BIMENSUEL

CANARD PC

www.canardpc.com

Paraît le 1er et le 15 de chaque mois | N° 189 - Mercredi 1er avril 2009 | Confidentiel : ne pas ouvrir

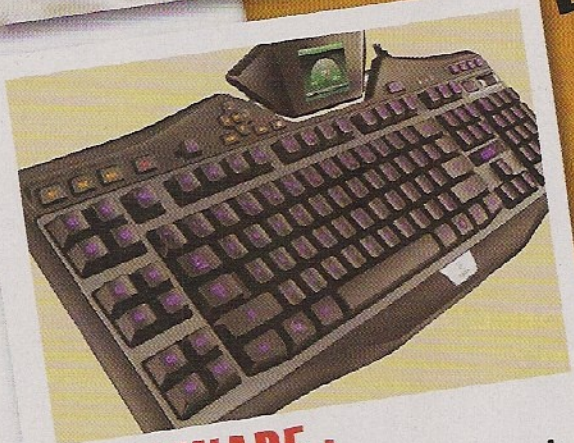
RÉVÉLATIONS !

RUSE

LE STR RÉVOLUTIONNAIRE

TOP ZIGRETE

DOSSIER :
La fin du jeu vidéo sur PC ?



HARDWARE :
La nouvelle gamme Logitech en test

TESTS :

- MERCHANTS OF BROOKLYN
- THE PATH
- WANTED
- H.A.W.X
- STORMRISE

EVE ONLINE APOCRYPHA
Le MMO des intellos

News	3	Download	42
Papier Culture	14	Dossiers	44
Tests	18	Console	52
A Venir	34	Actu Hard	54
News Online	37	Matos	58
Jeu Online	38	Canard Peinard	63

PAR LE REALISATEUR DE "I, ROBOT"

NICOLAS CAGE

SI VOUS CONNAISSIEZ LA DATE DE L'APOCALYPSE,
QUE FERIEZ-VOUS?

PREDICTIONS

SUMMIT ENTERTAINMENT PRESENTE UNE PRODUCTION ESCAPE ARTISTS EN ASSOCIATION AVEC MYSTERY CLOCK CINEMA UN FILM DE ALEX PROYAS NICOLAS CAGE «PREDICTIONS» (KNOWING) RACHEL DYNE CHANDLER CANTERBURY DISTRIBUTION AUX SALLES CHRIS APPS MUSIQUE MARCO BELTRAMI SCENARIO TERRY ROYAN MONTAGE RICHARD LEAROYD DECORS STEVEN JONES-EVANS DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE SIMON RUSSIAK A.S.C. SUPERVISEUR DYNE DOUGLAS PEARSON COPRODUCTEURS EXECUTIFS AARON KAPLAN SEAN PERRONE PRODUCTEURS EXECUTIFS STEVEN JONES TOPHER DOW NORM GOLDFELD DAVID GOLDSFELD PRODUIT PAR TODD BLACK JASON BLUMENTHAL STEVE TISCH ALEX PROYAS DIRECTEUR DE DYNE DOUGLAS PEARSON DECORATEUR DYNE DOUGLAS PEARSON ET JULIET SNOWDEN & STILES WHITE ET STUART WAZELDINE COMPOSITION ALEX PROYAS VISUALISEUR ALEX PROYAS

ESCAPE

A L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM AU CINEMA LE 1ER AVRIL

JOUEZ POUR GAGNER UN PC, UN GPS
OU DES PLACES DE CINEMA EN ENVOYANT PAR SMS
PREDICTIONS AU 7 10 04*

0,50€/sms+coût du sms

* REGLEMENT ET CONDITIONS DE PARTICIPATION DISPONIBLES SUR WWW.KDKADO.COM

SMS+

I JOUENT À TEAM FORTRESS ET QUI VEULENT PLUS GAGNER, AURAIT CONSEILLÉ DE "TRAVAILLER PLUS

édito

Bon, je ne veux pas avoir l'air de faire la morale mais vous ne pensez pas qu'il serait temps de s'agiter un peu ? Tous les grands pays occidentaux participent à la compétition et, pour l'instant, zéro français dans la course. Bravo ! Vous êtes décidément totalement dépourvus de patriotisme et d'esprit sportif. Laissez-moi vous dire que pour nous, les pros, c'est un peu la honte. Lors des salons regroupant le gratin international du jeu vidéo, on se moque bien de nos tronches. Les développeurs ricanent dans le dos des Français feignants, lâches, attentistes et manquant d'initiative. Purée, c'est pas dur pourtant ! Aux États-Unis, ils atteignent peinard sans problème la demi-douzaine. Le Canada n'assure pas sur le nombre mais se distingue clairement par la qualité. Tenez, même ces paumés de Finlandais ont réussi à grimper sur le podium. Et je ne préfère même pas parler des Allemands, ça va me vénèr'. Alors, les joueurs français seraient-ils trop équilibrés, trop bien éduqués et encadrés pour se lancer dans le school shooting ? À moins que tout cela ait à voir avec la difficulté d'accéder à une arme digne de ce nom ? Personnellement, je suis persuadé que vous manquez juste d'esprit d'entreprise. Même pas foutu de débarquer au lycée ou au boulot armé d'une saucisse Knacki pour gifler vos proches... Comme quoi, parfois, ça a du bon d'être français.

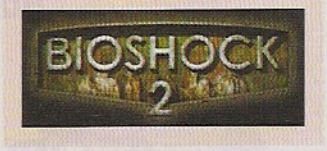
Canard PC Online

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*.

Quelques infos sur BioShock 2

J'ai une bonne nouvelle, une mauvaise nouvelle, et une autre nouvelle dont vous vous fichez complètement. Je commence par laquelle ? La bonne ? OK. *BioShock 2* sortira simultanément sur PC et sur console, probablement cet automne, Take 2 ayant décidé dans son infinie sagesse de nous éviter une nouvelle fois de devoir patienter plusieurs semaines tout en se faisant narguer par les consoleux qui ont déjà fini le jeu trois fois. La mauvaise : on est désormais sûr qu'il n'y aura pas de jeu multi en coopératif, alors que c'était une rumeur qui courait dans les salons de coiffure du XVIe arrondissement de Paris. Enfin, la nouvelle dont vous n'avez rien à faire : le jeu a perdu son sous-titre "*Sea of Dreams*" et s'appellera uniquement "*BioShock 2*". Ah, je vous avais prévenus.

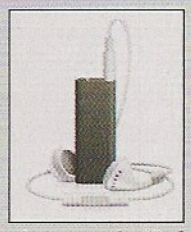


Tribes ressort du garage

GarageGames, ce studio indépendant formé par des anciens de Dynamix, a annoncé avoir racheté les droits de *Tribes* à Vivendi lorsque ce dernier a fusionné avec Activision. Un paquet de vieillards nostalgiques s'excitent déjà sur les forums du monde entier en espérant – et c'est probable – que GarageGames en produise une nouvelle version adaptée à la

puissance des PC d'aujourd'hui. Pour ceux qui n'étaient pas là au temps glorieux de la 3DFX, sachez que *Tribes* fut, en 1998, l'un des premiers (et des meilleurs) grands shoots 3D multijoueurs, proposant à l'époque des environnements immenses et un gameplay hardcore très innovant dont de nombreux gamers gardent un souvenir ému. Entre-temps, il y a quand même eu *Counter-Strike*, *Battlefield* ou *Team Fortress 2*, alors je ne suis pas certain que... Non, oubliez ça, faites comme si je n'avais rien dit.

Le ver est dans la Pomme



Amateurs de miniaturisme audio, veuillez prendre note de l'existence du nouvel iPod Shuffle 3.0, vendu environ 80 euros pour 4 Go. Le truc pèse le poids record de 10 grammes (soit une demi-lettre tarif lent ou encore 1/15000e de Maïté) et compte parmi les nouveautés le mode "shake to shuffle", soit la possibilité de changer rapidement de piste en secouant l'appareil – idéal pour les joggeurs qui écouteraient le dernier Julien Doré –, ainsi que la lecture vocale du titre et interprète de la chanson, pour les sprinteurs qui se passeraient du Diam's devant une mosquée intégriste. Mais le miniaturisme se paye au prix d'une déportation des commandes de volume sur les écouteurs, et se punit du même coup par la nécessité en cas de changement de casque de s'en procurer exclusivement un sous licence Apple car protégé par une puce DRM ! Un motif de non-achat supplémentaire, donc, pour les ennemis d'iTunes et un scandale de plus à mettre sur le compte de la Pomme. Mais au vu de toutes ces caractéristiques, il y a tout lieu de penser qu'il s'agit d'un appareil destiné aux aveugles.

HUMOUR

TU VAS ÊTRE CONTENT, MA MÈRE S'INVITE À LA MAISON POUR LE WEEK-END!

TELEX

Empire Total War était en tête des ventes de jeux PC aux US début mars. C'est génial. Pour une fois qu'un titre intelligent et profond se vend bien là-bas... Et à ma connaissance, c'est aussi la première fois qu'une bêta-version d'un jeu arrive en tête de ce classement. Vivement la version finale !

ILS NE SAVENT PLUS QUOI INVENTER DANS WOW POUR LUTTER CONTRE LA PROLIFÉRATION DES GOLD FARMERS. B

Attention, Sony a une nouvelle idée

Vous connaissez l'expression "se tirer une balle dans le pied" ? Pour Sony, depuis le temps que la mégacorporation japonaise multiplie les bourdes, on devrait en trouver une autre, genre "se tirer un obus au plutonium enrichi dans l'intestin grêle puis répandre de la soude caustique bouillante sur les blessures, tout en se jetant d'un immeuble de 30 étages avec un couteau rouillé planté dans la gorge". Dernière idiotie en date, un ponte de la boîte a décidé fin 2008 de facturer la bande passante qu'utilisent les éditeurs lorsqu'ils sortent une démo ou un autre contenu téléchargeable sur le PlayStation Network. Le site *Shacknews* donne un exemple de prix : une démo de 1 Go téléchargée par un million d'utilisateurs de PlayStation 3 coûterait ainsi 160 000 dollars à l'éditeur. En gros, plus un jeu est populaire, plus l'éditeur est pénalisé. Quand on sait que Sony fait avant tout son beurre sur les royalties des ventes de jeu – des ventes qui peuvent être fortement influencées par la présence ou non d'une démo sur le PlayStation Network –, on pourrait légitimement demander à l'idiot qui a mis ce système en place de donner le nom de l'école de commerce dans laquelle il a étudié, afin de la raser pour la transformer en champ de betteraves.

Ensemble, mais reparti dans trois studios

Je ne sais pas combien ils étaient chez Ensemble Studios (créateur des *Age of Empires*), mais Microsoft a laissé un bon paquet de monde sur le carreau en fermant tout ça. Car après Robot Entertainment et Bonfire Studios, c'est une troisième boîte qui vient d'être créée et sera peuplée par d'anciens salariés d'Ensemble. Windstorm – c'est le nom du bousin – démarre fort en annonçant vouloir ouvrir "*une nouvelle ère du jeu en ligne*". Le credo de cette bande de farceurs : faire sortir les joueurs de leurs univers habituels, composés selon eux de "*rues grises sous un ciel gris*", de "*zombies gris*", de "*grottes sombres*", de "*celliers humides*" et de "*destruction post-apocalyptique*". Je ne fais que citer ce qu'ils racontent sur leur site web. En lieu et place de toute cette grisaille, Windstorm nous proposera un jeu multijoueur basé sur "*la promesse d'un avenir meilleur*", se déroulant dans une ville d'acier et de verre avec des voitures volantes. Donc, probablement un énième MMORPG qui tentera de faire oublier *World of Warcraft* grâce à un univers "*original*" et dont tous les serveurs fermeront six mois après la sortie du jeu. Comment ça, je suis négatif ?

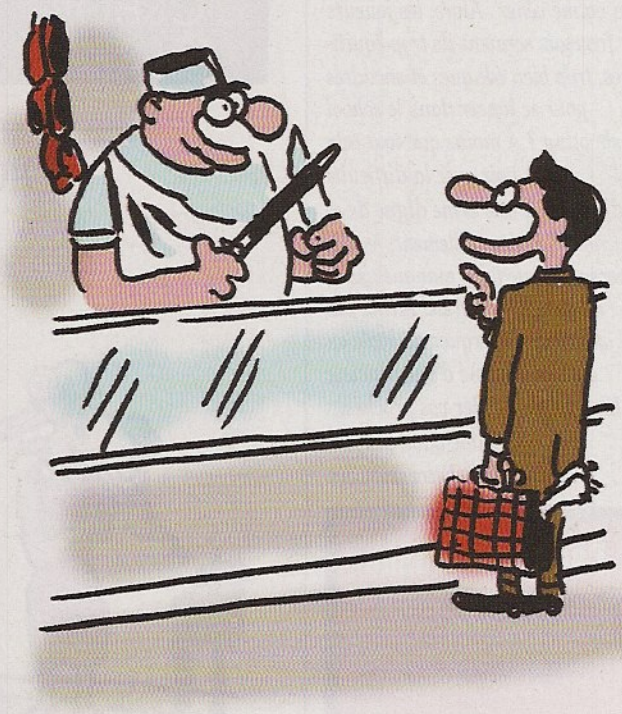
Place Tien Undead

Le nouvel add-on de *WoW*, "Wrath of the lich king" ("la colère du roi de la lèche"), vient d'être débouté deux fois de suite de sa commercialisation en Chine après être passé devant un panel d'experts. La raison est la suivante : trop de squelettes, et surtout la présence de la nouvelle race, qui semble poser un problème à nos amis de l'Empire du Milieu. Les morts-vivants amènent tout un cortège de mauvais souvenirs à nos amis Chinois. En effet, un raid de squelettes, mené à Pékin en l'an -5623, avait fait deux mille morts, et la horde avait ravagé tout un quartier portuaire, empêchant l'approvisionnement de la population en raviolis au porc et au chou pendant une quinzaine de jours. Certes, c'est bien loin, mais cela évite de censurer le jeu sur de vagues concepts abstraits de liberté d'expression, ou d'invasion de la culture occidentale.

Champs magnétiques

Si les vaches avaient un sixième sens comme beaucoup de fermiers le pensent, elles auraient probablement, avant de monter en groupe dans un camion pour "aller se promener en ville", une vision d'un énorme Big Mac flottant dans les airs. Pourtant, une étude de biologistes américains, aidés d'images de troupeaux du monde entier glanées sur Google Earth, vient de montrer une tendance des bovins d'orienter leur corps dans le sens nord-sud, ce qui prouverait qu'elles auraient une sensibilité aux ondes magnétiques. Et pour confirmer cela, un troupeau se trouvant à proximité d'une ligne à haute tension s'oriente dans une direction autre. Si cela est avéré, de nouvelles utilisations pourraient leur être trouvées, par exemple indiquer la direction de la Belgique à la place des boussoles, ou bien détecter des lignes à haute tension invisibles.

HUMOUR



- VOUS AVEZ DU BOUDIN ?
- PAS AUJOURD'HUI MONSIEUR, MAIS J'AI DES PIEDS DE PORC.
- ALORS JE VAIS PRENDRE DEUX PIEDS DE PORC ET UNE LIVRE DE BOUDIN, S'IL VOUS PLAÎT !

LIZZARD A AINSI ANNONCÉ VOULOIR TRÈS BIENTÔT ÉQUIPER L'ENSEMBLE DES GUERRIERS D'UN BOUCLIER FISC

Le secret de Molychinelle

Il y a des secrets que l'on cache pendant des années, que l'on ose à peine révéler à ses petits enfants tant leur importance est grande. Et puis, il y a des petits secrets tout pourris, qui n'intéressent qu'une poignée de gens sans vie, et qu'on lâche au milieu d'une interview lorsqu'on n'a plus rien, mais alors vraiment plus rien à dire. Et *c'est justement à cet exercice que* Peter Molyneux vient de se livrer, en confiant à un magazine, lors d'un entretien, que le premier opus de son jeu *Fable* avait foutu en l'air la vie privée de l'équipe de développement pour ensuite la détruire totalement. D'après lui, ils ont bossé comme des dingues en faisant des tas d'heures supp', flinguant leur mariage. Il se le reproche d'ailleurs un peu, et précise que pour *Fable II*, le problème ne s'est pas reposé et que tout le monde a pris ses week-ends, pour aller se promener, se saouler la gueule au bistro ou s'adonner à toutes sortes de passions telles que le planter de radis. Peter a également déclaré qu'il se retrouvait tout seul le dimanche au bureau, ce qui en dit long, à la fois sur sa vie privée et sur les raisons de la durée de vie de *Fable II*.

HUMOUR

BONJOUR, CE SERAIT POUR LA TOILETTE DE MA CHATTE.

