqu'il faut conclure, je vous recommande les deux mappacks (**MapPack** de Soul et Beetle et celui de Quezalcoalt). Il s'agit de la compilation des meilleures cartes créées par la communauté : elles sont équilibrées, intéressantes et utilisées lors des tournois.

Un grand événement en 2009. Mais on parle, on parle, on parle et on oublie l'essentiel : le futur. Dieu sait qu'il est pourtant prometteur. Galactic War est l'un des grands projets de la communauté francophone. Il s'agit d'un programme tiers visant à faire de *SupCom* un MMOSTR du style de Boneyard, le client de Cavedog qui permettait, à l'époque de **Total Annihilation**, de gigantesques affrontements entre l'ARM et le CORE. On passera sur le scénario qui n'apporte pas grand-chose pour s'intéresser au concret. Les quatre factions de *SupCom* se partagent la galaxie et combattent entre



elles pour la capture de planètes. GW ajoute une fenêtre de chat, une carte galactique et un module qui permet de lancer directement les parties pour la défense ou l'attaque des astres. On a ainsi le plaisir de jouer avec un objectif clair et sur des cartes variées puisque chaque planète se verra attribuer une des nombreuses maps officielles ou des mappack. Cerise sur le gâteau, outre une meilleure gestion des connexions réseaux entre joueurs (les fameux ping nil interdisant la partie vont disparaître), le programme gère de façon automatique et transparente les mods. Du coup, grâce à GW, il sera facile à la communauté de corriger des éventuels bugs et problèmes d'équilibrage. En effet, actuellement, ce n'est pas aisé puisque tout le monde se doit d'avoir le même mod pour que celui-ci puisse être utilisé. La première bêta nous a montré une interface agréable et aussi un meta-game, les discussions hors partie entre camps, fort prometteuses, où stratégie et diplomatie tiennent un vrai rôle dans la conquête de la planète mère des factions adverses. Bref, vivement sa sortie prévue courant 2009, histoire d'offrir à *EVE Online* un petit cousin STR.

Olivarius, assisté de Boulon

Pour trouver les mods sur le forum de Gas Powered Games :

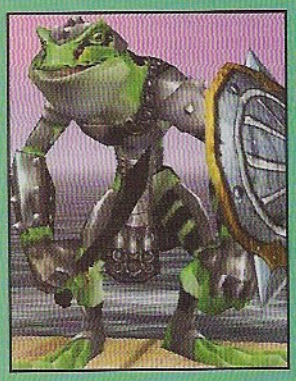
http://forums.gaspowered.com/viewtopic.php?t=
GAZ-UI : 28817
GUIbg : =34485
Hotstats de Zulan : 26544
Range tester de Goom : 14634
One Key Donating : 30415
Mex Manager de HenkW : sur GPGNet
Supreme Economy de MacielPL : *http://supecono.googlepages.com/*
FAChart de hath995 : *www.fileplanet.com/192379/190000/fileinfo/Supreme-Commander:-Forged-Alliance--FAChart-Replay-Analyzer*
OpenLiveReplay Server par Mancer : *code.google.com/p/openliveplayserver*
Replay Manager de jls17 : *http://forums.gaspowered.com/viewtopic.php?t=24738*

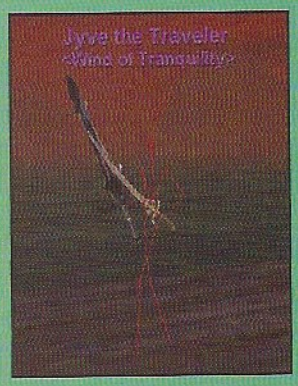
EBOOK-DREAM.COM

News Online

Avec miss Limousin !

Un concours de beauté, c'est bête. Un concours de beauté pour les avatars, c'est franchement con. Un concours de beauté pour les avatars d'un jeu moche, c'est tellement stupide que même Eve Angeli l'aurait deviné. Pas Sony visiblement, puisqu'ils maintiennent délibérément celui d'*EverQuest*. Le plus con dans l'histoire, c'est que je me suis pris au jeu. J'ai honte mais je l'assume en illustrant cette news avec les quatre plus beaux participants à mes yeux : le nain alcoolique, l'homme-conserve, l'homme-grenouille et l'homme-Paint. Par contre, j'aurai beaucoup de mal à les départager.





Du nouveau pour LOTRO

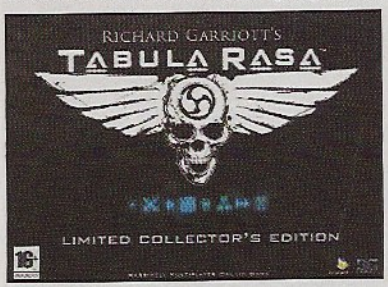
Le Seigneur des Anneaux Online s'apprête à recevoir son Livre 7, actuellement en phase d'évaluation sur le serveur de test. Celui-ci apportera pas mal de modifications et de nouveautés, à commencer par un accès à la Lothlorien introduisant la faction locale des elfes, plus de 50 quêtes, 9 chapitres d'histoire et 4 instances. Les développeurs ont également ajouté un raid pour 12 joueurs dans la Moria, et essayé de faciliter la vie des abonnés avec 6 instances fournissant des matières premières pour le craft. De la même façon, ils ont créé un système pour suivre plus efficacement les quêtes actives, et tenté de rendre le début du MMO plus séduisant et cohérent pour les nouveaux persos. Parce que c'est important la cohérence, dans un univers où de jeunes lutins peuvent faire un tour du monde avec des hommes fantastiques sans jamais succomber à leurs charmes...

Success story

David Allen commence par développer Mordor, un RPG qui n'a rien à voir avec *Le Seigneur des Anneaux* et qui ne marque pas les esprits. Après avoir sorti une suite spirituelle qui ne se justifiait pas tant que ça (*Demise*), il réalise un MMO très prometteur sur le papier, très inférieur à tous ses concurrents en réalité (*Horizons*). Après avoir travaillé sur deux projets (*Universe* et *Dominion* – rien à voir avec *Dominions*), il abandonne tout en 2004 : l'industrie tourne mal, ne sort plus que des "*imitations ennuyantes*", les choses ne semblent pas près de s'arranger et cela n'est pas compatible avec ses vœux de "*créativité et d'innovation*". Coup de théâtre en 2006, David retrouve la foi et se lance dans le développement d'un autre MMO, *Crusade*. Après avoir changé de nom, les premières infos commencent à tomber : Alganon sera un "*MMORPG fantasy rempli de riches fonctionnalités telles que : de multiples races et classes, des armes et armures puissantes, de la magie mortelle, des quêtes et aventures épiques, des anciens lieux à découvrir*"... Un trailer vient de sortir et nous révèle quant à lui un style graphique très proche de *WoW*, une interface identique et une faction du jeu nommée Asheroth... Je me demande ce que David entendait par "*alternative*" quand il disait que Alganon était "*la première alternative viable à* WoW".

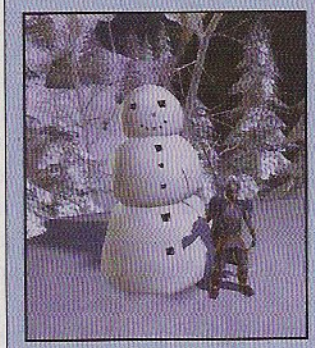
See you, space cowboy

Tabula Rasa est un feu de brousse spatial qui s'est maintenant éteint. Les développeurs avaient décidé d'offrir un bouquet final digne de ce nom aux joueurs, comme une finale de la *Star Ac'* pour le petit Grégory... Les derniers participants devaient donc se préparer à un assaut massif de leurs ennemis qui ne leur laissaient bien entendu aucune chance. Ils se sont tout de même battus jusqu'au bout, jusqu'à ce qu'une petite fenêtre pope pour les enjoindre à dégager parce que c'est bon maintenant, la fête est finie. Les abonnés garderont sans doute de nombreux souvenirs du dernier MMO de Richard Carotte, cette ultime soirée notamment dont ils auront du mal à oublier le formidable lag.



100 % passionnant

LOTRO toujours : c'est cette fois le chargé de communauté française qui lance un sondage à la demande d'un joueur : "*Si une fusion des landes d'Etten uniquement était techniquement réalisable sur les serveurs Sirannon et Estel, seriez-vous d'accord ?*" 58 % d'approbation, 39 % de refus, mais surtout 72 réponses après une semaine de publication... Les développeurs seront heureux de savoir à quel point les abonnés se sentent impliqués.



De l'intérêt d'une bêta

Mythic dévoile quelques ajustements prévus pour la version 1.2 de *Warhammer Online*, au niveau des attaques de capitales notamment. On dénombre quatre modifications principales : les capitales seront dorénavant contestées 2h au lieu de 6, remplir des objectifs de scénario rapportera plus de points de victoire, tuer des joueurs en ville également, et ceux-ci auront dorénavant 4 minutes au lieu de 2 pour récupérer leur loot. Les développeurs affirment au passage avoir reçu beaucoup de retours importants depuis le lancement du MMO... Si j'en crois l'enthousiasme suscité par cette annonce, ils ne devraient pas être plus positifs qu'avant à l'avenir.

EBOOK-DREAM.COM

DC Universe Online

De 7 à 77 ans ?

fig 47: THE CHRISTPLANE

À l'origine, j'aurais dû interviewer les développeurs de DC Universe Online. Après leur avoir envoyé ma liste d'interrogations, ces derniers n'ont malheureusement plus jamais donné signe de vie. Je crains que mon journalisme ne soit un peu trop total et mes questions fâcheuses... C'est qui le plus fort : Killer Croc ou un rhinocéros ? Sera-t-il possible d'engager des jeunes compagnons sexy mais capables, comme Robin pour Batman ? Autant de mystères qui risquent de me turlupiner encore longtemps... J'avais des questions ennuyantes aussi pour faire diversion, mais cela n'a visiblement pas rassuré les gars de chez Sony. Tant pis, j'en sais assez sur *DC Universe Online* pour vous en parler. Avec la caution de Jim Lee en tant que directeur créatif, ce MMO met en scène pour la première fois les super-héros de DC Comics dans un monde persistant avec du PvE, du PvP et tout le tintouin habituel. Il n'est pas possible pour les participants d'incarner Batman, Superman ou Wonder Woman, il faudra se contenter de créer des persos pour les côtoyer et leur rendre service en se battant dans les rues très flashy

les attaques automatiques sont impossibles. Cela signifie qu'il faut viser ses ennemis, mais aussi veiller à ce qu'une voiture ne prenne pas la direction de sa nuque. Les persos suffisamment puissants ont en effet la possibilité d'exploiter l'environnement pour attraper un bus et le balancer sur un groupe d'ennemis, voire de s'en servir comme d'un gros marteau. Remarquez qu'il est également possible de se prendre un collègue congelé sur la tronche puisque certains pouvoirs immobilisent les adversaires, autorisant ainsi certains à faire léviter des gus avant de les envoyer se fracasser contre un mur. C'est très sympa dans l'idée, mais pas aussi prometteur qu'on le voudrait. Choisir un mode offensif ou défensif pour adapter ses pouvoirs à la situation est sympathique, mais ces derniers semblent très limités en nombre et les contrôles plutôt légers. *DC Universe Online* doit en effet être jouable avec le pad de la PS3, qui servira également de support à ce MMO. Les développeurs s'adressent en fait au grand public, ce qui risque de rebuter les joueurs habitués à une plus grande pro-

Genre : MMORPG
Développeur : Sony Online (É.-U.)
Éditeur : Sony Online
Sortie prévue : Fin 2009-début 2010

Ceux-là s'ils se lâchent, ils vous feront regretter le guano.