LA PUISSANCE ABSOLUE

W90V-7T002K 1 998,90 €

- Processeur Intel® Core™ 2 Duo à 2,53 GHz
- 6 Go de mémoire DDRII
- 2 cartes graphiques ATI® Radeon Mobility HD3850 Crossfire
- Écran 17" WUXGA (1920 x 1200)
- Graveur DVD±RW DL / Lecteur Blu-ray Disc
- 5 haut-parleurs Altec Lansing® & caisson de basses intégrés
- Windows® Vista™ Edition Familiale Premium 64 bits
- 2 ans de garantie

W90VP-UZ003K 2 498,00 €

- Processeur Intel® Core™ 2 Duo à 2,53 GHz
- 6 Go de mémoire DDRII
- 2 cartes graphiques ATI® Radeon Mobility HD4870 Crossfire
- Écran 18,4" HD 1080 (1920 x 1080)
- Graveur DVD±RW DL / Lecteur Blu-ray Disc
- 5 haut-parleurs Altec Lansing® & caisson de basses intégrés
- Windows® Vista™ Edition Familiale Premium 64 bits
- 2 ans de garantie

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

WWW.MATERIEL.NET

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

Ce jeu dont nous ne prononcerons même pas le nom

En anglais, ça s'appelle un "publicity stunt", littéralement, une "cascade pour faire parler de soi". Ça consiste à faire semblant de faire une bourde ou de dire une grosse connerie, uniquement pour qu'on parle de vous dans les médias. Alors je ne vais pas citer de nom pour éviter de tomber dans ce piège grossier, mais sachez qu'un petit studio de développement indépendant a prétendu avoir publié "par erreur" une version alpha de leur jeu sur Steam (comme si Valve ne vérifiait pas ce genre de chose...). Évidemment, les joueurs qui ont acheté le produit se sont vite rendu compte qu'il était injouable, ils ont fait tout un barouf sur les forums et cela a été repris par des journalistes bien crédules, offrant ainsi une pub gratos et imméritée à un jeu dont personne n'avait jusque-là entendu parler. Depuis, la malheureuse "erreur" a été corrigée et les pigeons ont pu télécharger une mise à jour contenant la version finale. Ne cherchez même pas, le jeu reste une pourriture.

Du producteur au consommateur

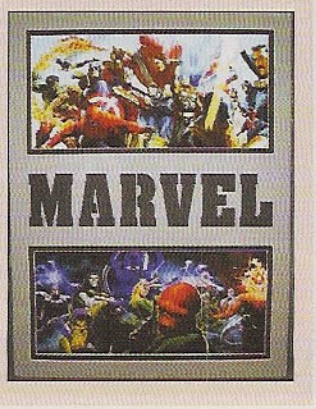
Selon une étude mondiale demandée par l'ONU, les gens auraient un blocage psychologique (connu sous l'appellation de "facteur beurk") à boire de l'eau provenant de leur urine ou des égouts, y compris si celle-ci a été recyclée, ce qui est la moindre des choses. Dans le monde, l'expérience a été tentée plus d'une fois, en Namibie par exemple, où les gens en boivent mais avec méfiance, et en Australie où, par contre, dans une région propice aux sécheresses, la fureur du bon peuple a obligé les autorités à remettre en route une usine de désalinisation. Alors les autorités, qui tiennent vraiment à nous faire boire de la merde, ont mis au point plusieurs façons de contourner notre envie de vomir, par exemple en faisant passer ces eaux par une rivière ou un bassin de décantation. Le facteur "Nature" assez inutile dans la filtration est en effet connu depuis les années 70 pour faire sauter facilement des verrous mentaux ou des mécanismes de réflexion pure. Le spécialiste de l'ONU s'attend à ce que le blocage psychologique s'efface petit à petit. Mais pour qu'il saute encore plus vite, pourquoi ne pas brancher l'évacuation des toilettes des membres de la commission de Bruxelles sur leurs éviers et lavabos ?

Drame de la solitude

Après avoir crée le premier *Diablo*, Bill Roper aurait pu pantoufler toute sa vie chez Blizzard, toucher des brouettes de stock-options et attendre la retraite peinard en jouant au golf avec des clubs en titane à 2 000 dollars pièce. Mais les hommes font parfois des erreurs et la sienne s'appelle *Hellgate London*. Alors pendant que ses anciens collègues calculent s'ils pourront oui ou non racheter le Canada et le Mexique grâce au pognon que leur rapporteront *Starcraft 2*, *Diablo 3* et la prochaine extension de *World of Warcraft*, on imagine le Bill en jogging déchiré, assis sur un banc public, un litron de rouge à la main. Et que nous dit-il quand un gars de *VideoGamer.com* vient l'interviewer ? "*Moi j'aime pas le look trop pimpant de* Diablo 3 *! Je veux un truc plus sombre, plus crasseux, plus gothique ! Et quand je vois les screenshots, ça correspond à rien, ce look !*". OK, merci Bill. Allez, reposez cette bouteille, voilà, comme ça. Et si on allait regarder *Questions pour un Champion* ?

Marvel du Monde

Marvel (le gros éditeur de Comics) et Gazilion (une boîte totalement inconnue) viennent de signer un accord de 10 ans portant sur la production de nombreux MMORPG inspirés par tous ces super-héros américains débiles. On connaît déjà le nom des deux premiers chefs-d'œuvre : *Marvel Super Hero Squad* sera un MMO "casual" destiné aux mômes, tandis que *Marvel Universe* ira draguer les joueurs PC et console qui veulent remplacer leur *World of Warcraft* par un truc avec des avatars en collant moulant. Signalons quand même que Gazilion est la boîte qui chapeaute notamment le studio NetDevil, à l'origine de *Jumpgate Evolution* et du futur MMO *Lego*, ainsi que Slipgate Studio, la nouvelle start-up à ambition planétaire de... John Romero. Dans ce business, il n'y a pas de hasard.



HUMOUR

GEORGES!... CE DOIT ÊTRE UN HUISSIER?

URS TARENTULES GRILLÉES ET EN REFUSANT DE QUITTER SON HAMAC EN RONCES PENDANT L'ATTAQUE DU VIL

Smashing Toys

Genre : Re-volt - **Développeur :** Leon Brothers (France)
Editeur : Via Steam - **Sortie prévue :** 14 avril 2009

Les courses de voitures débiles entre copains, c'est un peu notre truc. Malheureusement, à force d'être pauvre, de faire du rodéo autour du Canal de l'Ourq et d'avoir des accidents sur les autoroutes allemandes avec des voitures de location, on a fini par se restreindre. C'est pourquoi Smashing Toys, un Garage Game des Léon Brothers, un petit studio de l'ouest de la France, risque de tomber pile à point. Et pour être à l'ouest, ils le sont : une tornade s'infiltre dans une usine de jouets et donne vie magiquement à tous les machins et les bidules qui traînaient sur les établis. Seulement, la magie risque de s'évanouir à tout moment et les petits bonshommes se voient contraints de foncer vers une île magique où ils auront une chance de vivre éternellement. Pour cela, il faudra traverser une zone industrielle, une fête foraine, une forêt des mines et le Marais un jour de Gay Pride. Bon, je me contente juste de recopier le communiqué de presse mais faut me pardonner... Un jeu de courses français et déjanté où l'on trouve un vrai moteur physique pour les caisses, des armes et du multi, ça fait un bail qu'on n'a pas vu ça... Depuis *Mad Tracks*, en fait, sauf qu'ici, les conducteurs pourront être débités en petits morceaux par les vacheries de leur adversaires... Une idée sympathique puisqu'il ne suffira pas d'arriver premier pour gagner : désormais, il faut essayer d'arriver entier. On devrait vous en reparler très rapidement.

Omar Boulon

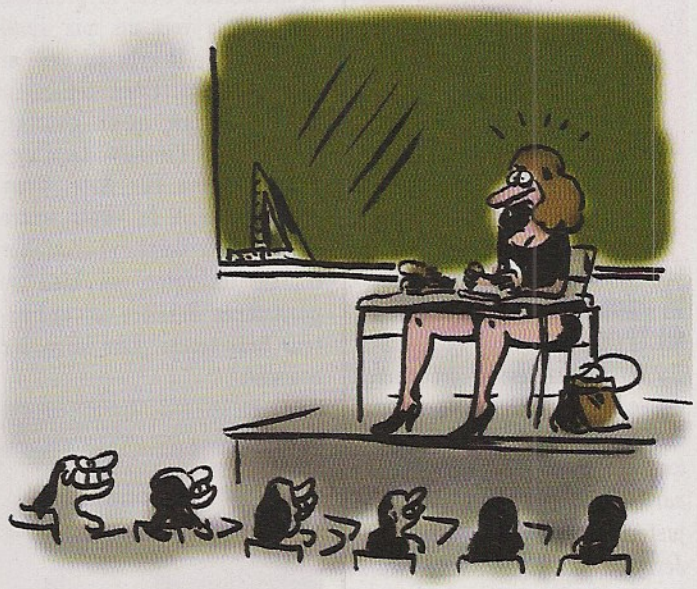
On est content d'avoir de ses nouvelles

Le site Gamasutra révèle que Jason Anderson bosse désormais chez inXile sur un nouveau RPG. "*Rien à cogner*", me direz-vous. Si, en fait, il faut surveiller ce que ce gaillard prépare, car il a un CV en béton armé. Il a été l'un des designers principaux de *Fallout*, *Arcanum* et *Vampire : The Masquerade*, trois des meilleurs RPG jamais produits sur PC, et bossait encore récemment chez Interplay sur un jeu ultra secret baptisé *Project V13* et dont on suppute qu'il s'agit du MMORPG *Fallout*. Rappelons en outre que son nouveau chez-lui, inXile, est la boîte fondée par Brian Fargo, le producteur du premier *Fallout*. Voilà, il y a quatre fois le mot "*Fallout*" dans cette news alors je suis sûr que vous ne regrettez pas de l'avoir lue.

Big Closed Games

Voilà une bien triste nouvelle : Big Huge Games, le développeur de *Rise of the Nations* – un STR particulièrement réussi qui mélangeait le gameplay de *Civilization* à celui d'*Age of Empires* – va devoir se trouver un acheteur rapidos sous peine de se faire fermer purement et simplement par THQ, qui a eu la riche idée de gober cette boîte il y a à peine un an. Le studio a encore deux projets dans les cartons, un RPG multiplateforme prévu à la fin de l'année et un titre Wii, mais tout cela coûte cher, et puis vous comprenez, c'est la crise, et comment les patrons pourraient-ils payer l'essence de leur coupé Mercedes si on ne licencie pas vingt ou trente pères de famille ? Il faut quand même rappeler qu'entre-temps, ils n'ont sorti que des produits assez banals (*Rise of Legends* et un add-on pas trop mal pour le dernier *Age of Empires*), donc le karma a dû jouer dans cette affaire.

HUMOUR



C'EST ÉTRANGE... TOUS LES CANCRES SONT AU PREMIER RANG DEPUIS QUE J'AI MON NOUVEAU BUREAU?

HUMOUR

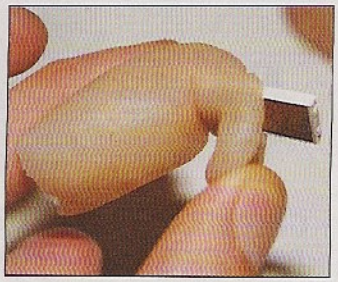
MAIS ENFIN JEAN-PIERRE ? JE T'AI DEMANDÉ DE MONTER LA TENTE, PAS TANTE SIDONIE !

TELEX

C'est confirmé par Electronic Arts, *Mass Effect 2* arrivera bien sur PC et Xbox 360 début 2010. "*Nous allons surpasser l'extraordinaire expérience de jeu que nous avons apportée aux fans de* Mass Effect *grâce à des combats plus intensifs, de nouvelles options pour les armes, de l'exploration planétaire en profondeur et un scénario puissant et plein d'émotion*", déclare le boss de Bioware en sautant partout dans la pièce.

15 minutes de gloire... de trop

Un théoricien devrait créer une nouvelle loi : "*Plus on perd de morceaux de corps, plus on a tendance à vouloir les remplacer par des gadgets idiots.*" Et voila justement que j'apprends que Jerry Javala (je n'invente rien), un développeur finnois ayant perdu un doigt pendant un accident où il tentait de capturer un rouleau de printemps cannibale, vient de le remplacer par une prothèse USB. J'ai les photos de la chose sous les yeux, on dirait une petite protubérance, un lobe d'oreille géant, triste et mou, dont l'extrémité pendouillante peut se décalotter pour révéler un bout de clé USB (de 2 gigas seulement). Franchement, c'est la première fois que je vois un mix aussi parfait entre le cybernétisme et le repoussant. C'est tellement hideux, en fait, qu'on pourrait y consacrer l'intégralité d'une soirée Théma sur Arte. Pour l'insérer, il a le choix entre enlever son doigt, et l'oublier comme un idiot, ou bien se positionner derrière un ordinateur bras tendu pour le garder branché.



Darwin bastards

Une étude aux résultats étonnants vient d'être publiée par le comité des sciences de Glasgow. Selon eux, plus une personne a un quotient intellectuel élevé, moins elle a de chances de mourir jeune par accident ou maladie. Ça peut paraître évident, mais c'est la première fois qu'on annonce d'une façon officielle que tous ces enfants "un peu différents" qui jouent avec des cocktails Molotov, des machettes ou des mini-motos ont une plus grande chance de disparaître de la surface de la terre que leurs petits camarades qui, eux, ne font pas chier leur monde. Bon, d'après eux, cela s'expliquerait aussi par le fait que les gens intelligents font plus régulièrement du sport, ont des régimes alimentaires équilibrés, mangent au moins deux légumes ou fruits par jour (et s'insèrent les trois autres ailleurs que dans la bouche), qu'ils ne sont jamais en surpoids ou en obésité morbide. Oui, j'imagine qu'ils n'ont pas dû inclure dans leurs stats des ultrageeks qui levellent à longueur de journée sur *WoW*.

Vampyre en mieux ?

Maintenant qu'ils ont sorti leur premier jeu, je ne devrais plus avoir à rappeler qu'une partie des développeurs d'Autumn Moon Entertainment est originaire des studios de LucasArts. *A Vampyre Story*, leur point & click, était donc sympa mais pas top. Le deuxième épisode vient d'être confirmé, et ce n'est pas vraiment une surprise puisque Bill Tiler (le boss) avait parlé de quatre jeux. Dans le prochain, *A Bat's Tale*, on incarnera Froderick la chauve-souris qui devra libérer sa copine Mona la vampire. On n'a pas de date de commercialisation estimée mais au niveau des chiffres, on a 25 pour le nombre de personnages, 40 pour le nombre minimum d'environnements, 15 pour l'espérance de vie en heures et 13 pour le numéro complémentaire qui ne sert à rien.

Surtout n'en faites rien

Craig Wright, expert de la police scientifique, vient de faire le point sur les possibilités de récupérer des données effacées sur les disques durs. D'après lui, il ne sert à rien d'effacer celui-ci 32 fois de suite comme le font tant de programmes commerciaux (qui appellent cela le "gouvernemental erase"), mais juste une seule fois. En effet, la probabilité dans ce cas de récupérer plus d'un bit est de 0,97 %. Et quand on voit le nombre de bits que compte une image de cul, on se sent plutôt hors de danger. Bien sûr, il faut effacer TOUT l'espace libre, mais un simple overwrite à base de zéros et de un est nettement suffisant. Évidemment, il reste une forte chance qu'il invente tout ça pour pouvoir continuer à récupérer nos données en paix et à ne pas pointer au Pôle Emploi comme tant d'autres "consultants en informatique".

ART DES CATHOLIQUES. SAUF PAR JACQUES THOMPSON QUI L'AURAIT MÊME INVITÉ À ALLER BOIRE UN VER

Undead Jerald

Ils étaient en plein raid sur une instance de *WoW* et soudain, leur pote Jerald, dit "Jarold le barbare", a brusquement disparu alors qu'il était censé protéger l'arrière-train de ses compagnons avec son set T3 flambant neuf. Bien sûr, toute l'équipe a été décimée à cause de lui, et de nombreux noms d'oiseau ont volé, y compris, et c'est très grave, des menaces de ban pour disparition inexpliquée. Quelques semaines plus tard, et sans aucune nouvelle de sa part, ses amis qui le côtoyaient tous les soirs depuis 5 ans oublièrent son existence et l'échangèrent donc contre un autre nain standard. C'est à ce moment que le chef de la guilde fut contacté par la fille de Jerald qui leur apprit que son père n'avait jamais voulu les abandonner, mais que comme il avait dû mourir d'un anévrisme à l'âge de 57 ans devant son clavier, il n'avait pas pu continuer à leur prêter main-forte. Tout est bien qui finit bien. Mais l'incongruité de la situation étant ce qu'elle est, je me demande si quelqu'un a eu le reflexe de proposer à sa fille de lui acheter le set d'armure de son père pour un prix d'ami.

RÉPONDEZ AU SONDAGE !

Une fois n'est pas coutume, nous aimerions vous mettre à contribution pour répondre à un sondage que vous trouverez à l'adresse suivante sur notre site internet : *www.canardpc.com/sondagemag/*
Nous avons en effet remarqué qu'une proportion non négligeable de nos fidèles lecteurs, que nous remercions chaleureusement au passage, ne fréquentait pas ou peu notre site et plus généralement les sites de jeux vidéo. Seulement voilà, nous aimerions avoir une idée plus précise sur la question afin d'améliorer la synergie entre nos deux supports.
Nous vous invitons donc à perdre quelques minutes (2 tout au plus) pour répondre aux questions que nous vous posons sur la page *www.canardpc.com/sondagemag/*
Nous vous serions reconnaissants de participer, surtout si vous êtes plus proche du format papier que du format web.
Nous vous remercions d'avance pour votre participation et pour vous le prouver, nous offrons un tableau de notre dessinateur à l'un des participants qui sera tiré au sort après le retrait de ce numéro.

Droguer : verbe intransitif...

C'est pas sûr mais il semblerait que le trafic de cocaïne soit très rémunérateur et constitue un marché suffisamment juteux pour valoir des tentatives de passages risquées dans les aéroports et autres lieux de transit. Deux écoles s'affrontent : celle du corps étranger sous forme de petites capsules ingérées par le corps d'étrangers – les fameuses mules – et celle de la forme liquide placée dans des bombes aérosol ou encore des bouteilles de vin. Dernièrement, c'est sous des versions plus originales que la coke a été planquée : elle constituait par exemple la matière première d'un plâtre qu'un passager portait à sa jambe suite à une "fausse vraie fracture", et plus récemment, c'est la solution de la constitution d'un service d'assiettes en porcelaine à base de 20 kilos de cocaïne qui a été trouvée. Bien entendu, si l'on sait tout ça, c'est parce que des douaniers ont eu le nez assez fin pour prendre ces agents de transit la main dans le sachet. Une fois de plus, la solution absolue se trouverait encore du côté des politiques, notamment celle inspirée de notre président, qui consiste à repartir du Mexique à bord de son propre avion privé.

Sexe vs esprit 2 ?

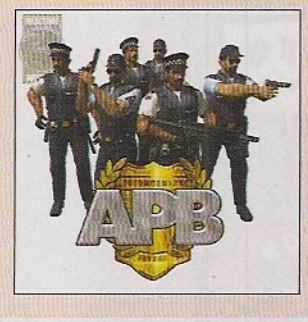
Après avoir souillé l'image de *Leisure Suit Larry* dans le dernier épisode, *Magna Cum Laude*, les développeurs nous ont promis comme d'habitude que cette fois, ça allait être génial. On saura vite s'ils se sont plantés puisque le jeu devrait sortir début avril. En attendant, au lieu de sortir les biftons pour convaincre le créateur de la série de revenir, les producteurs ont préféré investir dans de la pouffe bien vendeuse pour faire les dialogues et la promo. C'est donc Carmen Electra qui nous annonce fièrement qu'elle joue le rôle d'une ancienne actrice porno tentant de percer dans le cinéma, comme Larry tente de percer les actrices. J'espère que le jeu sera moins lourd que moi, c'est ce qui avait achevé le dernier épisode. Enfin ça et le gameplay un peu naze, mais la lourdeur faisait super tache quand même. Comme le slip de Larry quand... OK j'arrête.

HUMOUR

GEORGES, C'EST POUR TOI!

Bulletin de mottes

Un lecteur nous demandait récemment sur le forum si nous avions des nouvelles de All Point Bulletin, le MMO de gendarmes et voleurs développé par Realtime Worlds et prévu sur Xbox 360 et PC. J'avoue que j'avais complètement oublié son existence et suite à l'absence de news depuis un moment, je pensais qu'il était mort silencieusement comme un vieillard abandonné pendant l'été. Mais bien au contraire, le titre est toujours en développement et son géniteur semble même échapper à la "crise" obligeant la majeure partie de ses concurrents à licencier pour éviter une révolte de leurs actionnaires. Il affichait même sa santé insolente lors de la dernière GDC en se permettant de publier une offre d'emploi pour 40 personnes obligeant même son porte-parole à préciser : "*Contrairement à beaucoup d'entreprises et de secteurs en ce moment, notre plus gros challenge est de recruter du personnel compétent en quantité suffisante.*" Parce qu'ils sont particulièrement exigeants ? Non, parce qu'il faut accepter d'aller travailler en Écosse sur un MMO dédié aux Village People.



See you, space cowboy !

On connaissait le space cake qui fait rire, on vient de découvrir la space bat qui fait pleurer. C'est l'histoire d'une chauve-souris qui avait trouvé refuge sur la navette Discovery et qui s'y plaisait tellement qu'elle y resta accrochée au moment du décollage. Selon la froide expertise de la Nasa, la pauvre bête devait être blessée et a vite succombé dans son dernier voyage. Les internautes émus rivalisent de créativité pour lui rendre l'hommage qu'elle méritait, à l'aide de vidéos particulièrement touchantes notamment.

Les Japonais, eux, n'en ont rien à foutre et se paient même le luxe d'envoyer un slip dans l'espace, avec un astronaute dedans en plus. Celui-ci devra vérifier si, grâce à sa texture high-tech, il est vraiment possible de le garder une semaine au lieu des trois jours règlementaires à l'heure actuelle. J'espère pour ses collègues que la technique est au point mais franchement, quelle cruauté et quel manque de tact tout de même...

Ghostbusted

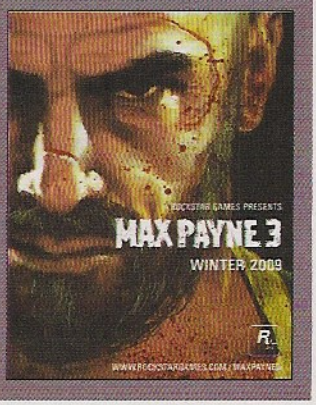
Dans le précédent numéro, nous avions dû stopper les rotatives alors que le magazine était chez l'imprimeur pour vous annoncer la bouleversante nouvelle : Sigourney Weaver, la femme qui a rendu les cheveux rasés sexy et enrichi les marchands de tondeuses plus sûrement que la Libération, ne participera pas au prochain jeu vidéo *Ghostbusters*. Apparemment, Terminal Reality, en charge de l'adaptation, n'a pas non plus renoncé au potentiel commercial d'un personnage féminin vaguement attirant. C'est donc Alyssa Milano qui a dû arrêter un moment d'embrasser d'autres femmes sur la bouche pour doubler le Dr Ilyssa Selwyn. Elle y jouera le rôle d'un commissaire de l'exposition "Le Monde de Gozer" au Musée d'Histoire Naturelle, avant de se faire enlever ou d'être victime d'une autre astuce scénaristique la plaçant en situation de dépendance vis-à-vis des héros. Je pourrais conclure en disant que le joueur masculin s'en sort finalement gagnant mais la vraie question qui me turlupine est la suivante : verra-t-on enfin des fantômes avec des seins ?

HUMOUR

COMPRENEZ BIEN LA SITUATION MON AMI ! SI JE VEUX PRÉSERVER VOTRE EMPLOI DE DEMAIN, IL FAUT VOUS LICENCIER AUJOURD'HUI.

Un Payne à jouir

Ça y est ! Ça y est ! Cette fois c'est officiel, *Max Payne 3* est enfin annoncé ! Bon, j'en rajoute un peu parce que j'étais au courant depuis 1997 et je n'avais pas le droit de vous en parler, mais je sais l'émotion que cela provoque. Cette fois, ce n'est pas Remedy qui se charge du développement (si vous saviez comme ils sont occupés à temporiser *Alan Wake*) mais Rockstar Vancouver, le studio à l'origine de *Bully*. C'est en hiver 2009 que l'on devrait retrouver un Max plus âgé et plus cynique que jamais, ce qui se justifie facilement puisqu'il est également tombé plus bas que tout. Le jeu sortira sur PC, PS3 et Xbox 360 et il semble cette fois offrir un mode multijoueur. Perso, je sais très bien ce qu'il en sera, mais je ne vous le dirai pas.



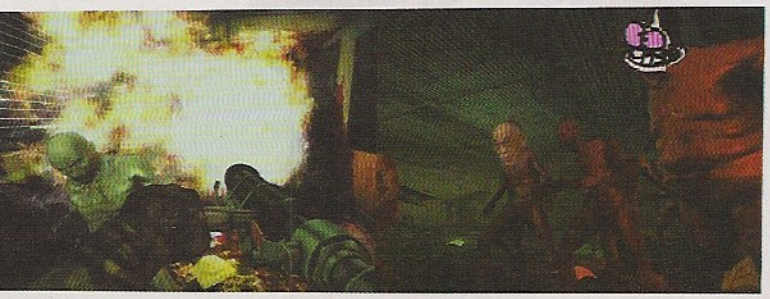
ES AUPRÈS DE SON AMI MEXICAIN : "PURÉE DE TA MÈRE, JE VOUS JURE QUE CE N'EST PAS UN NARCO-TRAFIC

Killing Floor

Genre : FPS coop' - **Développeur** : Tripwire Interactive (États-Unis)
Editeur : N.C. - **Sortie prévue** : N.C.

Un jeu dans lequel on buterait des zombies en coop', ça vous manquait ? Ben il va falloir faire avec, comme pour les gros pandas. *Killing Floor* n'exploite pas bassement la mode actuelle comme un vulgaire opportuniste, c'est à l'origine un mod d'*Unreal Tournament 2004* très abouti et largement plus ancien que *Left 4 Dead* qui se voit adapté en version commerciale. Comme un gros panda. Et ce sont les gars de Tripwire Interactive qui sont aux commandes, les mêmes ayant réussi à imposer Red Orchestra comme un véritable jeu payant. *Killing Floor* offrira donc la possibilité à six joueurs de repousser des vagues successives de gros pandas sur Internet ou en solo. Il va sans dire qu'en solo, le joueur devra contrôler tout seul les six persos. Pour affronter les neuf types de gros pandas, douze armes seront disponibles, des classiques fusils à panda ou mitraillettes aux simples couteaux en passant par le lance-flammes. Plus intéressant encore, les niveaux ne seront pas linéaires et les joueurs pourront convertir leurs achievements en capacités. Ne pouvant pas toutes les cumuler, il faudra choisir avec ses coéquipiers celles qui nous équiperont pour renforcer l'aspect coop'. Prévu sur Steam uniquement, *Killing Floor* pourrait ainsi apporter une diversité qui fait cruellement défaut à *Left 4 Dead*. D'autant plus que les développeurs précisent qu'ils fourniront d'emblée un SDK toujours indisponible pour le jeu de Valve. Quelle bande de gros pandas ceux-là alors.

El Gringo



Prison tycoon Break

La prison de Guantanamo Bay, qui était utilisée un temps par les Américains pour détenir des combattants ennemis sans avoir à se soucier de détails comme leur culpabilité ou la Convention de Genève, devrait être fermée d'ici la fin de l'année sur ordre du président Obama. En attendant qu'elle soit transformée en parc d'attractions à l'image d'Alcatraz, au moins un studio de développement a décidé que l'établissement pénitentiaire ferait un bon décor pour un jeu vidéo. Les Écossais de T-Enterprise sont donc au travail sur *Rendition : Guantanamo*, prévu pour cet automne et rien que leur résumé me rend impatient. Jugez plutôt, en 2010, le gouvernement a revendu la prison à des mercenaires qui la louent à un groupe de scientifiques s'en servant comme base pour conduire "*des expériences immorales sur des êtres humains vivants*". Le joueur incarnera un cobaye détenu depuis cinq ans qui décide de s'évader en apprenant qu'il a un fils. Tiens c'est curieux, c'est plutôt le genre de nouvelle qui me donnerait envie de rester enfermé moi.

TELEX

A y est, même s'il a fallu graver le master dans une chambre noire, *The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena* est passé gold le 20 mars dernier. Rappelons que ce nouvel épisode contiendra aussi un remake "en HD" de l'original, *Escape from Butcher Bay*. Sortie prévue le 7 avril aux États-Unis, le 24 avril dans le reste du monde, un décalage que même les studios de cinéma n'osent plus nous imposer.

HUMOUR

GEORGES!!... C'EST ÉRIC ZÉMOUR?

HUMOUR

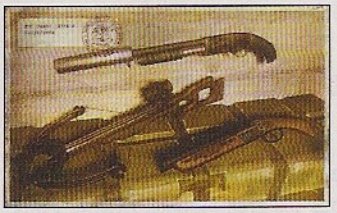
GEORGES, C'EST TA MÈRE!

Killer Instinct

Jusque-là, je croyais naïvement que la relative résistance de l'Europe au puritanisme nous préservait des délires anti-jeux vidéo qui ne manquent pas de ressurgir à chaque fois qu'un élève confond son école avec son terrain de chasse. Hélas, je sais maintenant que ce n'est plus le cas. Nos amis Allemands qui aiment mettre des crucifix dans les salles de classe et n'aiment pas le sang rouge dans les FPS, viennent à leur tour de connaître ce qu'on appelle maintenant communément un "school shooting". Les réactions indignées ne se sont pas fait attendre. Qu'un grand magasin comme Galeria – une sorte de BHV teuton – en profite pour annoncer qu'il cesse de vendre les jeux réservés aux plus de 18 ans ne me surprend pas outre mesure. Il y aura toujours des vautours tirant parti d'un fait divers pour se faire de la pub à peu de frais. La réaction des autorités me paraît plus inquiétante : pour Heini Schmitt, chef du syndicat de la police de Hessen, qui réclame l'interdiction des jeux violents, *"le monde ne serait pas plus pauvre s'il n'y avait plus de 'killer-games'"*. Bonne idée et tant qu'à faire, il faudrait aussi envoyer tous leurs développeurs dans des camps de redressement.

Les raisons de la colère

Cela fait longtemps que Steam offre du contenu additionnel pour certains jeux. C'est cool. Avec *The Maw* (testé dans ce numéro), Valve introduit le contenu additionnel payant. Cela pourrait se justifier dans certains cas, mais de manière générale, on n'aime pas trop ça, ici. Au moins, ce DLC est disponible pour toutes les personnes ayant acheté le jeu. Avec le Fortunes Pack pour *Far Cry 2*, Ubisoft fait très fort : non seulement le DLC est payant, mais il est en plus exclusif à Steam. Le pauvre gars qui a acheté son jeu tout médiocre à la Fnac et qui voudrait se faire enfler un peu plus, il l'a bien profond. Remarquez, celui qui l'a acheté sur Steam aussi : au lieu de payer le pack 5 dollars, il pourra débourser fièrement 5 euros pour obtenir trois nouvelles armes, deux nouveaux véhicules et cinq cartes multi. Bon allez, une carotte partout, pas de jaloux.



Leçons de SOSE

Me : Dis booboo, y a une chance que tu testes l'add-on de Sins of the Solar Empire ?
ackboo : Ah non mais l'add-on de SOSE, c'est juste un patch à 10 euros hein, c'est une méga arnaque, y'a même pas une nouvelle race ou une nouvelle campagne, c'est juste trois nouvelles structures... Ça vaut 4 en test.
Me : OK. Ça te dérange si je copie-colle la conversation dans le mag.
ackboo : Non. A toute.
ackboo is away.
Me : Sinon, booboo, tu m'admires et tu m'aimes ?
Me : Oui, je suis ta promise et je baise tes pas, je t'aime comme on aime une Martine Aubry, je t'aime d'amour, je t'aime toujours.
Me : Ok, bitch.

TELEX

Le groupe NPD, fournisseur officiel de chiffres de ventes de jeux vidéo aux États-Unis, vient de rendre son verdict pour les jeux consoles du mois de février. Miracle, les deux versions de *Street Fighter IV* (Xbox 360 et PS3) parviennent à s'intercaler entre Wii Fit et Wii Play, respectivement premier et quatrième du classement. En bonus, *Halo 3* revient d'entre les morts pour s'accaparer la quinzième place. C'est définitivement un monde à part.

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

PAPIER culture

Je n'ai jamais vraiment aimé ... ..., mais je ne le méprisais pas non plus. Après avoir vu ..., il m'est impossible de faire autrement. U2, Sarkozy, *Ma femme s'appelle Maurice*, j'ai vu beaucoup de choses consternantes dans ma vie mais ça, c'est réellement désastreux. Je n'accablerai pas Geneviève de Fontenay qui a beaucoup de défauts (la bêtise ou la laideur notamment), mais puisqu'elle n'a rien à voir avec ... autant la laisser tranquille pour cette fois. Il y a tant de choses à conspuer dans ... qu'il serait de toute façon futile de trouver des boucs émissaires. L'idée même de faire ... avec ... était de toute façon mauvaise, on ne pouvait donc pas s'attendre à quoi que ce soit de potable. À moins que ... ... dans son cul, mais c'était beaucoup trop ingénieux pour ... bien entendu. Si seulement il n'avait pas ... sa grosse ... dans l'ascenseur pour ... Bernadette Chirac, l'honneur aurait été sauf... Mais mélanger ... avec Jean-Pierre Elkabbach et des ... en rut ça n'est pas seulement mauvais, c'est scandaleux. À quand un ... avec Azouz Begag qui écarterait les ... de ... pour ... sur la gueule du pape ? Je vous le demande.

El...

Toi aussi, écris un papier culture dans Canard PC !