EBOOK-DREAM.COM

Notre sélection

Lecteurs vidéo
- Media Player Classic 6.4.9.1
- GOM Player 2.1.16.4631
- VLC Media Player 0.9.8a

Lecteurs audio
- Foobar2000 0.9.6.3
- Winamp 5.55
- iTunes 8.0.2.20

Clients Mail
- Thunderbird 3.0 Beta 2
- Outlook Express 6.0
- Pegasus Mail 4.41

News readers
- Grabit 1.7.2 Beta 3
- NewsReactor 20090203.07
- NewsLeecher 3.9

Messagerie instantanée
- Trillian 3.1.12.0
- Digsby 1.55.0.2
- Pidgin 2.5.5

Antilourds
- SpamPal 1.594
- SuperAntispyware Free 4.25.1014
- Windows Defender

Navigateurs
- Avant Browser 11.7
- Firefox 3.1 Beta 2
- Opera 10.0 Alpha

Browsers d'images
- FastStone Viewer 3.7
- XnView 1.96
- Picasa 3.1.70.73

Clients FTP
- FlashFXP 3.8 beta
- FileZilla 3.2.2.1
- SmartFTP 3.0.1026.7

Drivers vidéo
- ATI Catalyst 9.2
- ForceWare 182.08

◆ Trial
● Shareware
■ Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.

BÊTA OUVERTE

Dungeon Party

Ne laissons pas le temps au doute de s'installer : contrairement aux idées reçues, Threanor n'est pas le nouveau mec de Ségolène Royal, et contrairement à ce qu'annonce le site officiel, *Dungeon Party* n'est pas un MMO. Pas au sens traditionnel du terme en tout cas. N'espérez pas y trouver un monde persistant, le jeu se résume en fait à de simples instances. *Dungeon Party* présente un concept original et intéressant : deux équipes débarquent dans un donjon gorgé de pièges et d'ennemis ; la première parvenant à s'échapper avec le trésor a gagné. Pour les départager, il ne suffit pourtant pas de courir vers la sortie. Porter le trésor n'est en effet possible que s'il on est aimé par ce dernier, et pour le séduire il faut tuer des concurrents, le boss du donjon ou des mini-boss. Trois classes de persos sont proposées : le voleur, le barbare et le magicien, chacun présentant les qualités et les faiblesses habituelles de l'archétype. Une dizaine de pouvoirs peuvent être "achetés" en cours de jeu, sachant qu'ils ne sont acquis que pour le temps d'une partie. Les pouvoirs ne peuvent pas tous être maîtrisés : divisés en trois écoles dont une principale, il n'est possible d'en choisir qu'une parmi les deux restantes. La subtilité du jeu repose donc sur les compromis effectué par les joueurs et le travail d'équipe. L'intérêt réside également dans l'esprit loufoque du titre. Au-delà des descriptions stupides des personnages et des costumes ridicules, le trésor altère parfois l'équilibre du jeu : il peut ainsi assombrir l'écran, passer le jeu au noir & blanc pour compliquer la distinction entre amis et ennemis, ou renverser la carte pour envoyer les joueurs au plafond. Le jeu actuellement en bêta ouverte souffre malheureusement de quelques bugs, et sa gratuité semble passer par la vente d'objets réservés à ceux qui sortent leur carte bleue. Dommage, ça avait l'air amusant.

Développeur : Cyanide (France)
Editeur : Focus Home Interactive
Taille : 388 Mo
URL : www.dungeon-party.com

FREEWARE

Sysygy

Des bons visionneurs d'images, on en connaît déjà. Cela n'empêche pas Sysygy d'attirer l'attention grâce à son originalité. Plutôt que de nous proposer une interface différente, il nous permet de créer des galeries, en ajoutant éventuellement quelques effets sur les images. Attention, ce ne sont pas de simples diaporamas dont je vous parle, mais de véritables galeries en 3D dans lesquelles on se déplace comme dans un FPS. L'intérêt, c'est non seulement d'ajouter du cachet à ses photos, mais aussi d'accueillir des visiteurs connectés via le Internet. Ces derniers peuvent ainsi commenter les œuvres et communiquer entre eux, sachant qu'offline, ce sont des bots qui les remplacent. Si vous pensez que cela n'a aucune utilité, c'est parce que vous ignorez l'allure des avatars : des femmes à moitié à poil, de véritables Teletubbies adultes sous stéroïdes, ou un singe sur une énorme boule... C'est beau, l'art.

Développeur : Godlike Software
Version : 1.3
Taille : 38 Mo
URL : tinyurl.com/teubies

BÊTA OUVERTE

S.T.A.L.K.E.R.

C'est la fête, GSC Game World distribue gratuitement *S.T.A.L.K.E.R.* Enfin seulement une version bêta, pour être exact. Pas la 1.0 attention,

EBOOK-DREAM.COM

une bêta datant de 2004, au moment où le jeu était encore sous-titré *Oblivion Lost* en fait. De nombreuses différences existent par rapport à la version finale, comme le moteur physique remplacé ou la gestion des véhicules largement revue. Les curieux peuvent également découvrir des zones supprimées ultérieurement (Swamp, Dead City et Generators) et voir ainsi à quoi devait ressembler le jeu un an après sa première date de commercialisation officielle. Comme on pouvait le présumer avec une bêta – celle de *S.T.A.L.K.E.R.* en particulier –, cette version est malheureusement super buguée. Grâce à l'investissement de talentueux intégristes, de nombreux patchs amateurs sont déjà sortis pour stabiliser un peu le tout. Nul doute qu'il leur faudra peu de temps pour sortir des mods vraiment intéressants. En attendant, vous pouvez suivre l'évolution sur le forum de GSC (*www.gsc-game.com*) ou sur le nôtre (*tinyurl.com/cpc-com*).

Développeur : GSC Gameworld
Version : 1935
Taille : 1,3 Go
URL : tinyurl.com/stocoeur

TRIAL
Returnil

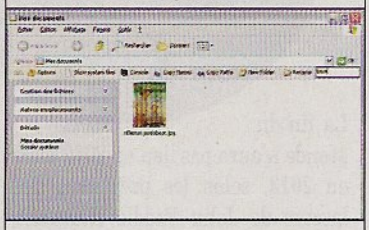
On a tous regretté au moins une fois d'avoir installé un programme en constatant le bordel qu'il foutait sur notre PC, ou juste son évident manque d'intérêt. Et ce ne sont pas les joueurs de *Far Cry 2* qui me contrediront... Returnil évite bien des complications à ceux qui soupçonnent un problème avant l'installation, puisqu'il réalise une image de son PC qui sera automatiquement rechargée après avoir rebooté, quels que soient les changements effectués entre-temps. C'est pratique, mais pas parfait : un programme qui vaut le coup devra être réinstallé après le redémarrage du PC, et ceux nécessitant un reboot pour finaliser l'installation ne peuvent pas être testés avec cette sécurité. N'empêche que pour les autres, c'est simple et pratique alors c'est bien, sauf que c'est payant après un an et ça c'est moins bien.

Développeur : Returnil
Version : 2.0.1.9002
Taille : 3 Mo
URL : tinyurl.com/riteurnil

FREEWARE
StExBar

Imaginez un peu : vous surfez tranquillement sur votre PC, quand subitement vous ressentez le besoin pressant de retrouver l'image d'un enfant portant une bûche devant un cow-boy. Vous vous souvenez du répertoire, vous savez qu'il y a au moins "*bear*" dans le nom du fichier, mais vous avez la flemme de chercher... Heureusement que vous aviez installé StExBar dites donc, avec son outil de filtrage intégré à la fenêtre vous gagnez bien 15 secondes au bas mot ! Grâce à son outil de renommage, vous pouvez même remplacer tous les "*bear*" du dossier par des "*bûche*" par exemple, ou "*enfant*", "*concombre*", ce que vous voulez en fait. StExBar permet également de copier en deux clics le nom d'un tas d'éléments, ou leur adresse si vous préférez. Plein d'autres choses encore sont possibles avec ce petit programme, puisqu'il autorise l'ajout de commandes personnalisées aux fenêtres grâce à des scripts. Plus la peine d'imaginer, le rêve est à portée de nains.

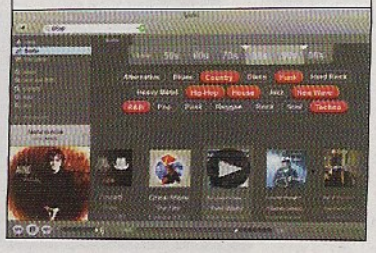
Développeur : Stefan's Tools
Version : 1.6.0
Taille : 380 Ko
URL : tinyurl.com/stexbomb



PUBLIWARE
Spotify

Deezer, c'est bien mais ça déconne souvent, c'est frustrant. Musicme, c'est bien aussi mais ça n'est légal qu'en France, c'est insuffisant (spéciale dédicace aux Belges et aux Bretons). Vomir c'est génial mais ça n'a rien à voir, c'est dommage. Spotify n'est pas un site web, c'est un super logiciel permettant d'écouter de la musique gratuitement à volonté. Le choix est assez large, on trouve tous les grands groupes ou presque et pas mal de plus petits, même français. Ça marche très bien, les pubs ne sont pas intrusives, le système de radio avec choix du style et de l'époque est super bien... Il faut juste signaler qu'il est impératif de se créer un compte (comme sur Deezer en fait) et que le répertoire est moins vaste que celui des concurrents. Alors merci B0b0 c'était gentil, mais tu me renverras le programme quand il y aura du Jean Leloup.

Développeur : Spotify Ltd
Version : 0.3.11.0 beta
Taille : 2,4 Mo
URL : www.spotify.com



À voir aussi

PATCH
Unreal Tournament 3 Titan Pack

"*Je pense qu'il existe un marché mondial pour environ 5 ordinateurs.*" Thomas Watson, PDG d'IBM, en 1943.

Taille : 916 Mo
URL : tinyurl.com/bh43js

PATCH
Fallout 3

"*Les ordinateurs du futur ne pèseront pas plus de 1,5 tonne.*" Popular Mechanics Magazine, en 1949.

Version : 1.4
Taille : 49 Mo
URL : tinyurl.com/deo3p3

PATCH
Seigneur Des Anneaux L'Âge Des Conquêtes

"*Qui est prêt à dépenser de l'argent à fonds perdus pour avoir son petit site personnel ? Des tarés, des maniaques, des fanatiques, des mégalomanes, des paranoïaques, des nazis, des délateurs qui trouvent là un moyen de diffuser mondialement leurs délires, ou leur haine, ou leurs obsessions.*" Philippe Val, 2001

Version : 1.1
Taille : 9 Mo
URL : tinyurl.com/b4vvmv

PATCH
Call of Duty 5

"*Le CDI, c'est l'avenir.*" Lord Casque Noir, 1991

Version : 1.3
Taille : 62 Mo
URL : tinyurl.com/dyh8rx

PATCH
Grand Ages : Rome

"*Je tiendrai mes promesses. Je respecterai mes engagements.*" Nicolas Sarkozy, 2007.