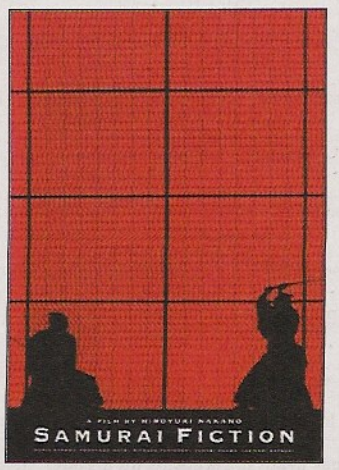
En général, lorsque notre bruyant illustrateur conseille un film, c'est un gage de qualité. Quand il s'agit d'un film de samouraïs passé quelques années plus tôt sur Arte, qu'il cite à chaque fois que la notion d'esthétisme cinématographique est abordée, aucun doute possible : c'est le gage d'un gros morceau. Il a donc bien fallu que je juge de mes propres yeux en me procurant l'objet tant vanté.

SAMURAI FICTION

La première bonne surprise aura été de trouver la galette pour 6 euros en import, en coréen sous-titré anglais sur un célèbre site d'enchères. La seconde surprise, c'est que la qualité de l'image est excellente et qu'elle rend hommage à la pépite qu'elle recèle. Réalisé par Hiroyuki Nakano dans un noir-et-blanc-parfois-rouge super classe, le film revisite les codes des films de samouraïs, pour mieux s'en détacher, les tourner en dérision et faire cracher le 2.1 de Couly un soir de bouclage, soutenu par le délicat rock 'n' roll de la bande originale. L'histoire n'est pas un modèle d'originalité, une sombre histoire de sabre volé et d'honneur bafoué, mais l'ensemble se tient tellement, les images sont tellement fortes que jamais on ne s'ennuie et on se retrouve littéralement transporté dans l'histoire. Si vous n'êtes pas convaincu, voilà un argument imparable : ce film contient des ninjas idiots.

Émile Zoulou

Un superbe hommage au film de samouraï, drôle et inspiré.



MOTS COCHONS (SANS PORC ET SANS REPROCHES)

Les apparences sont parfois trompeuses et nous allons vous apprendre qu'il ne faut pas répondre aux provocations, surtout quand ça n'en a que la forme. Ainsi, que quelqu'un vous parle de nyctalope, nycthémère ou encore métamère, avant de lui balancer le dictionnaire dans la tronche, prenez quand même la peine de l'ouvrir. Vous serez étonné d'inscrire à votre arc culturel des mots aussi savants qu'à la prononciation saugrenue et connotée. Par exemple, savez-vous qu'un pycnique est un gars comme Omar Boulon ? Non, pas lourd et constitué à 60 % de Coca Zéro, juste trapu et large des épaules. Autre exemple, quel est le point commun entre les termes pinacothèque, jaculatoire, cuculle, et cénobite ? Eh bien, ils sont réservés à "ceux qui en parlent le moins" mais peuvent prêter (voire donner, dieu vous le rendra) à confusion ; l'Église aggrave son cas après les déjà célèbres confesse, curé, faith, cul-bénit, presbytère, extrême onction, Jésus, pape, Pie VII, immaculée, presbytère et tant d'autres termes qui prêtent à sourire et rendent toujours inexplicable l'immense défection (sans a) du commun des mortels pour le cul... te. De même, méfiez-vous la prochaine fois que vous demanderez à quelqu'un s'il a un posthite, ce qui pourra être pris pour du harcèlement à (gros) caractère pervers. Et spermophile, ça ne veut pas du tout dire ce que vous croyez. Enfin, sauf pour Gringo, qui aime bien ce genre d'animal.

Sonia

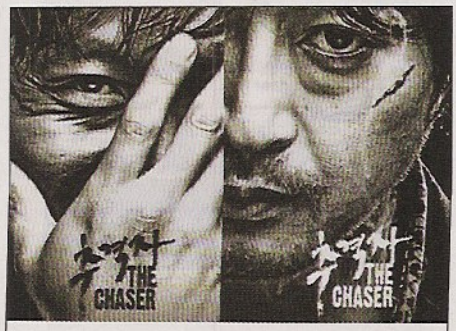
Des mots savants qui peuvent attirer des ennuis, plein dans le Robert (voir aussi son auto-définition).

THE CHASER

C'est la crise et lorsqu'on est pauvre à Paris et qu'on ne peut se résoudre à économiser sur la nourriture, il faut sacrifier des choses aussi vitales que le cinéma. L'opération "Films à 3,5 euros" ayant la bonne idée de tomber pendant le bouclage, je n'ai pu aller voir que *The Chaser*. Notamment parce que je trouve que le cinéma coréen actuel est un des plus intéressants qui soient (surtout si on le compare au cinéma français). Ayant particulièrement apprécié *Memories of Murder* de Bong Joon-ho, je me réjouissais à l'idée de voir à nouveau un polar noir en provenance du pays du Matin Calme. Pour son premier film, Na Hong-jin a choisi de se centrer sur le personnage d'un ancien flic devenu maquereau dont les protégées disparaissent trop régulièrement pour le bien de son commerce. Contrairement aux films de serial killer classiques, le scénario dévoile très rapidement l'identité du tueur et désamorce l'habituel jeu du chat et de la souris en le plaçant presque aussi vite dans les mains de la police. Pourtant, la tension reste bien présente – quoi que soulagée régulièrement par des scènes de comédie quasi burlesques – et vous aurez votre content de passages gore et glauques. Une alternance utilisée pour mieux faire grimper la pression jusqu'au final qui aura définitivement fait taire les rires dans la salle. Un conseil, si vous y emmenez vos amis dépressifs ou votre copine cardiaque, pensez à vous munir d'un marteau.

Potoman Poujade

Un film de Na Hong-jin, actuellement en salle.



TAIWAN

J'ai toujours cru que Taiwan était une méga-corporation industrielle, ben en fait non c'est une île. Le jour où j'ai appris ça, j'en revenais pas ! Comment tous ces produits pouvaient sortir d'une si petite île couverte par la jungle ? Pour en avoir le cœur net, internet même, ni une ni deux, je pris mes cliques et mes claques, direction Taipei. Dans l'avion, j'appris que la famille de l'ancien empereur de Chine, en fuite, avait colonisé l'île il y a plus de 60 ans, repoussant ainsi les autochtones dans leur jungle pour fonder la République de Chine : Taiwan ; à ne pas confondre avec la République Populaire de Chine (les méchants communistes). Cultivé de l'intérieur, j'arpentais fièrement les ruelles de la capitale quand soudain, attiré par ma tronche d'Européen, un mec faisant des profils de touristes en carton contre quelques dollars m'interpella en gueulant "*FREE FOR YOU !*". Flairant la bonne affaire, je ne m'étais pas douté qu'une minute après j'allais me retrouver à chanter *YMCA* en chorégraphie dans la rue sous les cris des jeunes Aasiatiques, et ce pour le plus grand plaisir de mon marchand qui voyait son stand devenir particulièrement attractif... Eh ben vous savez quoi ? C'était génial ! Devenir une star rurale à 10 000 km de chez soi, ça n'a pas de prix et, croyez-moi ou non, j'y retourne pendant six mois. Ouais, je vais continuer la programmation du site de *Canard PC* depuis une île colonisée par un gars de 60 ans qui arriva à chier par la pine, enfin, un truc comme ça. Youpi banane ! À bientôt sur le site.

Half

Taiwan, pays des stars, 800 euros aller/retour.

CANAL PRESQUE

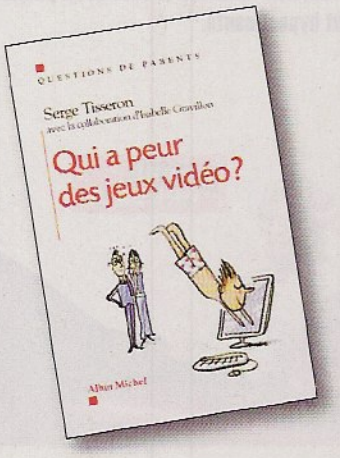
Les horaires décalés, c'est fantastique. Ça crée du lien social : on peut facilement appâter les retraités à l'arrêt de bus en devisant gaiement du dernier épisode de *Top Models* ou des *Jours et des Vies*. Et puis des fois, ça tourne mal, on essaye de passer sur la télé vénézuélienne pour choper une télénovela avec des docteurs hôtesses de l'air, ça rippe et paf : rediffusion du nouveau concept humoristique de Canal+. Seigneur, ça fait mal. Canal Presque semble vouloir nous la jouer *Saturday Night Live-30 Rock* à la française, avec du sketch absurde joué en direct devant un public, de fausses images de coulisses à base de présentatrice-actrice égocentrique, en l'occurrence Virginie Effira, des concepts récurrents comme les compét' de sport des gars qui n'ont pas le temps et autres gimmicks. Manque de bol, c'est encéphalogramme plat. Tellement plat, qu'il me semble très difficile d'expliquer pourquoi ce programme est aussi consternant, débordant souvent vers le douloureux. S'agit-il d'un défaut d'écriture, d'un problème de rythme, d'un manque de conviction des acteurs ? Sans doute tout à la fois. Mais, ça me fait peur. Pour la première fois de ma vie, je n'ai pas même pas décroché un quart de sourire devant un programme présenté comme comique. Purée, je suis quand même capable de me marrer devant les rediffusions de *Notre Belle Famille*, même les scènes sans Cody. J'ai l'impression que quelque chose s'est brisé en moi.

Omar Boulon

Une émission tellement à côté de la plaque qu'elle en est hypnotisante.

QUI A PEUR DES JEUX VIDÉO ?

Parmi les "experts" apparaissant souvent à la télé pour s'exprimer sur les jeux vidéo et l'influence des images sur les enfants, Serge Tisseron est l'un des plus invités. Coup de bol, c'est aussi l'un des plus modérés. Ce n'est pas exactement un bleu dans le monde des jeux vidéo, puisqu'il les a découverts il y a fort longtemps par le biais de *Pirates* et de *Dungeon Master*. Toutefois, ce livre a été clairement écrit à l'usage des parents qui n'y connaissent rien en jeux, mais qui doivent gérer la consommation vidéoludique de leurs enfants. On y trouve un récapitulatif des genres existants, ainsi qu'une série d'explications et de conseils pratiques sur les différents aspects du jeu vidéo : ce qui fait leur qualité et leur succès, comment un enfant peut se construire grâce à eux, le problème de la violence, la question de savoir s'il y a une "addiction" ou pas, comment garder le contrôle. Certes, en tant qu'ouvrage pour parents, il n'apportera pas grand-chose aux joueurs initiés (et il est probable qu'ils pesteront contre les quelques approximations, surtout en ce qui concerne sa description des différents jeux). Cela dit, il est important de savoir comment le jeu vidéo est "vendu" aux personnes extérieures à ce loisir, et sur ce point, l'existence de ce livre est rassurante (ce qui l'est moins, en revanche, c'est que le titre est emprunté. C'est un ouvrage que je conseille vivement aux parents non-initiés qui ne savent pas comment aborder le jeu vidéo, ainsi qu'aux jeunes joueurs pour qui leur pratique est une source de conflits avec leurs proches.

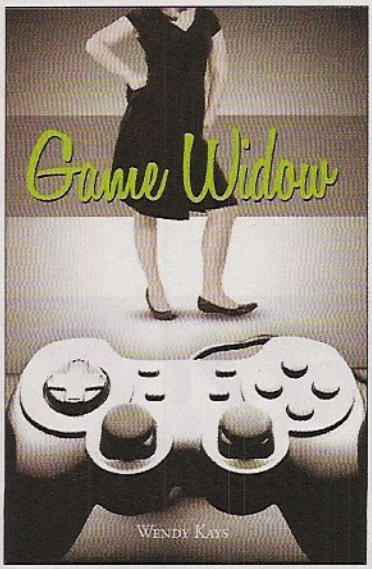


"Qui a peur des jeux vidéo ?" de Serge Tisseron, édité chez Albin Michel, 176 pages, environ 14 euros.

GAME WIDOW

Le premier livre, à ma connaissance, qui soit écrit par et pour les "game widows" ou "veuves de jeu", ces femmes qui ont perdu (ou sont en passe de perdre) leurs maris à cause de la passion du jeu vidéo que ceux-ci n'arrivent pas à contrôler. Wendy Kays a épousé le designer en chef de *SOCOM : US Navy Seals*, qui a fait preuve en tant que "gamer" d'un comportement odieux juste après leur lune de miel. Cette expérience aurait pu l'inciter à écrire un pamphlet haineux contre les jeux vidéo, dépeints comme l'équivalent électronique du crack, fabriqué par une mafia assoiffée de profits et pratiqué par des ados et des adultes aussi immatures que sociopathes et bons à rien. Bien au contraire : elle a pris le temps de se renseigner sur les jeux vidéo, les raisons de leur succès et les gens qui les créent. Elle a pris le temps de les connaître et de les comprendre, en faisant preuve d'une honnêteté intellectuelle et d'un courage que je n'aurais jamais cru voir chez un détracteur de tel ou tel aspect des jeux vidéo. De même que je n'aurais jamais cru lire un livre critique sur leur univers capable d'expliquer la réalité à ses lecteurs, objectivement et loin des clichés racoleurs. Expliquer que, non, l'industrie du jeu vidéo n'est pas "L'Empire du Mal", mais que derrière se cachent des êtres humains qui ont leur lot de problèmes, notamment pour mener le développement de leurs jeux à leur terme, leur assurer suffisamment de succès... et garder leur propre emploi. Expliquer que, non, on n'est pas en danger de mort quand on joue à des jeux vidéo, même si les risques liés à une pratique excessive sont bien réels. Expliquer aussi que si les jeux vidéo ont du succès, c'est peut-être à cause de leurs qualités propres et du bien qu'ils font à leurs pratiquants. Ce livre aborde également la question de ce qu'il faut faire quand on est "une veuve (ou un veuf) de jeu" : vivre avec, négocier ou partir. En ce qui la concerne, elle a choisi la négociation, et à force de patience, elle a pu récupérer son homme... qui continue d'ailleurs à jouer et à développer des jeux.

En définitive, voici un livre de vulgarisation, assez court et plutôt écrit pour un public "non-joueur", mais qui mérite tout de même d'être promu et encouragé, ne serait-ce que pour l'objectivité et le courage de l'auteure. Il peut également être instructif pour les joueurs dont la pratique pose des problèmes avec leur entourage ou leur bien-être.



"Game Widow" de Wendy Kays, édité chez Synergy Books, 141 pages, environ 12 euros.

OUT OF HARM'S WAY

L'autobiographie de Jack Thompson, parue fin 2005, c'est-à-dire au moment où il est devenu une superstar parmi les joueurs du monde entier. Pour ma part, j'ai acheté ce livre parce que je voulais avoir son point de vue, et en particulier savoir pourquoi et comment il avait lancé sa croisade contre les jeux vidéo "violents". Je peux au moins dire que sur ce dernier point, j'ai obtenu ce que je voulais (ce qui est tout de même la moindre des choses pour une autobiographie).

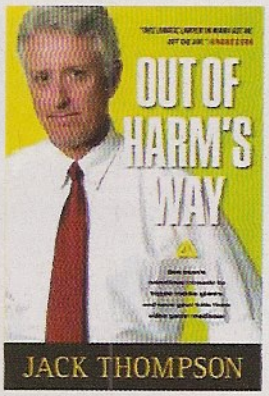
Jeune et fringant étudiant en droit, John Bruce Thompson se vautre une première fois à l'examen d'entrée au barreau. Il vit très mal son échec et devient infect avec sa femme, jusqu'au jour où il décide, suite à une rencontre avec un pasteur, de devenir chrétien "born again". Après une deuxième tentative fructueuse, il s'installe en Floride et devient avocat spécialisé dans les erreurs médicales. À la fin des années 80, un jour qu'il est dans un embouteillage, il allume la radio et tombe sur l'émission particulièrement salace de Neil Rodgers. C'est l'événement déclencheur de sa croisade contre l'obscénité présente dans les médias. Sa première passe d'armes avec Rodgers établit sa réputation auprès de ses "frères" chrétiens conservateurs, qui lui demandent d'agir également contre le groupe de rap cochon 2 Live Crew et leur album *As Nasty As They Wanna Be*. Ce sera le début d'une polémique d'ampleur nationale qui se terminera à la Cour Suprême et qui va réellement asseoir la célébrité de Jack Thompson dans tous les États-Unis. Sa prochaine cible est le rappeur Ice-T et son groupe Body Count, dont la chanson "Cop Killer" (qui n'est pas à proprement parler du rap) fait scandale jusqu'à la Maison Blanche. Aux côtés de Charlton Heston, Thompson va batailler avec succès pour que la maison de disques d'Ice-T se sépare de lui et retire "Cop Killer" de l'album de Body Count.

Thompson ne s'était jamais occupé de jeux vidéo jusque-là, et c'est tout à fait par hasard qu'il a croisé leur route. En 1998, après la fusillade du lycée de Jonesboro, il tombe sur la déclaration d'une institutrice de ce lycée, qui affirme que l'un des tueurs était fan du rappeur 2-Pac. Après qu'il l'a rencontrée, celle-ci lui recommande de contacter le Lieutenant-Colonel Dave Grossman, qui commençait alors à se bâtir une réputation d'expert sur la violence des médias. Ils deviennent instantanément amis, et Grossman lui raconte alors son implication dans un autre cas de fusillade scolaire, celui de Paducah. Il lui explique notamment sa théorie selon laquelle l'auteur de cette fusillade se serait non seulement abreuvé d'images violentes par la biais de films comme *Basketball Diaries* et de jeux vidéo comme *Doom*, mais également entraîné, grâce au même *Doom*, à tuer avec une extrême efficacité. Cette "découverte" motive Thompson à prendre contact avec les parents des victimes de la tuerie de Paducah, et il arrive à les convaincre de porter plainte en 1999 contre les compagnies de films et de jeux vidéo qui ont produit les œuvres litigieuses. Il sera débouté jusque devant la Cour Suprême, mais il aura établi sa réputation de "*premier avocat à avoir eu le courage d'attaquer en justice des compagnies de jeux vidéo pour des crimes violents causés par leurs produits*". Réputation renforcée par la tuerie de Columbine, qui a eu lieu juste une semaine après son action en justice. Contactés par l'émission d'investigation *60 Minutes*, lui et Grossman s'en sont donné à cœur joie pour expliquer que les jeux vidéo "*violents*" étaient des "*simulateurs de meurtre*" qui "*apprenaient aux enfants à tuer et à aimer tuer*". Lors de "l'affaire Devin Moore", du nom de l'adolescent qui en 2003 a volé une voiture et tué deux policiers, soi-disant sous l'influence de *Grand Theft Auto : Vice City*, Jack Thompson s'en donnera à nouveau à cœur joie, avec l'aide de *60 Minutes*. Et en 2004, il va également se payer le luxe d'éjecter l'animateur Howard Stern de sa station de radio.

Voilà pour les grandes lignes de la croisade de Jack Thompson, qu'on retrouve dans son autobiographie. Mais qu'en est-il du contenu, de la qualité du livre ? En deux mots : à chier. Certes, il est très facile de dénigrer celui qui est après tout la bête noire des joueurs. Tout comme il est facile de dénigrer un livre descendu en flammes sur Amazon. Mais il est encore plus facile de dénigrer un livre tellement pompeux et tellement rempli à la fois d'auto-glorification et de bondieuserie qu'il en devient pénible à lire (et ce malgré le fait qu'il soit bien court). À chacune de ses croisades, c'est pareil : il l'apprend par le plus grand des hasards, parfois il rechigne à le faire, mais soit Dieu l'incite à y aller, soit il se dit que s'il ne s'y colle pas, personne ne le fera, c'est un devoir pour lui. Du coup, il se met au travail, prépare le plus consciencieusement son affaire, et de temps en temps, fait d'heureuses rencontres, naturellement programmées par Dieu. Puis, il lance publiquement sa croisade, non sans avoir préalablement prié aux côtés de ses alliés ou ses clients. Et vers la fin du livre, on a droit à de longs développements sur la violence des médias, sur la politique, et sur Dieu. Même ses trucs et astuces pour participer à la "guerre culturelle" qui ravage les États-Unis sont empreints de bondieuseries et de prêches qu'il n'a probablement jamais pratiqués (par exemple "aimer ses ennemis"... Doug Lowenstein, ancien président de l'Entertainment Software Association, en sait quelque chose, lui qui a été comparé par Thompson à Hitler, à Goebbels et à Saddam Hussein).

Je conclus sur le principal défaut de ce livre, qui est également le principal défaut de son auteur. Il tient en un mot : inutile. Pour commencer, Thompson, bien qu'il s'affirme comme "pécheur", n'est pas très prolixe sur ses péchés proprement dits. Il parlera volontiers de ses croisades, mais pas de ses mensonges à répétition, ni de ses manquements à l'éthique qui lui vaudront plus tard d'être définitivement radié du barreau. Ce qu'il raconte n'est donc pas fiable, et il faut ajouter à cela le fait que ses théories n'ont aucune originalité. Quel que soit ce que vous cherchez, vous trouverez mieux ailleurs. Si vous voulez en savoir plus sur ses différentes croisades, vous n'avez qu'à regarder sa page Wikipédia dans ses différentes mises à jour. Si vous cherchez une théorie sur la violence des médias, vous n'avez qu'à lire *Stop Teaching Our Kids To Kill*, co-écrit par Dave Grossman, qui lui au moins a apporté une réelle innovation dans la critique des jeux vidéo. Si vous voulez un cours sur la politique, les essais de politologues réputés ne manquent pas. Et enfin, si vous voulez un cours de théologie, autant (re)lire Saint Augustin ! Bref, évitez de perdre votre temps avec ce livre inutile, qui ne demande qu'à être oublié... tout comme son auteur.

Shane Fenton



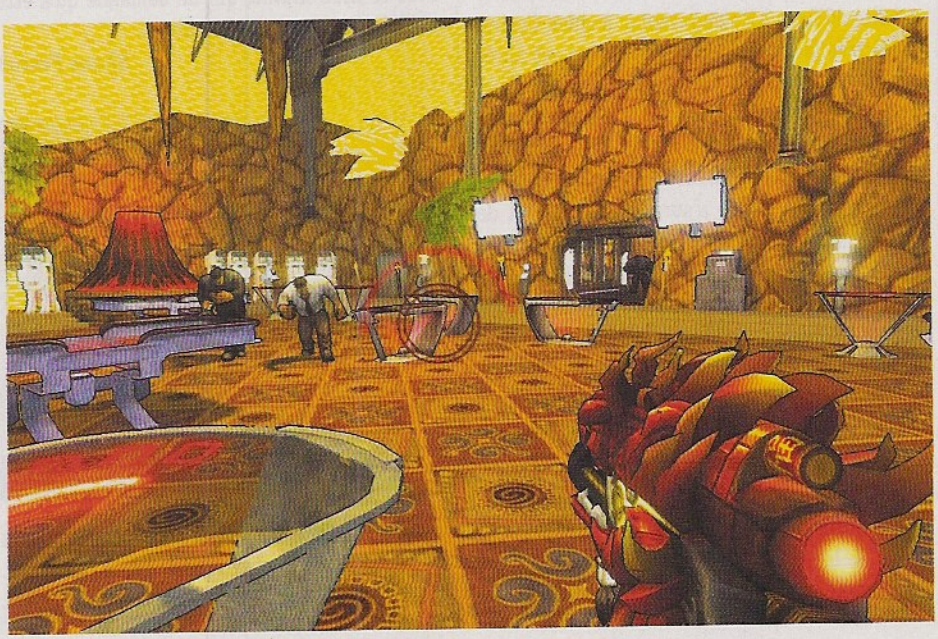
"Out of Harm's Way" de Jack Thompson, édité chez Tyndale House Publishers, 256 pages, environ 16 euros.

Merchants of Brooklyn

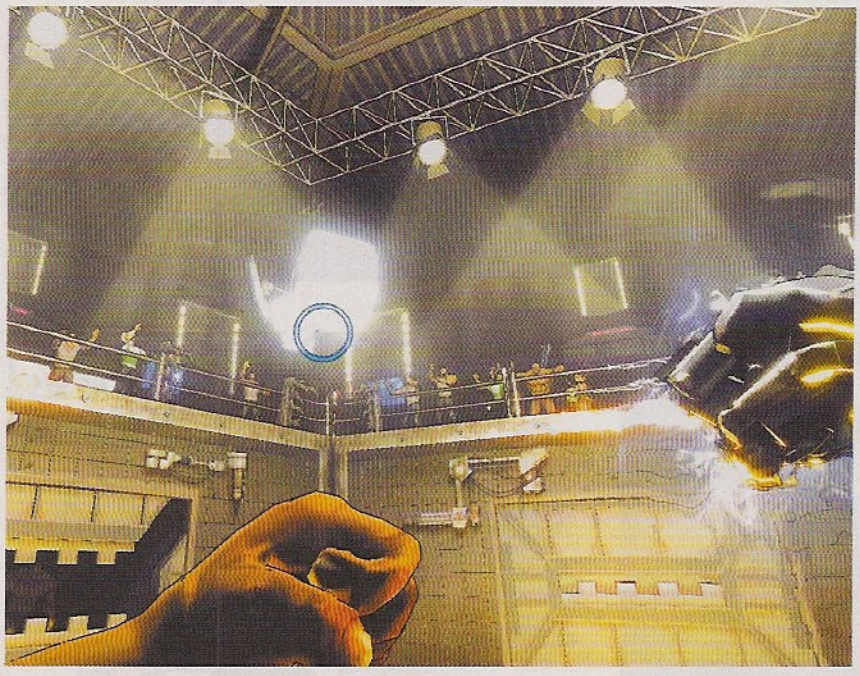
Genre : FPS prétentieux
Développeur : Paléo System (États-Unis)
Editeur : Indé
Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo
Prix : Environ 20 euros
DRM : Steam

Le clan des cinq fait de la merde

Par cette belle journée d'été, Jimmy (qui avait été touché par la foudre), Timmy, Billy, Tammy et leur chien Fidel Castro s'ennuyaient très fort. Aucun mystère ne s'était présenté de toutes les vacances scolaires et nos détectives en herbe sentaient leurs instincts policiers faiblir faute d'affaire capable de les entraîner dans un tourbillon d'indices et de réflexions. Car la belle ville de San Diego était terriblement calme depuis leur dernière aventure, celle qui avait vu nos jeunes amis faire tomber le parrain du trafic de biscuits, Baron Mémé. Heureusement, Jimmy, jamais en retard d'une bonne idée depuis qu'il avait été touché par la foudre, mûrissait un plan en son for intérieur : "*Les copains ! Et si, pour s'occuper, on faisait le meilleur jeu vidéo du monde ? Avec le meilleur moteur graphique, la meilleure histoire, le meilleur gameplay et surtout les meilleures couleurs du monde ?*" Tous étaient enthousiastes face à la fantastique idée. Les membres du clan des cinq n'étaient d'ailleurs pas des débutants en matière de jeu, ils avaient déjà développé un mod pour *Half-Life 2*, Paleolithic Revolution, où Néandertaliens et Cro-magnons se battaient. Il leur suffirait de reprendre le concept, d'utiliser l'argent de l'assurance gagné suite à l'accident de Jimmy (quand il avait été touché par la foudre), de contacter une société connue pour ses moteurs graphiques et de laisser le game design à Fidel Castro.



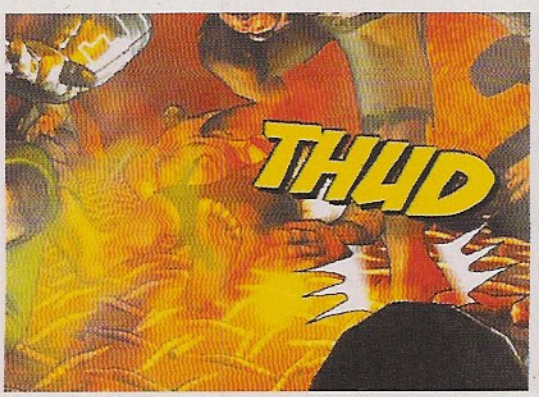
Si seulement... Enfin, c'est comme ça que je me représente la genèse de *Merchants of Brooklyn*. Et je n'ai pas le choix. Imaginer que ce jeu a été développé par des gamins niaiseux et désœuvrés sur les fonds de la pension

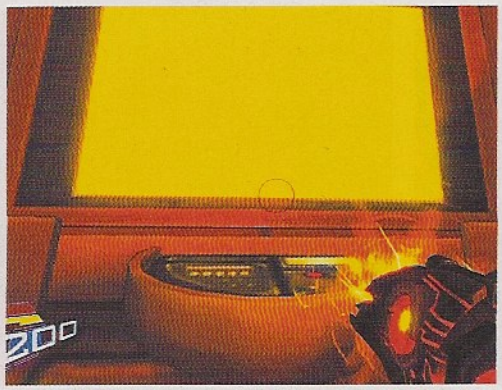


d'invalidité de leur pote m'évite de voir mon univers s'écrouler. Parce que vous supporteriez l'idée que des adultes aient pu se montrer assez prétentieux et couillons pour s'offrir un moteur super cher et en faire un jeu aussi nul ? Personnellement, ma motivation professionnelle n'y survivrait pas. Mais laissez-moi vous faire le topo : dans un univers futuriste et fluo, la société civile, devenue franchement feignasse, a décidé de cloner Néandertaliens et Cro-magnons pour se constituer une force de travail corvéable à merci. Manque de bol, dans leur enthousiasme, les scientifiques ont cloné un peu trop. Désormais, on retrouve des hommes des cavernes partout, depuis la construction de bâtiment et l'industrie jusque dans la pègre et autres cercles de combat clandestins. Vous incarnez un des êtres les plus intelligents de votre "race", dont le bras droit a été remplacé par un truc high-tech grâce à un scientifique avide de vengeance et vous allez vous faire la malle pour mener une révolution contre ceux qui tiennent les vôtres en esclavage, en profitant au passage pour faire la peau à l'employeur du gars qui vous a bidouillé. Vous trouvez ce résumé lourd et confus ? Pas d'inquiétude, il s'agit d'une tentative stylistique d'avant-garde pour émuler la narration pourrave du titre. Je vous avoue que ça rend mieux en s'aspergeant les yeux d'eau de Javel, histoire de provoquer l'effet hypnotique subtil d'une suite de cases de bédé super laides sonorisées à coups de voix-off trafiquée et de mauvais hard rock.

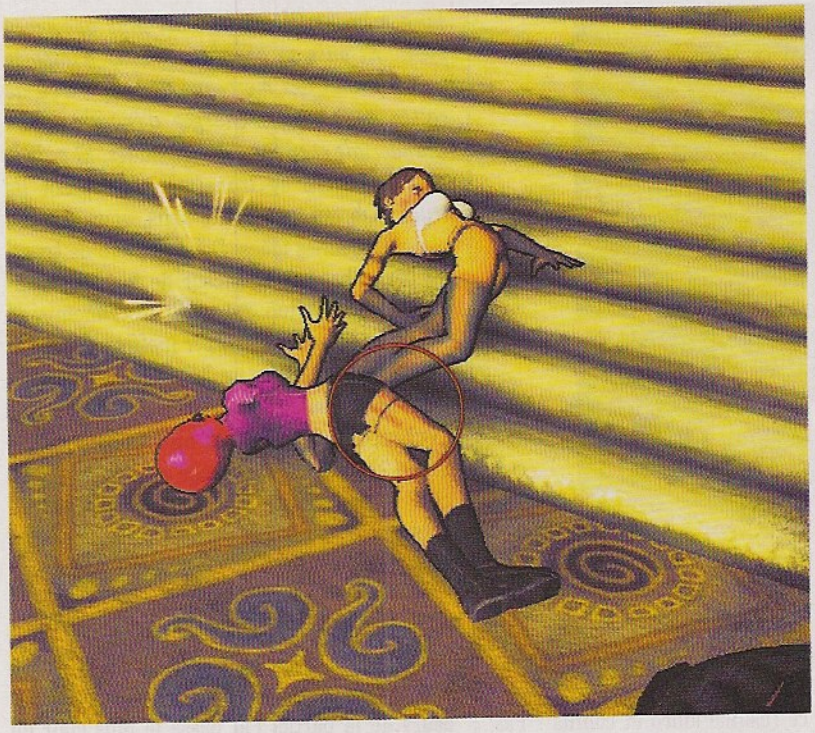
L'imagination au pouvoir. Mais attention pour l'instant, on a couvert les bons points du titre. Côté gameplay, ça s'aggrave rapidement : *Merchants of Brooklyn* est un FPS qui prétend innover. Bah ouais, y a quand même un Cro-magnon et un bras cybernétique, hein ? Par conséquent, on aura droit à un pot-pourri des idées débiles qu'une bande de lycéens pas très finauds pourraient écrire sur un coin de cahier Super Conquérant en prévision du jour où "On fera notre jeu vidéo"... "*Ouais alors y aura de la baston au corps à corps, on pourra donner des petits coups de poing de la main gauche et un coup chargé de la main droite pour pulvériser les ennemis dans un nuage de sang même qu'il ne resterait plus que leurs pieds. Et puis on pourra ramasser n'importe quoi, surtout des morceaux de cadavre ou de caisse en bois, les charger d'énergie cyber-néandertale et en faire des grenades. Et puis le bras y pourra se transformer en plein de trucs.*" Oh oui mes petits amis, vous avez eu plein de bonnes idées. Dans le plein de trucs, on dénombrera un lanceur de boules rebondissantes vert fluo qui tuent les ennemis en les faisant vomir, un sniper inefficace que j'ai longtemps pris pour un lance-pet' à cause du bruitage et de la petite volute de fumée verte s'échappant du canon et un tire-bombe atomique dont le premier usage est à chercher du côté du suicide de joueur vu l'exiguïté des niveaux. Niveaux ? Mais tout ça nous amène du côté du level design. Tant mieux.