Version : 1.09
Taille : 30 Mo
URL : tinyurl.com/dme5j9

El Gringo

EBOOK-DREAM.COM

APOCALYPSE BARELY NOW

La fin du Monde n'aura pas lieu en 2012 mais en 2013, selon les prévisions des lascars de John Peddie Research. Car en vérité, Peddie nous le dit, les contrôleurs graphiques intégrés (IGP pour les puristes) n'existeront plus à cette date ; à l'image d'une bonne part de l'humanité penseront certains, pour autant que Maya l'abeille n'ait pas réalisé son calendrier avec un Pentium. Une prévision un rien putassière toutefois, puisqu'en fait les IGP resteront présents dans les ordinateurs d'entrée de gamme, mais sous une forme différente. Un peu comme cette tartiflette au saindoux que vous venez de restituer à mère nature avant que le travail de digestion n'ait commencé : nous avons toujours affaire à une tartiflette biologiquement parlant, mais quelque chose aura changé dans son regard, c'est elle... sans être elle. Eh bien, pour les IGP, même topo. À l'horizon 2013, Peddie affirme que ces modestes solutions graphiques auront définitivement quitté les chipsets pour s'exiler dans de vigoureux processeurs de mathématiques. La communauté avait senti le vent du changement au moment de l'acquisition d'ATI par AMD, avec la promesse d'une puce réunissant CPU et GPU – nom de code "Fusion" – prévue pour 2010 ou 2011. Intel travaille de son côté sur le "Westmere", un processeur exploitant l'architecture du Core i7 (Nehalem) dont la sortie est annoncée pour la fin de l'année.

ASUS PAS QUAND ON Y TOUCHE

Nous l'avons vu récemment, Asus aime prototyper des portables. Eh bien le gars, enfin la firme, a profité du CeBIT 2009 pour exhiber un nouveau gadget, à savoir un PC constitué de deux écrans tactiles. Comme vous pouvez le voir sur la photo, point de touchpad ni de clavier mécanique ici, seul l'écran sensible au toucher sert d'interface avec la machine. Un clavier virtuel subvient ainsi à votre désir de frappe, au look plutôt sexy pour ce qu'on peut en juger. Notez que le design parfaitement symétrique de l'ordinateur permet de le transformer en ebook, après un subtil basculement du châssis en position verticale. Pour l'anecdote, cette machine est issue du partenariat établi avec le site WePC, où les internautes sont invités à livrer toutes leurs bonnes idées et leur vision de l'ordinateur idéal. Collaborant avec Intel, Asus pourrait se laisser aller à fabriquer les meilleures soumissions, dont le prototype aujourd'hui montré fait justement partie. C'est vrai que le bousin a une certaine gueule, mais pour ce qui est du plaisir de taper des heures sur un écran tactile, autant le faire sur son petit-frère ou sur un clown, c'est quand même plus jouissif.

Ca vient

Que les supporters d'AMD ne désespèrent pas (et qu'ils évitent de marcher sur les voies ferrées aussi) : c'est au quatrième trimestre 2010 qu'AMD commercialisera des processeurs gravés en 32 nm, alors que l'année 2011 était jusqu'à présent évoquée. La classe, hein. Certes, Intel sortira ses propres puces 32 nm un an plus tôt, en 2009, mais ne jouons pas les rabat-joie, et encore moins les abat-jour. Ne cherchez pas, cette chute n'a aucun sens.

Coup du sort

Vite fait, un point sur la sortie des prochains CPU AMD. Tout d'abord, il semble que le Phenom II X4 950, prévu en avril, soit finalement annulé au profit d'un Phenom II X4 955 plus fréquentable (3,2 GHz au lieu de 3,1 GHz, AM3, DDR3, TDP 125 watts). Il est également question des Phenom II X2 550 (3,1 GHz) et 545 (3 GHz), amputé d'une mémoire cache L3 et annoncé pour le mois de mai. Pas de prix, pas de son, sauf pour Florence Cassez.

Microsoft refait Surface

La fameuse table tactile multipoint de Microsoft, Surface, ne sera plus réservée au marché américain. L'engin se verra Cruz effectivement proposé dans divers pays de la zone EMEA (Europe, Moyen-Orient et Afrique). L'annonce a été faite au CeBIT, mais question prix et date de disponibilité, vous pouvez vous gratter sévère, l'éditeur n'a pipé mot.

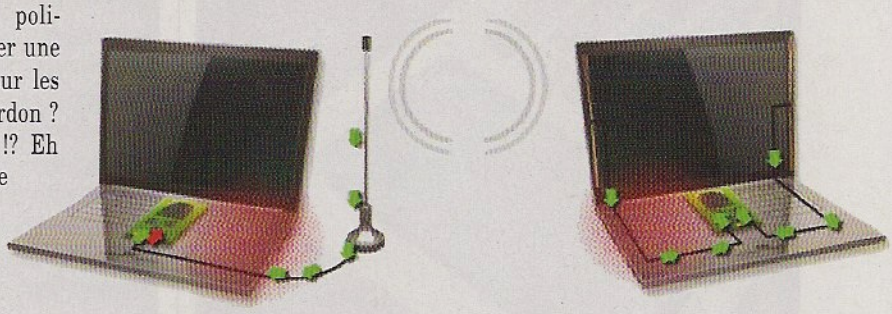
Sortie de mouchoirs

Le 4e trimestre fiscal de Dell révèle une baisse de 48 % de ses bénéfices avec tout de même 351 millions de dollars. Il est pourtant question d'une restructuration vers une réduction des coûts de 4 milliards de dollars d'ici 2011, au lieu de 3. Oh, les pauvres.

EBOOK-DREAM.COM

À L'ANTENNE ÉTIENNE !

Intel nous fait part d'une avancée technique absolument majeure, consistant en l'intégration d'une antenne TNT au cœur des PC portables. Si l'intention est louable – éviter à l'utilisateur de s'humilier publiquement en fourbissant une antenne externe totalement ridicule (pensez aux offres USB pour sauver la face) –, c'est malheureusement avec ce genre d'initiative que le fondeur risque d'inciter les politiques à instituer une redevance TV sur les ordinateurs. Pardon ? C'est déjà fait !? Eh bien misère, je n'étais pas au courant, il faut dire que je ne regarde jamais la télé. Sauf le 13-heures de Pernaut et *Confessions Intimes*, parce qu'en apprendre plus sur la géopolitique du potiron ou assister à l'exécution sociétale de compatriotes néo-décadents, ça ne se refuse pas. Mais rabattons-nous sur le volet technique de l'affaire, tel le rapace fiscal sur l'innocent inforlapinticien, avec l'explication détaillée de ce dispositif à la complexité inouïe. Prenez deux fils pour constituer l'antenne, faites-les passer sous le clavier, remontez-les dans le panneau accueillant l'écran, reliez le tout au tuner TV, mettez 10 minutes au four et servez avec une pomme dans la bouche... Avouez que les ingénieurs ont bossé dur, et que tout cela méritait bien le dépôt d'un brevet. Ou bien d'une gerbe, selon votre humeur.



BONJOUR LA COMPAGNIE

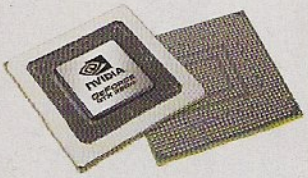
GLOBALFOUNDRIES

Voilà, AMD est officiellement devenue une entreprise "Fabless", à savoir dépourvue de toute usine de fabrication. Après le cafouillage provoqué par l'abstention massive des actionnaires – empêchant l'assemblée générale d'entériner l'opération de scission –, tout est rentré dans l'ordre, au prix d'un léger retard dans le planning et une baisse de l'action. Si la trame de l'histoire était écrite depuis des lustres, une surprise de dernière minute nous attendait cependant : l'entité en charge de la reprise des usines a changé de nom, délaissant "The Foundry Company" pour "GlobalFoundries", assurément plus présentable dans les soirées de l'ambassadeur. Pour rappel, AMD détient 34,2 % de cette société, les autres 65,8 % appartenant à l'Advanced Technology Investment Company (ATIC), un investisseur institutionnel d'Abu Dhabi. Le fondeur bénéficiera d'un budget de six milliards de dollars répartis sur cinq ans, afin d'assurer sa compétitivité (la gravure en 32 nm par exemple) face aux concurrents en place, comme TSMC ou UMC. Les 3 000 employés d'AMD affectés à la fabrication passent de fait sous la coupe de GlobalFoundries, ainsi que la propriété intellectuelle associée, au grand dam d'Intel (voir news des précédents numéros). Doug Grose, ex-vice-président de la fabrication chez AMD, dirige la société, le poste du président du conseil d'administration revenant à Hector Ruiz, ex-PDG d'AMD. À noter que GlobalFoundries ne compte pas limiter sa clientèle à AMD, alors si vous avez des semi-conducteurs à produire d'ici peu, passez-leur un coup de fil, ça leur fera plaisir.

Fig 12. : NAILTHROWER

FAUX DU NOUVEAU

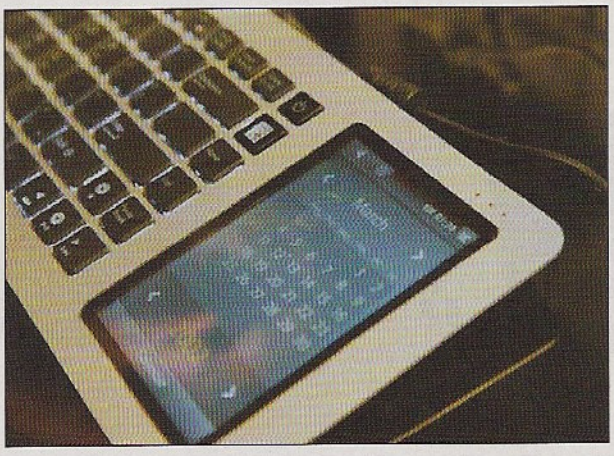
Fidèle à sa politique de recyclage des puces G9x – entamée avec les dernières cartes graphiques pour PC de bureau –, NVIDIA présente aujourd'hui une "nouvelle" gamme de GPU gravés en 55 nm pour PC portables. Comme on pouvait s'y attendre, les GeForce GTX 280M et 260M ne sont que des resucées des 9800M GTX et GTS. Relevons cependant que le fabricant aura eu la délicatesse d'augmenter le nombre des processeurs de flux, passant de 96 à 112 pour la GTX 260M (550 MHz pour le core, 1 375 MHz pour les processeurs de flux, 950 MHZ pour la mémoire, 462 gigaflops, 1 Go de GDDR3) et 128 pour la GTX 280M (585 MHz pour le core, 1 463 MHz pour les processeurs de flux, 950 MHZ pour la mémoire, 562 gigaflops, 1 Go de GDDR3). N'oublions pas la GTS 160M (600 MHz pour le core, 1 500 MHz pour les processeurs de flux, 800 MHz pour la mémoire) et la GTS 150M (fréquences à définir, mais a priori sensiblement inférieures à la GTS 160M), remplaçant les 9800M GS, utilisant 64 processeurs de flux et de la mémoire GDDR3 busée en 256 bits. Enfin, la 9600M GT se voit relevée de ses fonctions par la GT 130M, et la 9300M G par la G 110M. NVIDIA parle de gains de performances allant de 20 à 50 % pour les modèles haut de gamme. Pour le reste, nous avons le support de DirectX 10, de CUDA, du SLI, du PhysX et du PureVideo HD. La routine quoi.