Architektonik. Car nos potes de Paleo Entertainment bénéficient d'une maîtrise jamais vue de la construction de niveau. Au cours de la partie, j'ai passé le plus clair de mon temps à prendre des couloirs à angle droit disposant de trois portes fermées et d'une porte ouverte. Dans chaque corridor, m'attendaient une dizaine d'ennemis à buter à la chaîne. Des ennemis à l'I.A. bien particulière puisqu'ils ont l'air persuadés qu'en faisant des roulades et en tirant non-stop contre le coin d'un mur, ils réussiront à toucher celui qui se trouve derrière. Enfin bon, je suis méchant, il y a quand même quelques moments de bravoure comme cette boîte de nuit pleine de pré-pubères à poil où il est indispensable d'attaquer, sans qu'on en comprenne la raison, une pauvre petite DJ nichée dans son vaisseau de combat-platines Technics pour pouvoir ouvrir une porte. Ah oui et puis le camp d'extermination néandertalien où gardiens et prisonniers atteints d'une forme extrême du syndrome de Stockholm tentent main dans la main de vous faire la peau. Hum et j'oublie l'ascenseur magique qui n'apparaît pas dans une partie sur deux, vous obligeant à vous retaper tout le jeu depuis le début.





test



Dura lex, silex. Certaines bonnes âmes me rétorqueront que j'ai dû tester la version alpha que les développeurs avaient mise en vente par erreur, quelques heures avant de filer la finale. Bah non braves gens, par acquis de conscience, je me suis retapé deux fois le titre, une fois sur l'alpha, une fois sur la complète, sans voir trop de différences profondes : certes, un ennemi abattu n'explose plus en dizaines de pieds, de mains et de têtes – c'est con, c'était rigolo –, certes, on dispose désormais d'une barre de vie et d'un compteur de munitions, mais sur le fond, ça reste de la grosse daube. Les sauvegardes se corrompent aléatoirement, l'intelligence artificielle n'a pas fait de progrès et persiste à se précipiter sur vous dès qu'elle vous repère, même s'il existe un fossé entre vous deux, les munitions fluo se baladent toujours n'importe où, des fois par centaines, des fois introuvables, et plus sérieusement, le concept même du jeu persiste dans la nanardise la plus totale. Spéciale dédicace à l'un des ennemis les plus ridicules jamais créés. Je vous offre le boss rasta, gardien des fours du camp de concentration, qui se précipite sur vous au contact et se révèle indécollable, ou, largement plus classe, balance des missiles avec sa pelle à neige. Ouais, sans blague. Petite touche de classe, monsieur est d'un bruitage unique, une piste de rire hystérique de 4 secondes tournant en boucle, sans pause, ni fondu enchaîné. Mais je m'en voudrais d'oublier d'autres éléments glorieux comme l'eau mortelle, ou les ennemis les plus dangereux du jeu, les canapés volants et explosifs produits par les bugs du moteur physique, prince parmi tous les objets ayant ma peau à un moment ou à un autre du solo, la faute à un moteur physique qui part en vrille.

Next gène. Mais on s'en fiche de tout ça, me direz-vous, oublions les concepts inutiles d'amusement ou de cohérence, ce qui nous intéresse vraiment, c'est de savoir si le Cry Engine 2 met à l'amende tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant, repousse les limites techniques du PC, et j'en passe. Ben, disons que *Merchants of Brooklyn* n'est clairement pas le produit idéal pour en juger. Si vous avez jeté un coup d'œil aux screenshots, vous savez déjà que le graphiste a dû être lobotomisé avant de mâchonner des Crayola et de les recracher un peu partout sur sa palette graphique. Même en appréciant le look comics, le cell-shading et plus généralement les designs pourraves (je dois vous reparler de la pelle à neige lance-missile ?), le moteur ne saute pas aux yeux. J'imagine qu'un Source pourrait faire approximativement la même chose : les modèles ne sont pas très détaillés, la physique est totalement affligeante, les jeux de lumière minables, l'animation effrayante, le framerate très bas pour ce qui est affiché, les effets, explosions ou laser, risibles. Autant dire que c'est de la chie, aussi vulgaire cette expression soit-elle. Évidemment, impossible d'imputer cela à la technologie Crytech, c'est vraiment la faute des grosses brèles de Paléo Entertainment.

Omar Boulon

Notre avis : *Merchants of Brooklyn* est un condensé d'éléments odieux et abjects. On y trouve d'abord la vieille technique commerciale du "Achète mon jeu, pigeon, c'est le premier représentant du nouveau moteur à la mode", mariée à l'idée de génie "On fait original", saupoudrée de mauvais goût, le tout lié par une merveilleuse incapacité à livrer un produit fini. C'est ce genre de produit minable qui discrédite les développeurs indépendants et pour cette raison, il est vraiment essentiel de laisser ces parasites mourir de faim au milieu des traites impayées de leur moteur graphique high-tech. **2/10**

Wanted : Les Armes du Destin
Le taylorisme est une arme

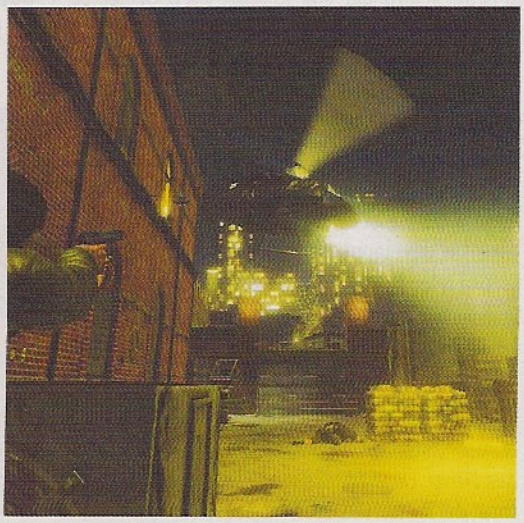
Genre : OST
Développeur : GRIN (Suède)
Editeur : Warner Interactive
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1,5 Go de RAM, Carte 3D 128 Mo
Prix : Environ 50 euros
DRM : N.C.

Wanted est un comic récemment adapté au cinéma. La BD a l'air intéressante, le film pourri, mais ce n'est pas cela qui nous intéresse aujourd'hui. C'est le jeu vidéo qui retient notre attention, d'autant plus que l'on retrouve les Suédois de GRIN au développement. Si leur présence aux fourneaux est particulièrement intéressante, c'est parce que je me demandais dernièrement s'ils n'allaient pas foirer *Terminator : Renaissance*. Vous ne voyez peut-être pas le rapport, mais il y en a un : *Wanted* et *Terminator* sont tous deux tirés de films et il s'agit de clones de *Gears of War*. Ça fait même deux rapports, il y en a sûrement d'autres possibles mais ne soyez pas trop gourmands, je ne suis pas Superman. Parlons donc de ce qui n'a rien à voir (j'espère) : la médiocrité du scénario. Wesley est le fils d'un assassin super balèze et super mort que l'on incarne dans certains niveaux. On découvre ainsi le destin du héros en même temps que ses origines et, dans un cas comme dans l'autre, c'est grotesque à en pleurer. Pour résumer ça vite fait, Wesley découvre qu'une secte française a éliminé ses parents et juré sa mort. Welsey découvre ses super pouvoirs, bute un à un les boss de cette secte, échappe à l'explosion d'un immeuble causée par des rats piégés et finit par pisser dans la bouche du grand méchant. Au second degré c'est marrant, surtout en VO puisque l'on comprend les français "*enculé*", "*fils de pute*", "*je vais t'arracher la bite*" et "*sacrebleu !*"... Fichtre, je n'ose même pas traduire ce qui se dit en anglais "*What the F ?*"

Paradoxe Interactive. Comme je vous le disais plus tôt, *Wanted* lorgne du côté de *Gears of War*. Comprenez par là que le jeu n'est qu'une succession de couloirs et de pièces remplis d'obstacles destinés à s'abriter. GRIN tente toutefois d'améliorer le concept, en fluidifiant le passage d'un abri à un autre par exemple. *Wanted* introduit également les super pouvoirs. Le premier se déclenche en tirant à l'aveuglette, donnant au héros une célérité suffisante pour contourner les ennemis en douce. Si vous trouvez cela bizarre, rappelez-vous que des rats-minuteurs font sauter un immeuble. Wesley apprend plus tard à courber la trajectoire de ses balles pour occire les planqués. C'est marrant et ça ne coûte qu'un point d'adrénaline, récupéré en achevant l'ennemi. Le dernier pouvoir en coûte deux, et déclenche un slow-motion au passage d'un abri à un autre. Le principe est plutôt bon, mais en pratique, ça s'annonce rudement barbant : le jeu s'avère super facile, à tel point qu'il n'est nécessaire de se cacher que pour laisser à Wesley le temps de recouvrer la santé. Les ennemis sont plus longs à tuer sur la fin, mais ça ne signifie pas pour autant qu'ils représentent enfin un challenge ; cela renforce juste l'extrême répétitivité de l'action. Celle-ci se trouve de plus aggravée par l'impossibilité de changer l'arme imposée en début de mission. Quelques passages tentent bien de nous faire oublier le problème en variant le gameplay, mais ces brèves alternatives sont si simples qu'on a vite fait de les oublier. Il existe certes un mode de difficulté supérieur, mais pour le débloquer, il faudra terminer le jeu et le recommencer. J'ai été très sage, je n'ai pas utilisé de gros mots dans cette page alors s'il faut punir quelqu'un, que ce soit Half merci.

El Gringo

Notre avis : *Wanted* est un jeu très paradoxal : graphiquement correct, dans l'ensemble, mais aussi très laid par moments. Il est plutôt court et très porté sur l'action, mais reste très chiant. Le problème est son incroyable répétitivité et sa facilité, ce qui gâche toutes ses bonnes idées. Et en contrepartie d'un prix excessif, *Wanted* ne reprend même pas le meilleur de son modèle : pas de mode coop' ni même de multi... Ça fait beaucoup de tares pour un jeu, même correctement réalisé. **5/10**



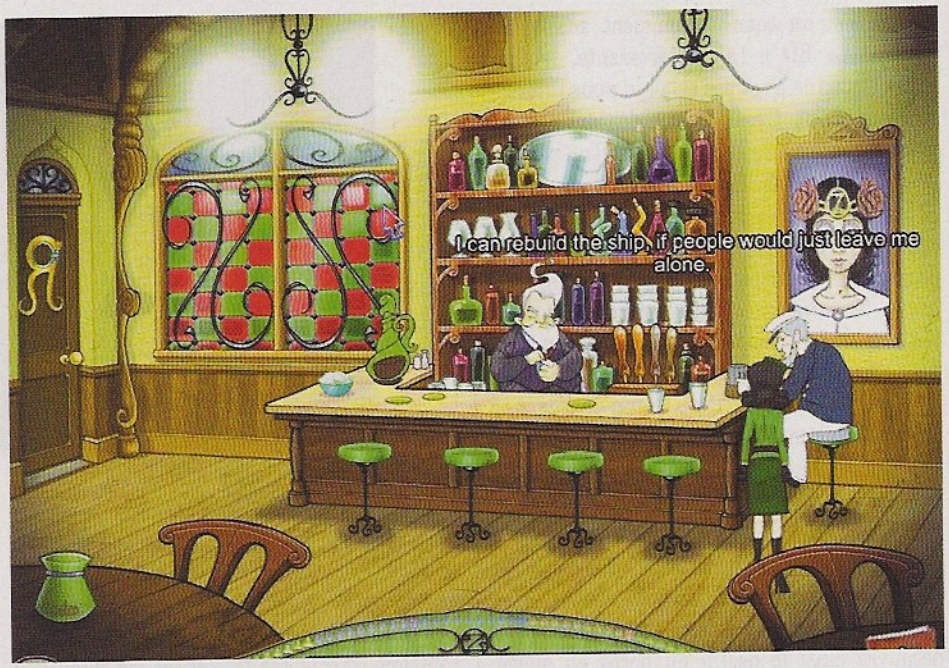
test

Emerald City Confidential

Le meilleur moyen de s'évader de OZ

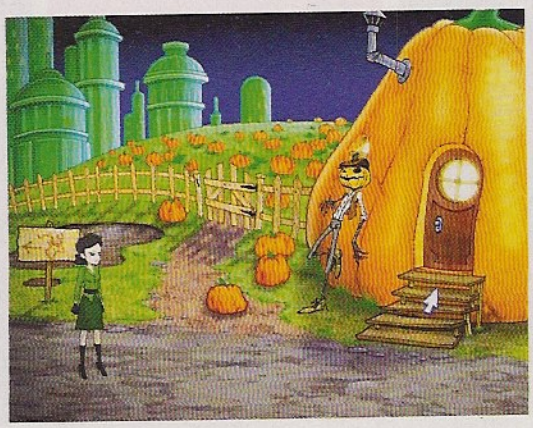
Genre : Jeu d'aventure
Développeur : Wadjet Eye Games (États-Unis)
Editeur : PlayFirst
Config. recommandée : CPU monocore 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo
Prix : Environ 15 ou 7,5 euros (voir encadré)
DRM : Via PlayFirst

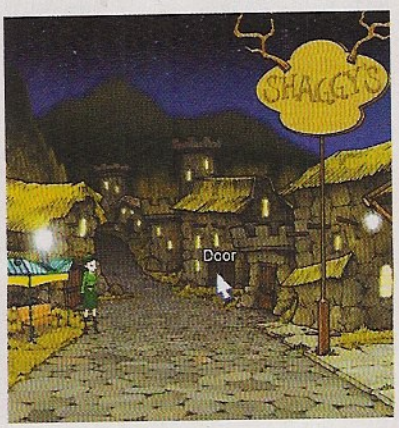
Dans la longue et habituelle litanie des vieux joueurs PC regrettant le temps d'avant, on entend souvent dire que le jeu d'aventure est mort, tué par le passage à la 3D. Faisant moi-même partie de cette population, je reconnais que certains regrets sont justifiés mais que l'on trouve encore plein de bonnes choses si on prend la peine de chercher. Certes, on est loin de l'âge d'or de LucasArts dont le succès garantissait aux développeurs de point & click une chance de se faire financer par un budget conséquent. Mais ce genre, qui impose un minimum de contraintes techniques pour peu que l'on accepte de rester en 2D, est une mine d'or pour les développeurs indépendants. Notamment grâce à l'outil de création gratuit Adventure Game Studio qui a permis entre autres à Ben "Yahtzee" Croshaw de se faire connaître par sa série du mythe de Chzo. Je ne saurais que trop vous conseiller de vous tourner vers le dossier paru dans le numéro 184 si vous voulez plus d'exemples dans ce style. Du côté des productions payantes, la fête est moins folle mais la situation n'est pas encore désespérée. J'en veux pour preuve le test de Ceville par le sémillant El Gringo dans le précédent numéro. Et ces deux pages qui vont tenter de montrer qu'il est encore possible de faire un titre en 2D différent et captivant.

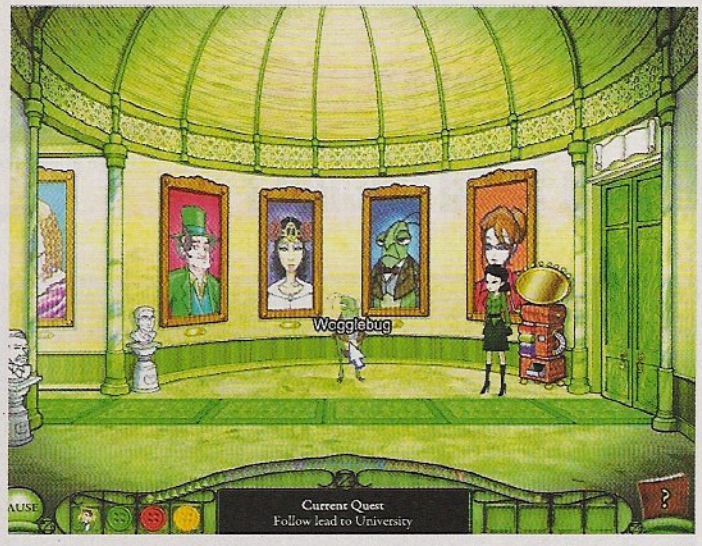


Gilbert, aucun lien (avec Ron). Si je ne connaissais pas Dave Gilbert, je n'aurais sûrement jeté rien d'autre qu'un coup d'œil méprisant à sa dernière création. Mais *The Shivah*, son premier jeu payant mettant en scène un rabbin dans un jeu d'aventure old-school, m'avait séduit par son histoire bien ficelée et ses excellents dialogues. Depuis, je n'ai pas eu le temps de jouer à sa série épisodique *The Blackwell Legacy* parce qu'il fallait que je termine mon château en ongles de pied rongés mais je n'ai pas trouvé d'excuse valable à la sortie d'*Emerald City Confidential* alors ma mère a dû me laisser y jouer. Pour son dernier titre, le développeur indépendant a signé un accord avec PlayFirst qui est donc le seul site à le distribuer. Je ne connaissais pas cet éditeur et un rapide tour de reconnaissance m'a effrayé au plus haut degré. PlayFirst est en effet connu pour ne produire que des jeux casual dans la lignée de sa série à succès des *Diner Dash*. Alors je préfère vous prévenir tout de suite, oui *ECC* a été développé dans l'optique de ne pas dépareiller avec le reste du catalogue de son éditeur. Mais ça ne l'empêche pas de mériter que l'on s'y attarde au moins le temps de lui donner sa chance. Ne serait-ce que pour son univers surprenant : *ECC* s'accapare l'univers du *Magicien d'Oz*, quarante ans après les événements du film, vu sous le prisme du roman noir à la Chandler. Dans la cité d'émeraude – au centre du monde, bordée par les territoires jaune, rouge, bleu et jaune –, vous incarnerez Petra, une détective privée au passé mouvementé.