EBOOK-DREAM.COM

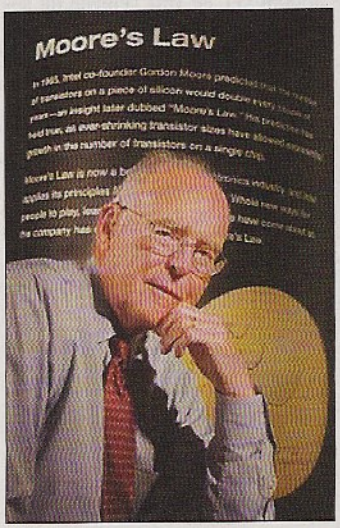
UN CONCEPT FRAPPANT

Contrairement aux apparences, l'Eee Keyboard d'Asus n'est pas un épluche-légume quantique ou prototype de calculatrice pour myopes, mais bien un modèle qui sera commercialisé au second trimestre 2009. Mais alors donc, quelle est cette chose ? Pour faire simple, il s'agit d'un clavier-ordinateur. Voire d'un ordinateur-clavier, ça marche aussi dans l'autre sens, nous ne sommes pas mouillébétons (préparez-vous à ressentir une profonde détresse intellectuelle, comme celle que je vis en cet instant...) et encore moins... sectaires !... Pesant 950 grammes, l'engin intègre à sa droite un écran WVGA d'une résolution de 800x480, tactile s'il vous plaît (je vous aurais bien collé un tactile Danielle, mais ça risquait de faire trop). Un coup de masse sur le groin laissera apparaître un processeur Intel Atom N270 (1,6 GHz), un disque SSD de 16 ou 32 Go, 1 Go de RAM et une batterie dont l'autonomie est encore tenue secrète. Au niveau de la connectique, l'Eee Keyboard embarque une sortie vidéo HDMI et VGA, trois ports USB, un port Ethernet, le Wi-Fi et le Bluetooth en option. Avec un tel pedigree, vous aurez deviné que ce mutant est surtout destiné aux activités prenant place au salon, comme les parties fines entre voisins ou le home cinéma. Si l'ergonomie ne déçoit pas et que le tarif ne dépasse pas le déficit budgétaire français, ça va geeker dans les chaumières.



LA FIN D'UN TEMPS ?

Paul Otellini, PDG d'Intel, a communiqué sur la stratégie à court et long terme de la firme. En premier lieu, Paul sort beaucoup d'argent pour assurer la gravure des puces en 32 nm, avec sept milliards de dollars investis dans la mise à niveau ou la construction des centres de productions. A contrario de la tendance générale, il pense que ces coûts seront compensés par la hausse des ventes de processeurs, comptant sur les 350 millions de PC âgés de quatre ans et plus qui appelleront un renouvellement du parc. Un optimisme que ne partage pas Gartner, comme nous venons de le voir dans une autre news (cf. Des pleurs et des crises). En ce qui concerne l'approche technique, Intel "*se concentrera sur l'intégration plutôt que sur l'amélioration des performances*", Paul expliquant que "*dans cinq ans, la majorité des produits d'Intel seront des systèmes sur puce (ndr : SoC)*". Ainsi, comme annoncé régulièrement depuis plusieurs numéros, l'avenir sera fait de Core i7 embarquant non seulement un contrôleur mémoire, mais également une solution graphique, audio, Wi-Fi, etc. Toutefois, le fait qu'Intel avoue ne plus chercher à "*améliorer les performances*" de ses processeurs peut déstabiliser, à l'image d'un sportif ne cherchant plus à décrocher la victoire. Faut-il comprendre à demi-mots que les ingénieurs touchent désormais aux limites de la physique avec cette génération de processeurs ? Que la prochaine grosse montée en puissance impliquera obligatoirement d'autres technologies, comme les CPU quantiques utilisant le qubit, ou encore les CPU organiques exploitant de véritables neurones ? "*Dans la voie actuelle, je crois qu'il nous reste deux ou trois générations de processeurs. Ensuite, nous devrons changer*", a déclaré Gordon Moore, cofondateur d'Intel. C'était en 2003.



RIP

L'Eee PC 700, le netbook 7 pouces à qui Asus doit tant, ne sera bientôt plus de ce monde. La firme compte stopper la commercialisation du bignou dans un délai relativement court, si ce n'est pas déjà le cas lorsque vous lirez ces lignes. Si les modèles de netbooks 10 pouces constitueront l'essentiel de l'offre Asus à l'avenir, les 8,9 pouces devraient encore subsister quelque temps.

Super copains

Intel et TSMC ont signé un accord autorisant ce dernier à produire des SoC (System on a Chip, ou puces tout en un : CPU, IGP, Wi-Fi, 3G, audio, etc.) exploitant le processeur Atom, ce à usage des MID. Il ne s'agit certainement pas pour Intel d'abandonner la production des économiques CPU, mais plutôt de permettre aux deux comparses "*d'aller ensemble sur de nouveaux segments*". Ça sent le coming-out, cette histoire, Moorestown sera le premier SoC développé par Intel, et, semble-t-il, exploité par LG.

Ça baisse dur

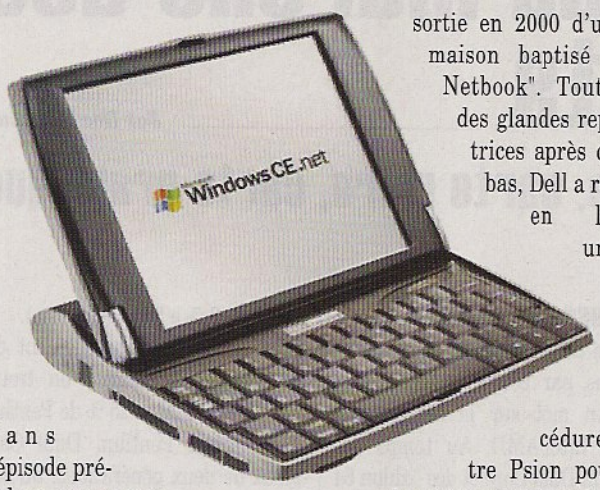
ATI, enfin AMD, c'est pareil hein, doit baisser le prix des Radeon HD 4870 et HD 4850 (si ce n'est pas déjà fait). La 4870 passerait ainsi à 149 dollars au lieu de 199, la 4850 à 129 dollars au lieu de 149. Rien de bien mystérieux, il s'agit pour le fabricant d'aligner son offre sur les cartes de NVIDIA, les GeForce GTS 250 512 Mo et 1 Go. Ça sent les bonnes affaires.

Accélère bordel !

CUDA a trouvé un nouvel ami, en la personne du programme Nero Move It. Un patch gratuit mettra à contribution les cartes graphiques NVIDIA afin d'encoder des vidéos fissa fissa (enfin, c'est à souhaiter, puisque Nero reste discret sur l'ampleur des gains). Une accélération matérielle qui profitera également à la version 9.5 de la suite de Nero, c'est-y pas beau ?

EBOOK-DREAM.COM

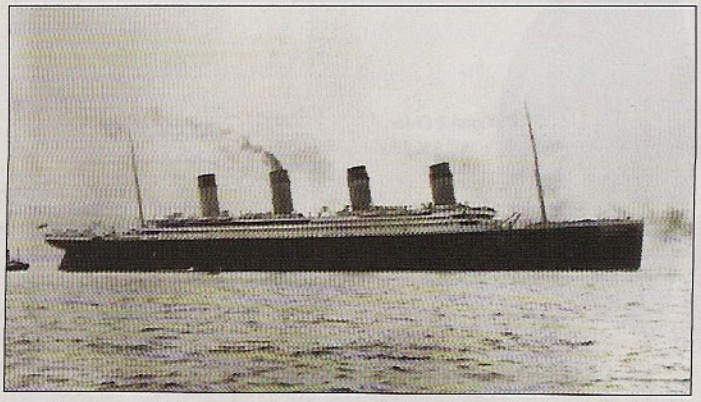
NETBOOKMAKER



Dans l'épisode précédent, nous avons suivi l'héroïque démarche de Psion Teklogix, consistant à se mettre à dos l'industrie en revendiquant la paternité du mot "netbook" ; rappelons que ce dernier affirme être le seul en droit d'utiliser le juteux terme, après la sortie en 2000 d'un PDA maison baptisé "Psion Netbook". Tout irrité des glandes reproductrices après ce coup bas, Dell a répliqué en lançant une procédure contre Psion pour que le mot "netbook" soit reconnu comme appartenant au domaine public ; le tout accompagné d'une pétition dénonçant – selon Dell – la mauvaise foi et les fausses déclarations des dirigeants de Psion. Nouveau rebondissement, après Dell, c'est aujourd'hui au tour d'Intel d'attaquer Psion en justice, estimant que le mot constitue "*une extension logique de la catégorie des notebooks*", à savoir les portables lambda. L'objectif est de déposséder Psion de la marque netbook, ni plus ni moins. Nullement impressionné, l'anglais contre-attaque et accuse Intel de cybersquatting. Effectivement, le fondeur possède le nom de domaine "netbook.com", faisant dire à Psion qu'il se serait "*injustement enrichi*" sur son dos et sur sa marque. Pour marquer le coup et laver son honneur dans le vert des billets, Psion demanderait 1,2 milliard de dollars de dommages et intérêts à Intel, soit le triple des revenus générés par son activité netbook. Finalement, ça commence à devenir amusant cette histoire, vous pariez sur qui ?

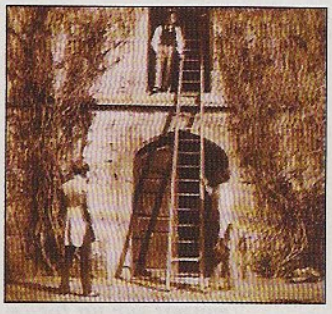
DES PLEURS ET DES CRISES

Le marasme boursier n'en finit plus d'entraîner l'économie tout entière dans sa chute, et ce n'est pas Gartner qui viendra remonter le moral des industriels. D'après l'institut, 2009 verra le marché des ordinateurs personnels se contracter de 11,9 %, avec 257 millions de machines écoulées au total. Le recul devrait particulièrement toucher les ordinateurs de bureau – 31,9 % de baisse pour 101,4 millions d'unités –, une déculotté compensée par la progression des ordinateurs portables – 2,7 % de hausse pour 155,6 millions d'unités, merci aux netbooks (11,7 millions en 2008, 21 millions en 2009). George Shiffler, directeur de recherche chez Gartner, confirme en shifflant ce que tout le monde sait déjà, puisque le phénomène se retrouve dans tous les secteurs économiques : "*L'industrie du PC fait face à des conditions de marchés extraordinaires. À mesure que l'économie globale s'affaiblit, les consommateurs allongent la durée de vie de leur ordinateur.*" Toujours selon Gartner, le prix moyen d'un netbook devrait passer de 450 dollars en 2008 à 399 dollars en 2009, mais rien ne dit si cela s'avèrera suffisant pour limiter la casse. Avec un chômage grandissant et le risque d'une banqueroute générale, nul besoin d'expertise pour deviner que l'informatique ne fait pas partie des dépenses prioritaires des entreprises et des ménages... Sinon, la pétanque, c'est bien aussi comme loisir : on a autant les boules, mais là au moins, c'est voulu.



L'OS QUI MONTE

Le système d'exploitation Open Source de Google gagne du terrain, avec la volonté d'Asus de développer une version d'Android optimisée pour les netbooks. Un signe qui ne trompe pas sur le potentiel de l'OS à venir piétiner les plates-bandes de Microsoft, surtout celles réservées à Windows XP et Windows Mobile.



"*Avec la force de Google, Android peut réellement devenir un concurrent pour Microsoft et grignoter quelques parts de marché*", confirme un analyste de Daiwa Securities. Moi non plus, connais pas. Entre sa licence gratuite, son format ouvert et sa gourmandise moindre, il est vrai qu'Android ne manque pas d'arguments pour séduire nombre de fabricants de netbooks et de téléphones. De son côté, Microsoft affiche une sérénité de circonstance, se déclarant "*convaincu que les gens continueront d'acheter Windows*", ayant par ailleurs "*observé une croissance du système sur les mini-portables*". 85 % des OS installés sur les netbooks seraient effectivement des Windows XP, mais rien ne dit qu'un Android bien fagoté ne changera la donne.