"Toto, j'ai l'impression que nous ne sommes plus au Kansas." Après un rapide tutorial mettant Petra aux prises avec le Lion, devenu un avocat sans scrupule, elle sera engagée par Dorothy incognito pour retrouver un ancien amant soupçonné de mœurs volages. Malgré un ton résolument adulte – sur le fond puisque la forme est parfaitement exempte de vulgarité –, les débuts de l'aventure ont de quoi donner des sueurs froides aux autoproclamés "hardcore gamers" bornés. Qu'il soit impossible de mourir, de rester bloqué ou de devoir accomplir des actions en temps limité, on y est habitué depuis des années. Si l'on y ajoute l'impossibilité de combiner les objets dans l'inventaire, le fait qu'il n'y ait qu'une seule action possible par zone interactive, le système d'indices illimités et la facilité générale des énigmes rencontrées, on obtient un titre





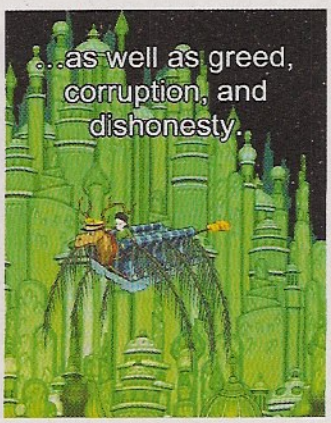


dont le gameplay est clairement dédié aux joueurs occasionnels. Pourtant, *ECC* évite le piège de la linéarité excessive dont souffrent pas mal de ses concurrents modernes et rien que pour ça, je lui suis reconnaissant. Mais je pense que vous avez compris, son intérêt n'est pas de susciter une réflexion intense et les amateurs de casse-tête qui apprécient les jeux d'aventure pour leurs énigmes n'y trouveront pas vraiment leur compte. Tant pis pour eux, la seule alternative que je peux leur conseiller est de s'asseoir sur un Rubik's cube et de le résoudre sans les mains.

Oser sans borne. Puisque je suis sur ma lancée d'avertissements, je peux continuer en parlant de l'aspect visuel du jeu. Avec un moteur 2D et relativement peu d'animations, je pense que les captures d'écran sont représentatives et que vous pouvez vous faire votre propre jugement. Même si j'aime le design de la plupart des personnages du jeu – qui sont soit inspirés d'acteurs comme Clark Gable, soit des versions années 40 des protagonistes du *Magicien d'Oz* –, je ne peux pas en dire autant des décors faits à la main. Pourtant, malgré tous ces points noirs, j'ai pris grand plaisir aux cinq heures passées en compagnie de Petra. Tout simplement parce qu'il raconte une histoire captivante, pour peu que l'on prenne la peine de lire tous les dialogues et les textes en rapport avec un background riche et parfaitement exploité, sous un angle original. L'excellent doublage donne corps à une galerie de personnages hauts en couleur qui livrent petit à petit les secrets d'un passé qu'on voudrait pouvoir explorer. Même si je ne suis pas un grand connaisseur de l'œuvre originale, je me suis surpris à guetter l'apparition des anciens héros, en esquissant un sourire à retrouver le Bûcheron en Fer Blanc en gouverneur alcoolique et résigné. Il est d'autant plus regrettable que le jeu ne soit disponible qu'en anglais (avec sous-titres). Bien traduit, il aurait constitué une parfaite introduction aux jeux d'aventure pour les débutants. Ce n'est pas tous les jours qu'on tombe sur un titre casual intelligent dont les différents niveaux de lecture le destinent aussi bien aux adultes qu'aux femmes ou aux enfants.

Potoman Poujade

Buy first, joue après. Emerald City Confidential *est le premier titre de Dave Gilbert développé pour PlayFirst et n'est donc vendu que sur le site de son éditeur. Comme je le disais dans le texte, PlayFirst fait dans le jeu casual et par conséquent l'arrivée sur leur site a de quoi effrayer le joueur le plus endurci, entre pubs pour The Chocolate Factory, les jeux pour adolescentes prépubères et les images de bébés à quatre pattes rampant autour des cadres. La démo permet d'essayer le titre complet pendant une heure avant de passer à la caisse. Les différentes possibilités de paiement sont ensuite pour le moins surprenantes. Vous pouvez l'obtenir "gratuitement" en vous créant en compte sur TrialPlay qui vous oblige ensuite à vous inscrire à un site payant comme Meetic ou Metaboli, ce que j'appelle un faux bon plan. Vous pouvez aussi l'acheter plein pot à 20 dollars. La meilleure solution me paraît de prendre un mois d'abonnement chez PlayFirst à 10 dollars, d'acheter le jeu avec les PlayGold versés et d'annuler ensuite votre abonnement.*



Notre avis : Édité par PlayFirst, conçu pour les joueurs occasionnels, doté de graphismes 2D pas franchement attirants, *Emerald City Confidential* avait tout pour passer complètement inaperçu. D'ailleurs, si vous êtes plutôt amateur de jeux à la *Myst*, vous feriez bien de l'ignorer. Mais si la facilité n'est pas un frein ou que vous désirez un titre pour introduire en douceur un néophyte anglophone, vous seriez bien avisé de l'essayer. Oui, il tient plus de l'histoire interactive que du jeu d'aventure pur et dur mais j'ai toujours préféré les bonnes histoires à la froide logique des casse-tête sans âme.

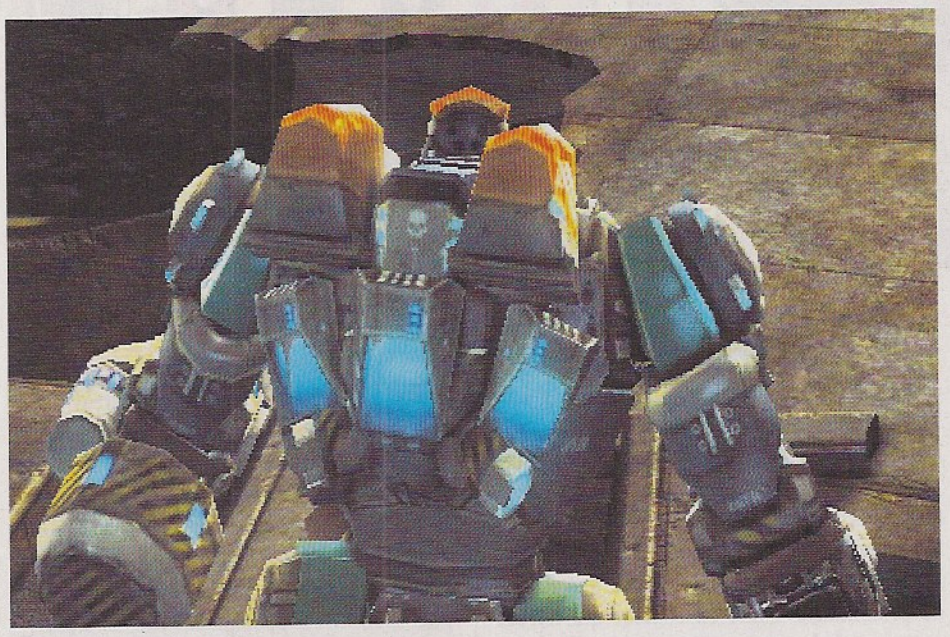
7/10

test

Stormrise

Ouh le beau gâchis !

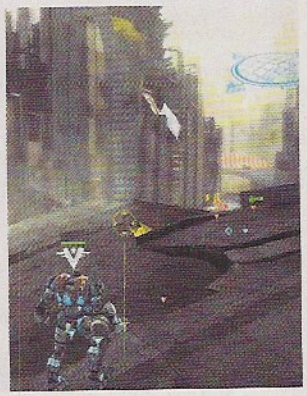
Genre : STR en 3D
Développeur : The Creative Assembly (Australie)
Editeur : Sega
Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo, DirectX 10, Vista
Prix : Environ 50 euros
DRM : Games For Windows Live

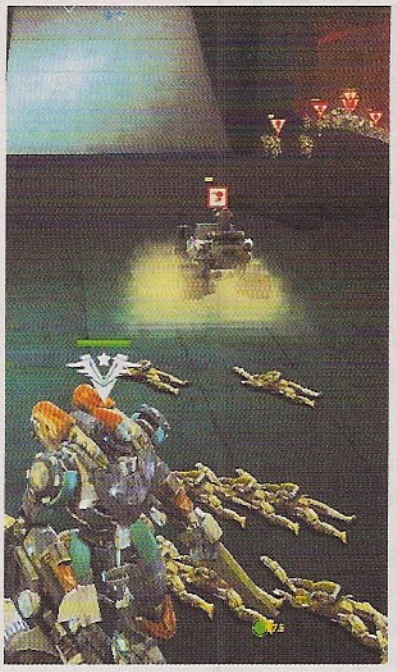


Sur Terre, je ne connais rien de pire qu'un Gringo en train de savourer sa victoire. Au moment où je tape ce texte, l'odieux personnage est en train de tireter sur sa moustache de mousquetaire en laissant filer des petits "*Hinhinhin*" saccadés. On dirait un Fu Manchu relooké par Emmaüs. Avec une pointe de Rihanna pour le front, luisant et disproportionné, comme une verrière de Beluga à jamais recouverte d'une fine couche de sébum. Ça m'écœure et ça m'énerve. Surtout que j'y croyais à fond à *Stormrise* : un nouveau genre de STR, développé pour les consoles certes, mais plein d'excellentes idées et surtout développé par la section australienne de Creative Assembly, les coupables de la série *Total War*. Manque de bol, après huit heures passées sur le jeu, je saigne du nez (véridique), ma main droite est prise de tremblements nerveux et cette pourriture de Gringal rigole comme un bossu ravagé à l'éther. Parce que, ouais, *Stormrise* est finalement un bien mauvais jeu. Sega semble d'ailleurs l'avoir compris puisque son titre n'est disponible que sur Vista "*pour permettre au joueur de bénéficier de toute la maestria de DirectX 10 et parce que c'était vachement plus facile pour les développeurs de passer du code Xbox 360 à DX 10*". Manque de bol, graphiquement, le jeu n'affiche rien de bien transcendant tandis que, tout le monde le sait, la 360 tourne sous une version abâtardie de DX 9... Cherchons plutôt la raison du côté du beau chèque que la firme de Billou a dû dégainer, fournissant ainsi à l'éditeur et au développeur un paratonnerre pour un échec commercial potentiel sur nos machines.

Écolos, le peuple aura ta peau. On se fiche grave de l'histoire de *Stormrise*, mais bon. On dira juste que la fin du monde a été provoquée par ces salopards d'écologistes qui, à trop vouloir lutter contre le réchauffement climatique, ont tout déréglé et provoqué des tempêtes magnétiques et autres machins aussi terrifiants et nuisibles qu'un Alain Gillot-Pétré vivant. Les riches se sont terrés sous Terre et ont développé leur technologie, les pauvres sont restés à la surface, ont muté au point de contrôler les monstruosités engendrées par le cataclysme. Évidemment, les deux camps passent leur temps à se mettre sur la tronche, mais le héros que vous incarnerez a connu une révélation mystique qui le lie à ses adversaires : bientôt, un mal plus grand débarquera pour mettre tout le monde d'accord. Super génial, exactement comme l'arrivée de Half qui a soudé toute la rédac', effaçant nos différends au profit d'un mépris renforcé au tungstène. L'histoire est narrée par l'intermédiaire de cinématiques très moches et d'interventions vidéo "picture in picture" très cons, servies par des personnages haïssables qu'il s'agisse du héros niaiseux perpétuellement dépassé par les événements, de l'adversaire mollassonne qui a compris que la paix et l'amour sauveraient le monde, ou du collègue vannant mou et tentant de dragouiller tout ce qui passe surtout si c'est dans le camp d'en face. Enfin, voilà, bouh caca boudin, la science-fiction vous réussit moins bien que l'histoire, messieurs de Creative Assembly.

La troisième dimension. Côté gameplay, c'est plus complexe. *Stormrise* promettait beaucoup de choses, même s'il a été développé avant tout pour les consoles. Plutôt que de recourir au classique combo caméra libre et maniement à la souris, le jeu vous poste à la troisième personne derrière une unité. Pour changer de troupe, il faut cliquer sur le bouton droit du mulot, ce qui fait apparaître une radiale partant de votre viseur central et balayant l'écran dans le sens de votre choix. Quand la ligne rencontre un des icones représentant une de vos troupes, cette dernière est surlignée et il vous suffit de relâcher le bouton pour être télétransporté à ses côtés. Ça a l'air pourri sur le papier, mais dans les faits, ça fonctionne pas trop mal : avec un peu de métier, on peut passer précisément d'un soldat tout juste apparu dans votre base à un buggie planqué à l'autre bout de la carte, un sniper en haut d'un immeuble ou votre commandeur descendu dans les entrailles de la terre. Car, *Stormrise* est véritablement





un RTS en 3D : le titre contraire à tous ses adversaires ne se joue pas sur un plan mais sur une demi-douzaine de niveaux. Le concept s'annonce très enthousiasmant, il joue avec le concept de ligne de vue, permet de préparer des dizaines de coups de pute et pour une fois de visiter pour de vrai le terrain. Manque de bol, il y a tant de plantins dans la mise en application du concept qu'on aboutit à une catastrophe.

L'esprit d'escalier. Premier point, le plus évident et le plus scandaleux, le pathfinding : quand on a décidé de créer le "*premier jeu de stratégie véritablement en 3D*", il pourrait être très intelligent de se démerder pour que les unités soient capables de se dépêtrer dans un parcours incluant deux ou trois niveaux ou niveles différents. Manque de bol, ce n'est pas le cas. Prenons l'exemple des snipers à jetpack : cet aimable corps de métier possède la capacité de faire de petits bonds permettant, par exemple, d'atteindre le sommet d'un container de marchandises. Manque de bol, avant chaque saut, les braves petits se retrouvent plongés dans des abîmes de réflexions, si bien que le moindre mouvement un peu complexe à la verticale prend dix fois le temps d'une balade horizontale classique. Évidemment, pendant ce temps, tout autre ordre passe à l'as et nos copains oublient de tirer ou de changer de direction. Mais attention, c'est le meilleur des gars car souvent, ils refuseront tout bêtement de sauter ou de se rendre là où on leur demande. Pire encore, il arrive que les troupes atteignent la bonne destination et que l'une des unités du squad reste coincée en arrière, forcément celle sur laquelle la caméra est bloquée, ou que, sans raison, vos ouailles se retrouvent téléportées à l'endroit où elles se trouvaient auparavant. C'est juste intolérable et ça suffit à détruire tout l'intérêt du jeu en rendant les manœuvres longues, imprécises et fastidieuses.

Bienvenue en 97. Vous me direz, c'est bon, on peut s'arrêter là. Mais la liste des défauts est encore longue : on pourra parler du choix de design aberrant opéré par les développeurs dans la construction des missions. Dans la droite ligne du plus mauvais clone du premier *Command & Conquer*, l'intelligence artificielle se contente de patrouilles systématiques et jamais infléchies, même par une tourelle à mitrailleuse lourde. Les ennemis vous attendront toujours au même endroit et par la magie de la stupidité du studio, ils feront bien pire. Comme dans le dernier des jeux d'arcade à la con, l'I.A. envoie des lignes infinies d'adversaires à l'attaque tant que vous n'avez pas atteint un certain point de la carte. Une fois que c'est fait, le rush se poursuit mais sur le prochain point qu'il faudra sécuriser, et cela tant que vous n'avez pas conquis toute la carte ou réalisé l'objectif primaire demandé. C'est bête, c'est moche, c'est ringard et c'est bien dommage car en subissant ses heures de pensum, on perçoit toutes les excellentes idées et le potentiel d'un jeu qui mériterait vraiment d'être remis sur l'ouvrage. On avait un truc qui détenait le potentiel pour devenir un nouveau *Battlezone*... Bah, on attendra.

Omar Boulon

Notre avis :

Si *Stormrise* a réussi quelque chose, c'est vraiment son gâchis : les idées étaient là, l'ergonomie, aussi étrange soit-elle, se défendait. Et voilà que le Pathfinding, l'I.A. et la manière d'envisager les fondements du STR, le challenge donné par l'adversaire, font exploser le vaisseau en vol. Par décence, on évitera de parler du foutage de gueule intergalactique expliquant le port du jeu sur DirectX 10 seulement. Quoiqu'il est sans doute un peu tard pour ça vu que je me suis lâché au début du test.

4/10

test

The Path

Adibou chez les morts ?

Genre : Truc louche
Développeur : Tale of Tales (Belgique)
Config. recommandée : CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
Prix : 10 dollars / 8 euros
DRM : – / Steam

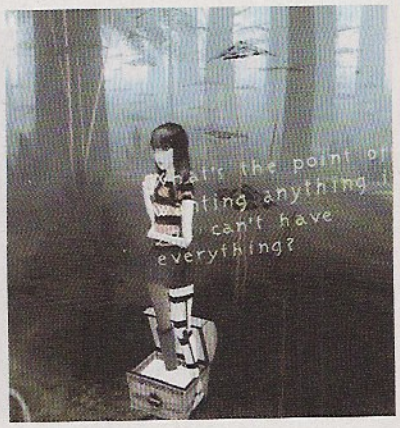
"Allô police ? J'ai un gros loup qui me colle au cul, vous pourriez intervenir ?"