EBOOK-DREAM.COM

Évolution du marché des composants

Par Doc Teraboule

Processeur, mémoire, carte mère, carte graphique

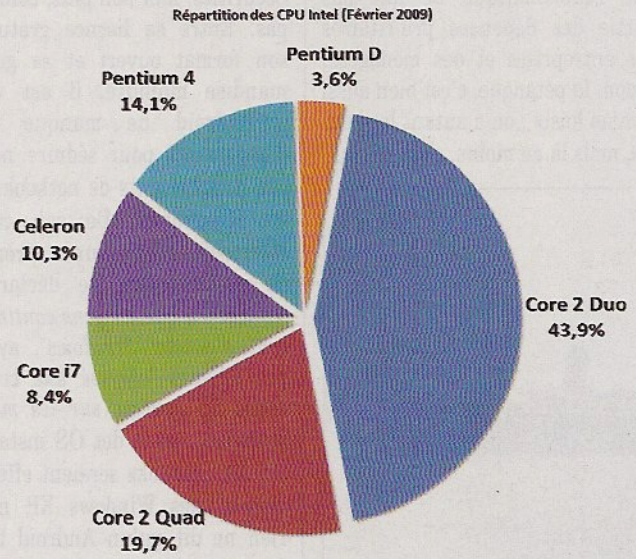
Le 11 février dernier, le validateur de CPU-Z, interface en ligne du célèbre logiciel de détection des composants, a fêté ses 4 ans. Depuis 2005, plus de 500 000 entrées ont été soumises à cette gigantesque base de données par des utilisateurs très différents : on y trouve ainsi la quasi-totalité des overclockeurs extrêmes, dont le seul et unique but dans la vie est d'obtenir quelques MHz de plus que leur voisin, même au prix de graves brûlures à l'azote liquide, mais aussi des administrateurs réseaux soucieux de garder une image de leurs parcs de machines ou encore des utilisateurs lambda qui souhaitent simplement obtenir un conseil sur un forum d'entraide et ainsi renseigner les plus expérimentés sur les entrailles de leurs machines.

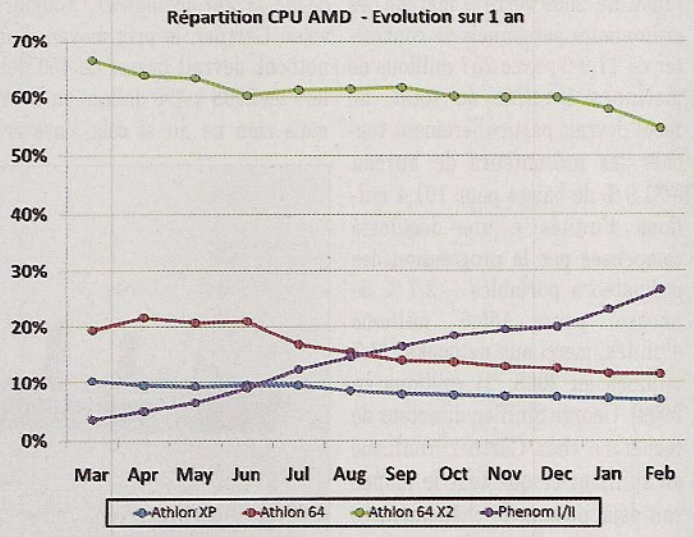
Bref, grâce aux données anonymes recueillies, nous vous proposons sur notre site web un ensemble de statistiques représentatif de l'état du marché de manière instantanée, mais aussi sous forme d'évolution annuelle. Nous avons pu nous apercevoir à plusieurs reprises que les tendances relevées sur nos statistiques correspondaient bien avec les chiffres officiels des constructeurs. L'objectif est donc d'extraire tous les mois un des graphiques et de le commenter dans *Canard PC*, sur la même page où figurent aujourd'hui les Configs de Canard. Pour inaugurer cette nouvelle "rubrique", nous avons choisi de commenter l'intégralité des graphiques, qu'il s'agisse de processeur, de mémoire, de cartes mères ou de GPU. À noter que sur ce dernier point, les statistiques présentées ici sont exclusives puisqu'elles ne sont pas encore disponibles sur notre site web.

Processeurs. Avant de parler plus en détail de la répartition des modèles par constructeur, il faut dire un mot sur le sempiternel match Intel/AMD. Au temps des Pentium Dual Core et des Athlon 64 X2, en 2006, AMD était parvenu à truster quasiment 50 % du marché grand public, Intel gardant tout de même largement l'avantage globalement grâce aux processeurs mobiles (Centrino) et à sa gamme Xeon destinée aux serveurs. L'arrivée des Core 2 Duo, aux performances incontestablement supérieures aux Athlon 64, a permis à Intel de récupérer une large partie du terrain perdu. Selon nos statistiques, Intel disposerait dorénavant de 71 % de la base grand-public installée, en recul toutefois de 2,5 % depuis l'arrivée des Phenom II d'AMD. Un mot sur la répartition selon le nombre de cœurs : si les Dual Core représentent encore la majorité des PC (52,2 % en février), les processeurs Quad Core sont passés en un an de 13,2 % à 22,8 % du total.

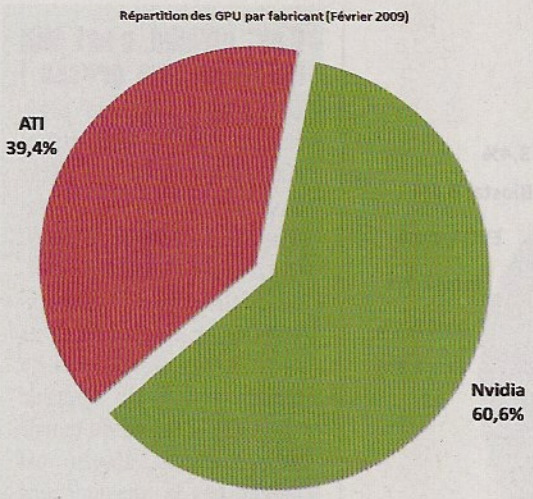
Côté Intel, le renouvellement des PC prend du temps : on trouve encore entre 20 et 25 % de Pentium 4 et autres Pentium Dual Core, vieux de deux générations, au sein d'entre eux. Les Core 2 Duo, dont les ventes ont été très importantes, ne sont passés sous la barre des 50 % que fin 2008 et bénéficient donc encore d'une base installée plus que conséquente. Les Core 2 Quad n'auront par contre jamais réussi à remplacer leurs prédécesseurs Dual Core : les statistiques indiquent que ceux-ci ne représentent "que" 20 % du total environ, un chiffre stable depuis plus d'un an. Le Core i7 par contre, lancé en novembre dernier, démarre sur les chapeaux de roues malgré son prix : en l'espace de trois mois, il est passé de 0 à 10,1 % de l'ensemble des processeurs Intel.

Côté AMD, on constate un phénomène identique à celui d'Intel : 22,5 % des PC dotés d'un processeur de la marque contiennent un





EBOOK-DREAM.COM



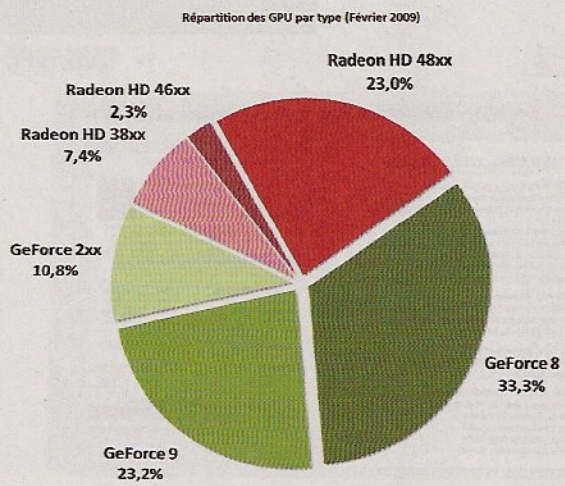
antique Athlon 64, voire un Athlon XP. De même, comme pour le Core 2 Duo, l'Athlon 64 X2 a mené la dance pendant un si long laps de temps qu'il détient encore aujourd'hui presque 55 % de l'ensemble. Heureusement pour AMD, le Phenom, dont les ventes ne croissaient finalement qu'assez peu, a reçu un sérieux coup de boost depuis sa seconde déclinaison : on en décompte désormais plus d'un sur quatre (26,6 % en février 2009).

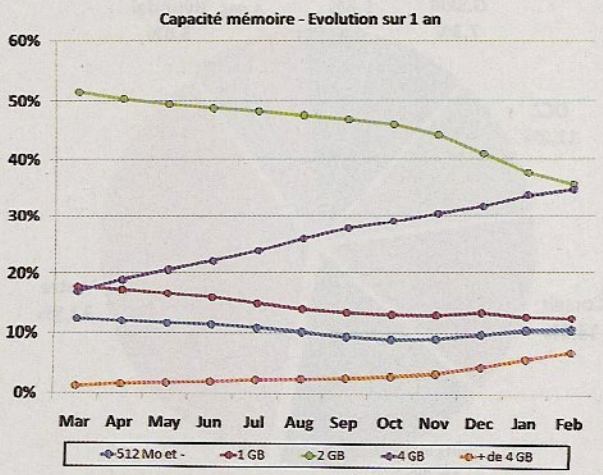
GPU. Une précision d'abord : nous allons ici parler de GPU et non pas de "solutions graphiques", terme générique qui inclut aussi les chipsets graphiques intégrés (IGP). En effet, tout processeur graphique confondu, c'est alors Intel qui domine le marché grâce à l'omniprésence de ses IGP dans les configurations d'entrée de gamme vendues par centaines de milliers chez les grands constructeurs. Nous nous limiterons donc aux véritables cartes graphiques.

Bien qu'ATI ne cesse de regagner des parts de marché depuis la sortie des Radeon HD 4850/4870, spécialement grâce à leurs excellents rapports performances/prix, Nvidia mène toujours la course avec un peu plus de 60 % des GPU présents dans la base contre un peu moins de 40 % pour ceux d'ATi. Sur deux ans (nous n'avons malheureusement pas eu le temps nécessaire pour recalculer toutes les données avant le bouclage de ce numéro), on constate qu'ATi revient de loin : au temps des GeForce 8800, c'est bien Nvidia qui écrasait tout sur son passage en détenant plus de 75 % du marché des cartes graphiques moyen et haut de gamme. Il faut dire qu'à l'époque, les Radeon HD 2800 n'en menaient pas large : leurs performances étaient à la traîne et leurs prix trop élevés. À la lecture du graphe ci-contre, on constate immédiatement que si Nvidia détient toujours quelques parts de marché supplémentaires aujourd'hui face à ATi, c'est grâce à l'importance considérable des GeForce 8800 encore en service (une sur trois !). Il faut dire qu'avec la politique de remarquage des GPU qui devient la norme chez Nvidia, les utilisateurs avertis savent par exemple que la GeForce GTS 250 annoncée il y a quelques jours reste strictement identique (à l'exception d'une finesse de gravure augmentée) à la GeForce 8800 GTS 512 de 2007. Pour le reste, les Radeon HD 4800 s'en sortent plutôt bien et il faut également remarquer la percée des GeForce 260/280/285 : même si leurs prix restent élevés, leurs performances demeurent sans équivalentes chez ATI.

Mémoire. Disponible depuis presque deux ans, la DDR3 ne décolle toujours pas puisqu'elle ne représente encore qu'environ 10 % du parc actuel. Bien que son prix ait fortement baissé depuis son introduction, il semble que le gain en performance quasi inexistant par rapport à la DDR2 entraîne un désintérêt des acheteurs. Cette dernière, très performante et disponible à prix-plancher depuis très longtemps, est présente dans presque 3 PC sur 4. À titre anecdotique, il est intéressant de constater que la DDR de première

Oh oui ! Soumets-moi le dump ! Nous vous invitons bien sûr à soumettre les données de votre (vos) machine(s) sur le validateur de CPU-Z. Outre l'intérêt incommensurable de figurer dans une base de données vraiment anonyme, vous obtiendrez un chouette bandeau de forum afin d'exposer au grand jour toute la tripaille hardware de votre PC. Pour les riches, c'est aussi un bon moyen de se vanter discrètement de son dernier Core i7 Extrême ou de sa GeForce 295 GX2 achetée à prix d'or. Les plus néophytes y trouveront aussi un intérêt puisqu'il leur sera plus simple d'obtenir un conseil sur un dépannage ou en vue d'une upgrade avec le détail des composants de leur PC actuel. Pour soumettre, rien de plus simple : téléchargez CPU-Z sur *www.cpuid.com*, rendez-vous dans le dernier onglet (About) et cliquez sur "Validation". Indiquez un pseudo et, si vous le souhaitez, votre email afin de recevoir un lien vers la page de validation par mail, puis cliquez sur "Submit". Une page web s'affichera alors dans votre navigateur avec le récapitulatif de votre configuration. Pour les lecteurs de *Canard PC*, une personnalisation cachée est disponible. Pour l'obtenir, ajoutez "[CPC]" après votre pseudo.





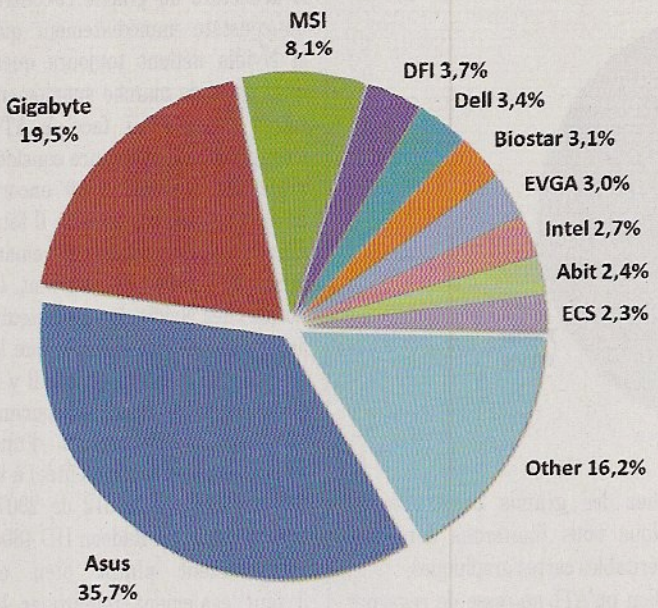
EBOOK-DREAM.COM

génération représente toujours 15 % du total.

L'évolution de la capacité moyenne de mémoire présente dans nos PC est intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, comme on le voit sur le graphique ci-contre, la transition entre 2 Go et 4 Go se produira probablement pendant ce mois-ci. Le nombre de PC dotés de 4 Go de mémoire a plus que doublé en un an, au même rythme où ceux équipés de "seulement" 2 Go décroissait. Ensuite, depuis 3-4 mois, on constate que certains PC très haut de gamme sont désormais fournis avec plus de 4 Go : les derniers chipsets supportant jusqu'à 12 Go de mémoire. Bien sûr, pour exploiter correctement plus de 3 Go, il faut impérativement un système d'exploitation 64 bits. Enfin, 1 PC sur 4 est encore doté d'une capacité de mémoire inférieure ou égale à 1 Go.

Côté fabricants, Kingston est évidemment en tête grâce à ses multiples partenariats avec de grands constructeurs comme HP ou Dell. On retrouve ensuite Corsair, OCZ et G.Skill, trois fabricants de mémoire généralement de bonne qualité bien connus en France. À remarquer : 37 % du total regroupe plus de 400 petits fabricants (très souvent dits "noname"). La mémoire qu'ils proposent est parfois de qualité très inférieure à la moyenne. Méfiance donc.

Marques / Carte-mères (Février 2009)



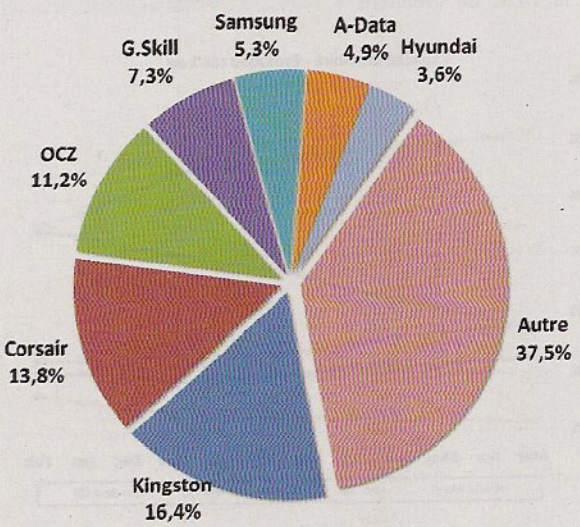
Carte mère. Peu de changements depuis un an dans le classement des fabricants de cartes mères. Asus est toujours largement en tête avec 35 % du total, suivi par Gigabyte qui en détient environ 20 % puis par MSI, à moins de 10 %. On trouve ensuite DFI, qui oscille au gré de la sortie de ses cartes mères, certaines arrivant en avance, d'autres beaucoup trop tard. Viennent ensuite deux petits "nouveaux", encore très peu connus en France, mais dont la qualité des produits s'améliore de mois en mois : Biostar et EVGA.

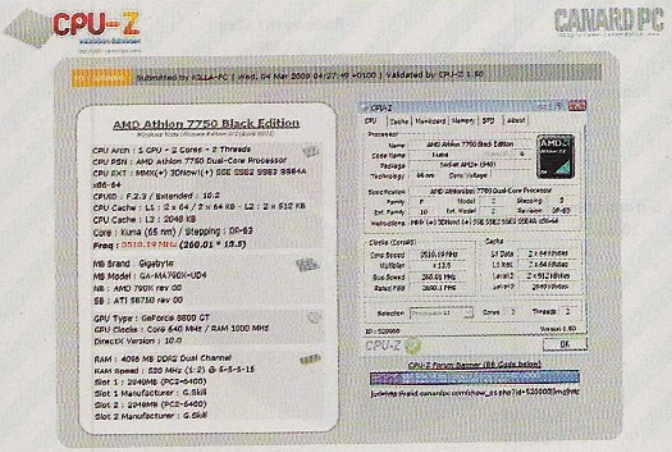
Si nous nous sommes ici contentés d'un seul graphique, c'est que la répartition des chipsets par plateformes est encore plus désespérément monotone. Ainsi, on trouvera un chipset Intel dans plus de 85 % des cas sur une carte mère destinée à accueillir un processeur du géant de Santa Clara. Le premier concurrent étant Nvidia avec 8,5 %. Pour les cartes mères AMD, la situation n'a elle aussi que très peu évolué ces derniers mois/années : cette fois, c'est Nvidia qui détient une grosse majorité du marché (plus de 65 %) alors que les chipsets ATI représentent toutefois environ 20 % et les produits de VIA, 12,5 %.

C'est officiel, c'est MOI qui ai la plus grosse !

Outre les statistiques généralistes sur les utilisateurs classiques, vous trouverez aussi sur le site du validateur CPU-Z de *Canard PC* (*http://valid.canardpc.com*) un "Hall of Fame" récapitulant les meilleurs résultats certifiés des overclockers du monde entier. On apprend ainsi que le record du monde de fréquence absolu est détenu par le pseudonommé "duck" (aucun rapport avec nous) depuis juillet 2007 avec un Pentium 4 cadencé à 8,18 GHz. Côté processeurs récents, les Core i7 culminent pour le moment à 5,6 GHz grâce à un refroidissement à l'azote liquide alors que les bons vieux Core 2 Duo ont déjà atteint les 6,76 GHz. Record détenu par un français au moment où j'écris ces lignes, preuve que nous ne sommes pas champions du monde QUE dans le fromage qui pue et la contestation. Chez AMD, une équipe finlandaise est parvenue à pousser un Phenom II à pas moins de 6,66 GHz ! Enfin, chez les loosers, Szpecu d'*ocsystems.org* a fait tourner son Pentium même-pas-MMX à une cadence de 10,19 MHz. Béni soit-il.

Répartition des marques de RAM (Février 2009)



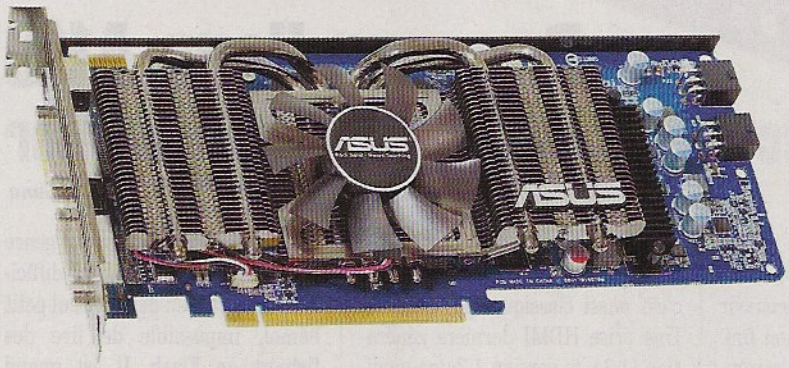


EBOOK-DREAM.COM

Nvidia GeForce GTS 250

Et la vessie devint lanterne

Par Doc Teraboule



Depuis longtemps, ATI ne domine plus son concurrent d'un point de vue purement technique, mais se rattrape en offrant aux joueurs un meilleur rapport performances/prix, surtout dans le milieu de gamme. Nvidia tente donc de riposter avec la GeForce GTS 250, un nouveau GPU conçu pour des cartes graphiques à moins de 150 euros. Vraiment "nouveau" ?

ATi et Nvidia sont tous deux en train d'exploiter au maximum leurs "anciens" chips graphiques afin de les rentabiliser jusqu'au dernier centime. Si on peut comprendre qu'en période de récession économique, les ressources allouées à la R&D soient réduites, on constate tout de même une différence importante entre les stratégies commerciales des deux constructeurs. Chez ATI, on ne change pas une équipe qui gagne : les ventes se portent bien et le canadien se contentera juste de sortir une Radeon HD 4890 (une 4870 gonflée aux MHz) d'ici quelques semaines. Chez Nvidia par contre, le service marketing tourne à plein régime et, le moins que l'on puisse dire, c'est que les idées qui en sortent ne sont pas franchement reluisantes. Pourtant, la solution qui permettrait aux GeForce de regagner des parts de marché est simple : baisser les prix. Nvidia aurait donc pu simplement sacrifier quelques points de marge sur ses GeForce 9800 GTX+ pour mieux rivaliser avec les Radeon HD 4830 et 4850. Mais voilà, il fallait impérativement "faire nouveau" pour attirer le gogo et cacher le manque de réelle innovation. Nvidia a donc choisi de renommer purement et simplement les GeForce 9800 GTX+ en GeForce GTS 250, allant même jusqu'à conseiller aux fabricants de cartes graphiques de flasher les BIOS pour que les vieilles 9800 GTX+ encore en stock soient reconnues comme des GeForce GTS 250.

Bien que tout cela soit franchement affligeant, nous avons tout de même cherché à savoir si la baisse de prix annoncée conjointement (-40 euros entre une GTS 250 et une 9800 GTX+) permettait effectivement à Nvidia de revenir dans la course. Pour tester les performances, conformément aux recommandations du constructeur, nous nous sommes contentés de flasher un BIOS de GTS 250 sur une Asus EN9800GTX+. Sans surprise, les résultats (voir ci-contre) ne bougent pas d'un iota : on constate que la ~~GeForce 9800 GTX+~~ GeForce GTS 250 se situe à mi-chemin entre une Radeon HD 4830 et une Radeon HD 4850, ce que l'on savait déjà depuis presque un an. Le bon côté des choses, c'est que grâce à la baisse de prix effectuée, la GTS 250 est désormais positionnée au même tarif que la Radeon HD 4850, ce qui diminue nettement l'écart qui existait entre les deux cartes du temps de la 9800 GTX+. Le mauvais côté, c'est qu'ATI conserve toujours l'avantage en termes de rapport performances/prix puisque la 4850 reste 10 % plus performante en moyenne à prix égal. Nvidia cherchera probablement à se rattraper en poussant les fabricants à proposer des cartes graphiques pré-overclockées, mais il y a peu de chances que les prix n'enflent pas au passage.

GeForce GTS 240 : Bis Repetita

La GeForce 9800GTX+ renommée en GTS 250, il ne restait plus qu'à compléter la gamme. La prochaine carte qui arrivera sur le marché sera donc logiquement la GeForce GTS 240, version renommée de la... 9800 GT ! Par rapport à la GTS 250, la GTS 240 se verra amputée de 24 unités de shaders (passage de 128 à 112) et disposera de fréquences revues à la baisse. Le cœur sera ainsi cadencé à 600 MHz (contre 738 pour la GTS 250), les unités de shaders à 1 500 MHz (vs 1 836 MHz) et la mémoire de 1,1 GHz à 900 MHz. Cette carte offrira donc des performances identiques à une Radeon HD 4830. À 90 euros, l'alternative sera crédible.

FPS		Crysis	World In Conflict	ET : Quake Wars	Mass Effect	Call Of Duty 4
Nvidia	GeForce 9800 GT	17,4	22	77,9	63,8	96,8
Nvidia	GeForce GTS 250	19,3	24	86,5	70,7	107,0
Nvidia	GeForce GTX 260	24,4	33	121,8	85,4	132,9
Nvidia	GeForce GTX 285	32,2	41	159,8	96,4	169,4
ATI	Radeon HD 4830	16,4	23	92,5	61,2	96,5
ATI	Radeon HD 4850	17,9	31	117,5	70,3	125,3
ATI	Radeon HD 4870	21,1	40	142,3	86,8	159,3

Notre avis :

La GeForce GTS 250 dans sa version 512 Mo – la déclinaison 1 Go n'ayant aucun intérêt – est une simple GeForce 9800GTX+ renommée dans l'espoir de lui donner une seconde jeunesse. Si ce genre de pratique commerciale reste détestable, la baisse de prix qui l'accompagne rend la couleuvre un peu moins dure à avaler. Au final, la GTS 250 n'est pas une mauvaise carte puisqu'elle vous permettra de jouer à la quasi-totalité de vos jeux en 1680x1050 de manière fluide, mais reste encore chère face à la Radeon HD 4850, 10 % plus puissante.

6/10

Plateforme de test fournie par Materiel.net

EBOOK-DREAM.COM

Prix : Environ 249 euros
Site : www.popcornhour.com

Popcorn Hour A110

Avec un peu de blé, il va vous souffler

Par Gana

Assez peu connue en France, la série des Popcorn Hour de chez Syabas faisait jusque-là le bonheur des passionnés de home-cinéma un peu fauchés. Il faut dire que ces boîtiers multimédias sont censés lire à peu près tous les fichiers (notamment ceux en HD) sans sourciller et ce à un prix défiant toute concurrence. Le petit dernier de la gamme est une légère évolution du Popcorn Hour A100, qui était déjà une petite merveille à l'époque. Mais intéressons-nous à ce nouveau modèle et voyons les améliorations...

Lorsque vous déballerez votre Popcorn Hour, vous aurez l'agréable surprise de découvrir un produit extrêmement bien fini. Le boîtier, d'une dimension raisonnable (270x132x32 cm), est fourni avec une télécommande, un câble USB, une alimentation au standard européen ainsi qu'un câble HDMI de 1,5 m, ce qui vous évitera de mettre une nouvelle fois la main à la poche.

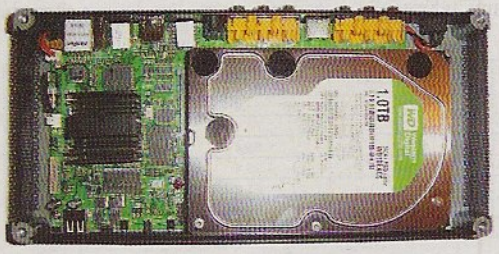
Autopsie de la bête. Comme nous avons décidé de placer un disque dur (qui n'est pas livré avec car il n'est pas obligatoire), procédons à l'ouverture en dévissant les 4 gros écrous chromés qui se trouvent sur le capot abritant une minuscule carte mère équipée d'une puce de décompression Sigmadesign EM8635 accompagnée de 256MB DDR SDRAM, et 32MB Flash. Le disque dur SATA s'enfiche sans aucune difficulté. J'en profite pour vous conseiller le Western Digital Green Power qui chauffe peu et qui fait moins de bruit (car moins rapide mais largement suffisant pour cette fonction). Profitons-en pour voir un peu ce qu'offre de plus ce nouveau modèle par rapport à l'ancienne version : décodage du signal DTS en direct, changement de position de l'emplacement du port USB... et... ah bah c'est tout. Pour le reste, c'est aussi classique que complet. Une prise HDMI dernière génération (1.3a, la version 1.3c ne modifiant pas les fonctionnalités), des prises composantes, une sortie optique, une prise S-Vidéo, une entrée USB ainsi qu'un port Ethernet.

1 minute au micro-ondes plus tard. Diiiing. Voilà c'est prêt. Mettre en route le Popcorn ne prend que quelques secondes, le plus long étant comme toujours pour ce genre de produit le formatage du disque. Du coup, j'en profite pour aller faire un tour sur le site officiel et télécharger le dernier firmware. Signalons d'ailleurs que Syabas sort une nouvelle mise à jour presque tous les mois. Mais nous y reviendrons un peu plus tard... Une fois téléchargé, il suffit de décompresser le tout sur une clé USB et de lui coller au cul pour lancer l'installation. Et là, c'est le pied total. Une fois connectés au réseau, les disques durs partagés sur votre PC sont immédiatement accessibles sur le Popcorn. La navigation dans les dossiers est un peu lente, mais qu'importe. Tous les types de fichiers multimédias ou presque peuvent être lus sans aucun problème. Divx, Xvid, WMV, MKV en H.264, QuickTime, Vob, DVD (via le dossier Video_TS), fichier ISO ou IMG, mais aussi les fichiers sous-titres du genre SRT, SUB , SSA, SMI. Bref, difficile de le mettre en défaut. Seul petit bémol, impossible de lire des fichiers en Flash. Il est quand même possible d'avoir accès à une version light de YouTube via la lecture de fichier Mpeg4 (prévu pour l'iPhone).

Et c'est tout ? Non, ce n'est pas tout, mais je me remercie de me poser la question. En plus de lire vos fichiers vidéo, il est également capable d'aller télécharger de manière autonome sur les serveurs Bitorrent, sur les newsgroups et fait même office de serveur FTP. Tout ça n'est qu'un petit aperçu des possibilités, car la communauté autour du Popcorn est impressionnante. Il faut dire que l'OS étant basé sur un Linux, les plug-in sont légion. Rajoutez à ça une liste conséquente de web services tels que YouTube, VideoCast, ABC News, Flickr, Picasa et flux RSS.

Et aussi...

Pour enrichir l'interface du Popcorn, rendez-vous à ces adresses afin de trouver des plug-in et add-on :
http://omertron.com/pch/.
http://forum.hdfrance.fr/interfaces-media-center-general/
http://code.google.com/p/moviejukebox/wiki/StepByStepInstall
http://code.google.com/p/moviejukebox/wiki/NFO_Files



Notre avis :

Franchement méconnu en France, marché occupé par des boîtiers DVico ou autre Cinebox, la marque Syabas a largement de quoi faire de l'ombre en proposant un périphérique meilleur marché et plus souple. Le Popcorn est sûrement ce qui se fait de mieux dans le genre dans cette gamme de prix. Par contre, inutile d'aller à la Fnac ou chez Surcouf pour l'acheter, il faudra obligatoirement passer par Internet, ce qui en freinera sans doute plus d'un.

9/10

Plate-forme de test fournie par Materiel.net

EBOOK-DREAM.COM

CLAVIER BS-KB-KIDS BLUESTORK

On a les lecteurs qu'on mérite. Tiens, Johnclaude, par exemple... Monsieur n'aime pas les ATI, mais adore qu'on lui tape sur les doigts. Et pour me remercier de l'avoir ban, deux ou trois fois de suite pour agressivité et troll, Toto a décidé de m'offrir un clavier, histoire de pallier les lacunes de mon EEEPC défaillant et sa touche "Q" partie aux oubliettes. Et voilà le cauchemardesque BS-KB-Kids de Bluestork. Cette horreur est soi-disant dédiée à l'apprentissage du clavier pour les chiards, modèle 3 à 8 ans. Malheureusement, il semblerait que le constructeur envisage "l'apprentissage du clavier" à la manière de "l'apprentissage du pot"... Le tout partait pourtant d'une très bonne intention : "*Les enfants qui apprennnent à lire, écrire et qui découvrent l'informatique 'n'ont la même dextérité que les adultes. C'est pourquoi Bluestork Industry à spécialement conçu pour eux un clavier adapté à leurs doigts et leur désir de devenir grand...*" Notez bien que j'ai conservé les fautes d'origine, peut-être ont-ils voulu étrenner leur invention sur le communiqué de presse. Mais trêve de méchanceté gratuite, passons à l'analyse et au test frappé au coup du réel.

Bon point, le machin est basée sur du plastique non toxique. Vos gosses peuvent donc y mettre le feu pour le sniffer ou tenter de l'avaler sans risque. Quoique, sur ce dernier point, j'ai un léger doute : ce clavier fait largement deux fois la taille du Logitech moyen et avant de pouvoir avaler ne serait-ce qu'une touche, les charmantes têtes blondes ont tout intérêt à se démantibuler la mâchoire. En revanche, pour l'utiliser, je leur conseille les stéroïdes. La course des touches est tellement longue et pénible qu'à chaque caractère frappé, on a plus ou moins cette étrange sensation digne du cauchemar où l'on cavale au ralenti dans une flaque de mélasse avec des araignées gigantesques aux trousses. Après un brainstorming entre Gringo et moi, nous avons fini par aboutir à cette conclusion : pour taper un texte rapidement, il faut se munir de deux maillets médium (généralement utilisés pour jouer du xylophone ou de l'orgue à rongeurs chez les Monty Python) et synchroniser ses coups pour obtenir des mots, voire des phrases plus ou moins lisibles.

Dans les faits, ça marche pas trop mal, à condition que votre cerveau ne se mette pas à vous coller par le nez à la troisième syllabe affichée. En effet, il faut avouer que le choix de couleurs très "tortue ninja écrasée" pour lequel a opté le fabricant a de quoi attaquer le système nerveux moyen, y compris celui du daltonien chevronné habitué à évoluer dans un univers d'aberrations chromatiques. Vivant actuellement la dernière année de mon sursis, j'avoue m'être refusé à mettre un gamin au contact de l'objet. En effet, ces derniers temps, la DDASS et la justice se montrent particulièrement frileuses quant aux actes de barbarie sur mineurs de moins de 12 ans. Je pense pourtant pouvoir aboutir sans trop d'effort à une conclusion concernant l'objet. Si cet outil de torture moderne a bien une fonction éducative, elle serait plutôt à chercher du côté de la coercition négative ou de la thérapie par le dégoût. Contraint d'utiliser ce clavier, j'imagine que le cybertoxico le plus atteint se sevrera en moins d'une demi-heure avant d'aller faire un long jogging à l'air libre. J'envisage tout de même d'en acheter une bonne douzaine afin de lancer le premier championnat handisport de *Quake 3*.

Prix : Environ 15 euros
Site : www.bluestork.eu

EBOOK-DREAM.COM

configs de canard

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

Configuration "Qualité / prix" — Environ 750 €

Une configuration économique, équilibrée et facilement overclockable.

Processeur	*Pentium Dual Core E2220*	Environ 70 €
Ventilateur	*d'origine*	
Carte mère	*MSI P45 NEO-F*	Environ 90 €
RAM	*Kingston HyperX 2 x 1Go PC6400*	Environ 40 €
Carte graphique	*ATI Radeon HD 4830 512 Mo*	Environ 90 €
Carte son	*Intégrée à la carte mère*	
Disque dur	*Seagate Barracuda 7200.12 500 Go*	Environ 60 €
Graveur DVD	*Pioneer DVR-216D*	Environ 25 €
Moniteur	*Hyundai N220W-D 22"*	Environ 190 €
Enceintes	*Hercules XPS 2.1 20*	Environ 25 €
Alimentation	*EarthWatts - Intégrée au boîtier*	
Boîtier	*Antec Sonata III*	Environ 120 €
Clavier, souris...	*Logitech EX 110*	Environ 30 €

Configuration "Performance" — Environ 1 100 €

Une machine haut de gamme au rapport performances/prix hardcore !

Processeur	*Core 2 Duo E7500*	Environ 145 €
Ventilateur	*d'origine*	
Carte mère	*Gigabyte GA-EP45-UD3*	Environ 110 €
RAM	*Corsair Twin2x 2 x 2 Go PC6400*	Environ 65 €
Carte graphique	*ATI Radeon HD 4870 512 Mo*	Environ 190 €
Carte son	*Intégrée à la carte mère*	
Disque dur	*Samsung Spinpoint F1 1 000 Go*	Environ 90 €
Graveur DVD	*Pioneer DVR-216D*	Environ 25 €
Moniteur	*Iiyama ProLite E2407HDS-B1 24"*	Environ 255 €
Enceintes	*Logitech X-540*	Environ 60 €
Alimentation	*SilverPower SP-SS500*	Environ 70 €
Boîtier	*Antec Three Hundred*	Environ 55 €

Configuration "Top Moumoute" — Environ 2 500 €

Envie de jouer à "Qui a la plus grosse ?"

Processeur	*Core i7 920*	Environ 290 €
Ventirad	*Noctua NH-U12P SE1366*	Environ 60 €
Carte mère	*ASUS P6T*	Environ 240 €
RAM	*OCZ DDR3 3x2 Go PC10600 Gold Edition*	Environ 130 €
Carte graphique	*GeForce GTX 295*	Environ 470 €
Carte son	*Creative X-Fi Titanium*	Environ 85 €
Disque dur	*2 x Samsung Spinpoint F1 1 000 Go*	Environ 180 €
Graveur DVD	*Pioneer DVR-216D*	Environ 25 €
Moniteur	*ViewSonic VX2835WM*	Environ 500 €
Enceintes	*Logitech G51 5.1*	Environ 115 €
Alimentation	*Corsair TX 850W*	Environ 140 €
Boîtier	*Antec P182*	Environ 130 €
Clavier, souris...	*Enermax Aurora Prem. + Roccat Kone*	Environ 125 €

N.B. : Ces configs ont été composées par la rédaction de Canard PC pour les hommes, les vrais. Aussi, ne vous étonnez pas de n'y trouver aucun Mac. Car c'est bien connu : le PC à l'homme et le Mac à dame.

Tableaux récapitulatifs des CPU Intel

Core 2 Quad	Q8200	Q9400	Q9550	Q9650	QX9770
Cœurs	4	4	4	4	4
Fréquence	2,50 GHz	2,66 GHz	2,83 GHz	3,00 GHz	3,20 GHz
FSB	333 MHz	333 MHz	333 MHz	333 MHz	400 MHz
Coefficient	7,5	8	8,5	9	8
Cache L1	4 x 32 Ko	4 x 32 Ko	4 x 32 Ko	4 x 32 Ko	4 x 32 Ko
Cache L2	2 x 3 Mo	2 x 3 Mo	2 x 6 Mo	2 x 6 Mo	2 x 6 Mo
Gravure	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm
Socket	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775
H.Threading	Non	Non	Non	Non	Non
Dissipation	65 W	65 W	95 W	95 W	150 W

Core i7	920	940	965
Cœurs	4	4	4
Fréquence	2,66 GHz	2,93 GHz	3,20 GHz
QPI	4,8 GT/s	4,8 GT/s	6,4 GT/s
Coefficient	20	22	24
Cache L1	4 x 32 Ko	4 x 32 Ko	4 x 32 Ko
Cache L2	4 x 256 Ko	4 x 256 Ko	4 x 256 Ko
Cache L3	8 Mo	8 Mo	8 Mo
Gravure	45 nm	45 nm	45 nm
Socket	1366	1366	1366
Dissipation	130 W	130 W	130 W

Pentium	E5200
Cœurs	2
Fréquence	2,5 GHz
FSB	200 MHz
Coefficient	12,5
Cache L1	2 x 32 Ko
Cache L2	2 Mo
Gravure	45 nm
Socket	LGA 775
H. Threading	Non
Dissipation	65W

Core 2 Duo	E7400	E7500	E8400	E8500	E8600
Cœurs	2	2	2	2	2
Fréquence	2,80 GHz	2,93 GHz	3,00 GHz	3,16 GHz	3,33 GHz
FSB	266 MHz	266 MHz	333 MHz	333 MHz	333 MHz
Coefficient	10.5	11	9	9,5	10
Cache L1	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko
Cache L2	3 Mo	3 Mo	6 Mo	6 Mo	6 Mo
Gravure	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm
Socket	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775
Dissipation	65 W	65 W	65 W	65 W	65 W

C2D Mobile	P8400	P8600	T9400	P9500	T9600
Cœurs	2	2	2	2	2
Fréquence	2,26 GHz	2,4 GHz	2,53 GHz	2,53 GHz	2,8 GHz
FSB	266 MHz	266 MHz	266 MHz	266 MHz	266 MHz
Coefficient	8,5	9	9,5	9,5	10,5
Cache L1	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko	2 x 32 Ko
Cache L2	3 Mo	3 Mo	6 Mo	6 Mo	6 Mo
Gravure	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm	45 nm
Socket	µFCFPA	µFCFPA	µFCFPA	µFCFPA	µFCFPA
Dissipation	25 W	25 W	35 W	25 W	35 W

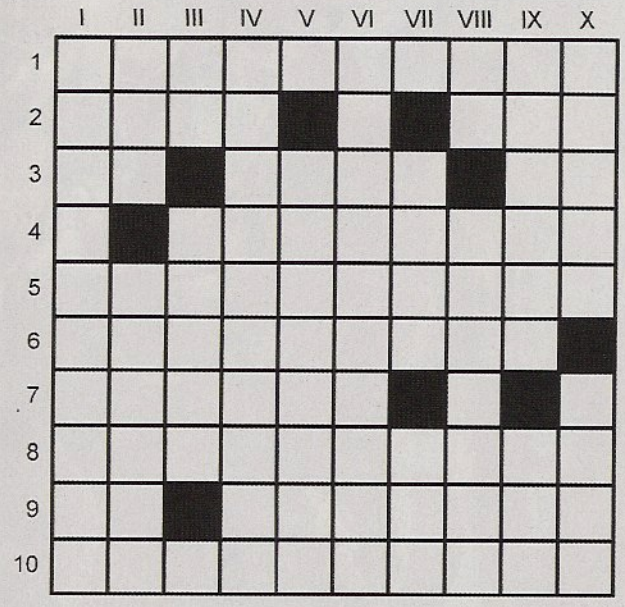
EBOOK-DREAM.COM

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1	C	R	Y	O	S	T	A	S	I	S
2	L	I	E	U	T	E	N	A	N	T
3	E	S	T		R		C	I	T	A
4	T	E		F	I	G	H	T	E	R
5	U		R	E	P	R	O		R	L
6	S	S		U	T	E	R	I	N	E
7	C	N	V		E	G	A	R	A	T
8	L	I	E	R	A		G	O	U	T
9	A	P	R	E	S	V	E	N	T	E
10	Y	E	R	R	E	S		S	E	S

Solution de la grille du numéro 187

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).



Horizontalement. **1.** Dans l'extension de GTA IV. **2.** Avec Champions League sur PC. Se servit. **3.** Unité de mesure. Entre Strong et Cool Game for attractive people. Extrémités du pain. **4.** Intellectuels. **5.** Lavera. **6.** Entre le robot et l'homme. **7.** Élargir. **8.** Habite un état arabe. **9.** Seul. Viendra à la rescousse. **10.** Disperserai.

Verticalement. **I.** Collection de jeux de Monsieur Chat. **II.** Matériel PC en version minimaliste. Vont avec les orangs. **III.** Genre narratif. Vertical dans un film de Campbell. **IV.** Feu RPG de Garriott. **V.** Apporterai. **VI.** Jeu de réflexion musical. **VII.** Programme de recherche d'ET. Online dans l'espace. **VIII.** Dévêtu. Manger encore. **IX.** Fait un vœu. Lobby des armes américain. **X.** S'agita sur la piste. Oiseau.

Le 31 mars, dans Canard PC n° 189

... et celui de Sins of a Solar Empire

CANARD PC
le magazine des zeux vidéo

Canard PC
Bimensuel,
paraît le 1er et le 15 de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop
SAS au capital de 86 400 euros
Immatriculée au RCS de Bobigny
450 482 872
Président : Jérôme Darnaudet
Associés : Jérôme Darnaudet,
Domisys, Gandi, Ivan Gaudé,
Pascal Hendrickx, Olivier Peron
Et Michael Sarfati
Siège social :
199 avenue Jean Lolive
93500 Pantin

Rédaction
199 avenue Jean Lolive
93500 Pantin
Tél : 09 63 60 36 50
Directeur de la publication :
Jérôme Darnaudet
Rédacteur en chef :
Stéphane Hébert
Ont participé à ce numéro :
Olivier Alirol, Fabien Deleval,
Samuel Demeulemeester,
Olivier Fulpin, Stéphane Hébert,
Freddie Malavasi, Olivier Peron,
Étienne Rouzet et Frédéric Uran.

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

Abonnements :
abonnements@canardpc.com

Composition
Conception graphique et maquette :
Didier Couly, Jean-Ludovic Vignon
Secrétaire de rédaction :
Sonia Jensen

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

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

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

Numéro 188, prix unitaire : 3,90 €
Date de parution :
16 mars 2009
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. De toute façon personne ne nous envoie jamais de dessins, même pas Couly, faut qu'on aille les chercher chez lui et qu'on supporte en échange 2 h 30 de cours magistral sur la musique des années 70. C'est ça de faire bosser des vieux.

EBOOK-DREAM.COM

GRAND JEU CONCOURS

POUR GAGNER DES CADEAUX DU FILM

WATCHMEN
LES GARDIENS

AU CINÉMA LE 4 MARS watchmen.fr

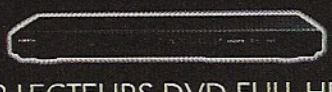
POUR PARTICIPER C'EST SIMPLE :

Envoyez par sms WATCHMEN au 7 10 04*

0,50€/sms+coût du sms

1 BLOUSON REDSKINS

100 x 2 PLACES DE CINEMA



2 LECTEURS DVD FULL HD

20 SWEATS

5 MONTRES

*Conditions de participation et règlement disponibles sur www.KDKADO.com SMS+