J'ai vu une lumière traverser le ciel comme aucune étoile filante ne le ferait, j'ai vu un mort caché sous mon oreiller (j'étais très fatigué), j'ai vu un ami tremper une chaussette dans son whisky et l'essorer au-dessus de sa bouche avant de s'en servir pour fouetter des inconnus dans un bar, j'ai vu et oublié des tas d'autres choses bizarres, mais rien comme *The Path*. La dernière création de Tale of Tales est pour le moins atypique, plus encore que le studio. C'est en effet un couple belgo-ricain qui compose l'intégralité de son effectif (voir le "C'est développé près de chez vous" du *Canard PC* n° 180). Les crédits du "jeu" montrent que deux ou trois autres personnes leur ont filé un coup de main mais le gros du boulot, c'est eux. Chez nous c'est Boulon, mais ça n'a rien à voir. *The Path* est à mi-chemin entre leurs deux dernières productions, *The Endless Forest* et *The Graveyard*. Le premier était un économiseur d'écran-MMO dans lequel on incarnait un cerf au visage humain se baladant dans la forêt. Le second nous plaçait dans les fripes d'une vieille partant mourir dans un cimetière. Dans *The Path*, on incarne des petites filles qui traversent les bois pour visiter leur grand-mère et crèvent éventuellement en chemin. C'est le petit chaperon rouge version gothique, le but est artistique et ce qu'il y a de sûr, c'est que ce n'est pas un jeu.

Six morts sisters. Tout commence dans une pièce accueillant les six sœurs goths, qui se distinguent par des styles et des âges différents. Après en avoir choisi une, l'écran s'obscurcit, un claquement de portière est suivi par un bruit de moteur et la fille se retrouve à la fin d'une route goudronnée avec pour seule indication : "Va à la maison de grand-mère et reste sur le chemin". Pour ma première partie, j'ai décidé d'être soumis, de résister à la tentation du hors-piste. Après une minute à gambader sur le chemin, j'arrive donc chez mère-grand, je traverse une maison parfaitement irrationnelle et je débarque dans la chambre de la vieille livide, allongée sur son lit, des médocs sur la table de nuit et un loup empaillé à ses côtés. Empaillé, ou super immobile en tout cas. Un tableau affiche alors la distance parcourue, comptabilise les lieux ou objets trouvés avant de préciser que je n'ai pas rencontré de loup et que c'est un échec : retour à la pièce originelle avec toutes les sœurs.

Gameplay RP ? *Le gameplay joue un rôle important dans* The Path. *Très simple, la souris suffit pour courir ou marcher et les interactions se déclenchent toutes seules (dommage que cela déconne parfois, même en forçant avec la touche action). Courir devient impossible dans les lieux clés et à la fin, quand la marche lugubre est encore plus lente qu'à l'accoutumée. Une fois dans la maison, on ne peut même plus se contenter d'appuyer sur une touche pour avancer, il faut la marteler sans arrêt. Bizarre...*

Jouons avec les morts ! Je recommence donc et décide de faire mes premiers pas dans la forêt pour examiner un autel en bord de piste. Je perçois alors une silhouette blanche courant au loin et je tente donc de la rattraper. Après quelques secondes de poursuite, j'atterris dans un cimetière avec comme message d'accueil : "Le cycle de vie et de mort ne connaît pas de début ni de fin" (en anglais, comme tout le reste). En déambulant entre les tombes sous un éclairage mystique, je trouve un objet qui fait apparaître un visage en surimpression à l'écran, avant de tomber sur un crâne que j'enterre automatiquement. Entre-temps la silhouette mystérieuse est réapparue, une gamine en nuisette blanche qui court et sautille partout innocemment, avec laquelle je peux interagir brièvement. Après avoir fait le tour du lieu, je continue ma balade en forêt en direction d'une lumière à l'horizon, qui s'avère être un lac dans le brouillard. J'y trouve une barque (c'est une sorte de pédalo en moins classe) et une fois dedans, je suis conduit jusqu'à un homme volant tout nu dans un nuage de fumée. L'écran s'assombrit et je retrouve la gamine allongée au bout du chemin, sous la pluie. Les quelques mètres à



parcourir tête basse pour rejoindre la maison sont incroyablement longs, l'ambiance s'annonce pesante, c'est pas la fête du slip comme vous l'aurez compris. Le parcours dans la maison se veut une nouvelle fois super mystique : objets volants, couloirs interminables aboutissant sur une lumière et pour finir, des flashs un peu confus avec ce qu'il me semble être la gamine morte. J'ai vu le loup, c'est un succès.

La mort en quatre couleurs. Chaque fille représente un chapitre. Après un succès, on retourne dans la maison des sœurs, où l'on retrouve celles qui n'ont pas encore vécu la grande aventure. On pourrait penser que la suite est ennuyeuse et répétitive, pas vraiment en fait. Il existe de nombreux lieux à découvrir, et c'est parfois en y retournant qu'on découvre le "loup". En revenant dans le cimetière avec la plus jeune sœur par exemple, j'ai rencontré un loup-garou qui servit de monture pour un rodéo qui se conclut chez la grand-mère. *The Path* dispose surtout d'une ambiance très glauque mais réussie. La bande-son est ainsi très sympa et appropriée, des chants lyriques aux simples sons inquiétants en passant par le silence ; basique mais efficace. Elle se marie parfaitement avec l'ambiance visuelle, elle aussi très aboutie. Bien que le graphisme soit un peu vieux-jeu, il est suffisant pour nous immerger grâce au design général et aux nuances de couleurs. En quittant le chemin, on abandonne en effet les teintes vives, que l'on ne retrouve qu'en visitant des lieux clés comme un champ de blé ou un jardin d'enfants abandonné. Enfin, le gameplay joue lui aussi sur l'immersion (voir encadré). Je ne vous cache pas qu'après trois ou quatre chapitres, j'ai ressenti des impressions de déjà-vu... Mais au plaisir de la découverte succède le besoin de comprendre. Cela m'a motivé à aller encore plus loin, avec l'espoir de trouver des clés pour décrypter, ou un singe savant qui slappe une contrebasse pour rire un coup au moins.

4 8 15 16 23 42 ? Après avoir fini le "jeu", je dois vous avouer que je suis resté sur ma faim, pour le singe comme pour le sens. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y en a pas puisque je n'ai pas tout découvert. Mais je me pose des tas de questions : que représente le jeune qui traîne un tapis dans la forêt avant de m'initier à la clope, le bûcheron qui m'offre une bière et sa casquette ou le nudiste volant ? Qui est cette fillette irréelle que l'on croise partout et que l'on incarne dans l'épilogue ? Certains symboles semblent plutôt faciles à interpréter, comme le voyage initiatique entre la maison des filles et celle qui pue la mort, mais faut-il chercher plus loin ? Je ne suis pas la bonne personne pour vous le dire, n'étant pas du genre à comprendre la moindre chose dans les films de David Lynch (C'est quoi ce vieux sur un tracteur dans *Une histoire vraie* ? Il est pourri Elephant Man comme super-héros...). Pourtant, même si je ne capte rien, j'aime ses films. C'est pareil avec *The Path* ; si les Belgos-Ricains ne sont pas David Lynch, leur création a parfois titillé mon hypersensibilité. Certains ne verront qu'une œuvre prétentieuse et sans intérêt, et je les comprendrai : c'est une affaire de ressenti.

El Gringo

Notre avis : *The Path* est une production à visée artistique, et donc très atypique dans le panorama vidéoludique. Ceux qui s'attendaient à un détournement morbide du petit chaperon rouge à l'image d'*Alice au pays des merveilles* version American McGee seront forcément déçus. C'est pourtant une expérience intéressante, au début surtout, quand on découvre l'univers. Impossible par contre de noter un jeu qui n'en est pas un et qui pourra autant séduire que rebuter... À vous de deviner l'effet qu'il vous fera.

CHAUSSETTE/10

test

Codename Panzer : Cold War

Berlin année zéro

Genre : Stratégie temps réel
Développeur : Innoglow (Hongrie)
Editeur : Atari
Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo
Prix : Environ 50 euros
DRM : Securom

Purée, je ne sais pas ce que j'ai... Je suis vaseux tendance apathique avec une bonne pointe de laisser-aller. Je traîne en pantoufles et peignoir au bureau, j'ai à peine changé de coiffure deux fois dans la journée et ma délicieuse moustache est en train d'être dévorée par une sale barbe de trois jours. Alors, je me disais qu'un petit STR, ça me ferait du bien. Et puis non. Car l'histoire de *Codename Panzer : Cold War* est triste comme le récit du viol en réunion de Cosette par Van Gogh, Tolstoi et le chanteur de Joy Division. Mais attention, par histoire, je n'entends pas scénario, un machin à la sauce uchronique où les Soviets auraient attaqué le monde libre pendant le Blocus de Berlin. Nan, je parle de sa douloureuse mise bas. Le jeu aurait dû sortir il y a un an-un an et demi mais de sombres histoires de thunes, à commencer par le rachat du studio par 10tacle, un éditeur au bord de la banqueroute, et, selon la rumeur alcoolisée, la fuite avec la caisse de l'un des deux patrons du studio, lui ont collé du plomb dans l'aile. Si bien que le jeu des Hongrois de InnoGlow, anciens de Storm-Region, sort à la bourre et marqué par les stigmates d'un développement aussi rude qu'une gestation dans l'utérus d'Amy Winehouse. C'est moche pour une série constituant, à une époque pas si lointaine, un fleuron du genre sur PC.

Lagarde froide. Mais, on est loin des *Panzer Phase One* et *Phase Two*. Certes, le gameplay laisse toujours de côté les bases, on balade une petite dizaine d'unités majoritairement blindées. Manque de bol, ce nouveau volet accuse un sacré coup de vieux en matière de gameplay. Depuis *Company of Heroes*, la gestion des niveaux de blindages sur un tank et la prise en compte du "calibre" utilisé pour endommager le véhicule est devenu un basique de la stratégie grand public alors autant dire qu'on est un peu blasé. *Cold War* tente tout de même de s'offrir quelques innovations avec une customisation des véhicules permettant de modifier à la volée leur utilisation et un moteur physique censé influencer le gameplay à coups de destruction dynamique et un système de capture d'objectif vous offrant des bonus (une station radar permettant de situer les adversaires, un héliport boostant le ravitaillement et j'en passe). Alors, c'est gentil, mais face aux trucs nous ayant déboulé sur la tronche au cours des derniers mois, à commencer par *Dawn of War 2*, et puis *Faces of War* tant que nous y sommes, c'est léger. Et non seulement c'est léger mais c'est aussi bien mou, surtout après la sensation de puissance et de violence offerte par le dernier Relic. On trimballe ses tanks, qui souffrent d'une fâcheuse tendance à se superposer, on customise les véhicules légers pour leur permettre de prendre de vitesse et à revers les trucs les plus gros, on augmente le blindage des gros, on réoriente le véhicule en fonction des dommages avant, arrière, droite ou gauche et vogue la galère. Au final, tout paraît fade et ce n'est pas la narration cucul plan plan servie par des cutscenes un peu nanardes qui amélioreront quelque chose. Même bataille avec le graphisme, pas moche mais presque et souffrant sur notre version de test d'un framerate assez inégal (de 60 FPS à 10 sans véritable raison) doublé d'un problème de rescalling des textes se montrant assez fatigant pour les nœils à la longue. C'est moche la déchéance.

Omar Boulon

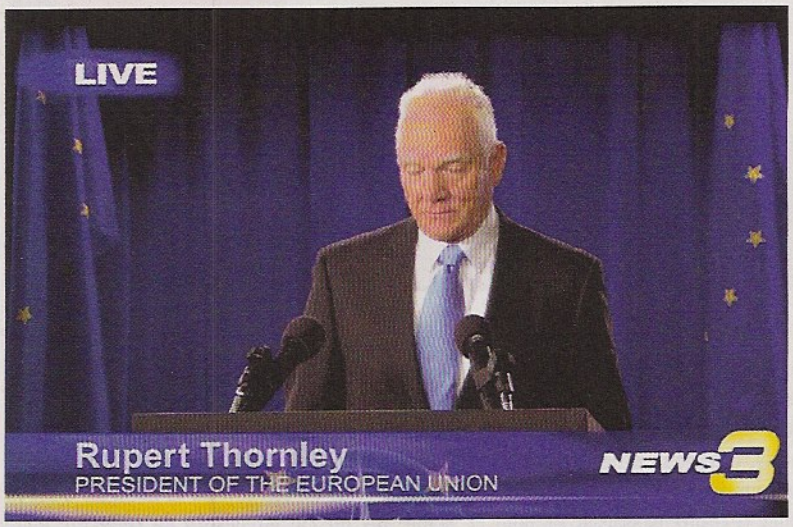
Notre avis : Il y a un an, *Codename Panzer : Cold War* aurait pu s'offrir un petit 7. Manque de bol, l'univers, le Karma, Pierre Moscovici et la justice immanente présidant à la destinée des STR en ont décidé autrement. Et le jeu de nos amis Hongrois a un goût quelconque, pas le genre de saveur qui pousse à claquer son pécule dans la boutique la plus proche. Espérons juste que le prochain coup, InnoGlow réussisse à se remettre en course.

5/10

Command & Conquer : Alerte Rouge 3 - La Révolte

Révoltant ?

Genre : Mini-extension pour STR
Développeur : EA Los Angeles (États-Unis)
Editeur : Electronic Arts
Config. recommandée : CPU dual-core, 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo compatible S.M 3.0
Prix : Environ 20 euros
DRM : Securom

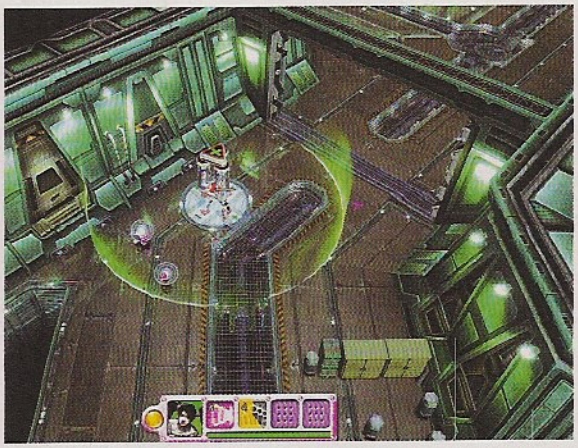


La mode c'est génial ! Non seulement elle permet à tout le monde de s'habiller pareil mais en plus, elle a tendance à propager des habitudes et des comportements très sains, validés uniquement par la loi du plus grand nombre ou la réussite commerciale. Prenons le cas des DLC, les micro-téléchargements payants, qui se sont imposés grâce aux services en ligne sur consoles qui permettent de payer pour trois pauvres nouvelles maps ou une armure de cheval lui couvrant l'anus. Sur PC, la pratique a plus de mal à s'imposer, sûrement parce que des années de downloads de patchs nous ont conditionnés à considérer le léger contenu supplémentaire offert comme un prolongement de l'achat du jeu. Oui mais voilà, c'est la crise pour les pauvres éditeurs sans le sou déjà malmenés par le piratage, alors il leur a fallu trouver une alternative au développement d'une extension payante qui monopolise les studios trop longtemps. Ackboo mentionnait le fait dans le précédent numéro en parlant de micro-extension pour *Sins of a Solar Empire* et concluait en rappelant que malgré son prix élevé, il s'agit là d'un petit développeur indépendant. Une excuse qu'il est difficile d'appliquer à Electronic Arts qui cherche probablement à financer la sortie des *Sims 3*. Pour être honnête, *La Révolte* de *Red Alert 3* mérite plus le qualificatif de mini-extension que micro. Est-ce suffisant pour valoir 20 euros ?

aaaaaaaaaaaaaaaaaz (pardon j'avais un bout de nourriture coincé dans mon clavier). Curieusement, cet add-on est un stand-alone distribué uniquement de façon numérique. Pourtant, inutile de l'acheter si nous n'avez pas déjà retourné le mode solo de

son parent. Les campagnes fournies dans l'extension sont en effet la suite directe de celles de *Red Alert 3*. N'attendez pas de nouvelle faction, il faudra se contenter de trois missions (quatre pour les Soviets) pour les trois camps du jeu qui s'expédient de façon relativement rapide si vous avez déjà terminé les précédentes. Et trois à quatre nouvelles unités pour chaque armée qui tape dans le démesuré façon Giga Forteresse. La seule originalité tient dans la quatrième campagne retraçant les origines de Yuriko Omega, la super écolière psionique qui fait exploser les pervers et les pedobears qui lui barrent la route. Le gameplay abandonne la construction de base pour du RPG light demandant surtout de gérer les pouvoirs de Yuriko. Voilà, à part ça, il y a un pseudo-nouveau mode de jeu solo nommé Challenge constitué d'une cinquantaine de cartes contre l'I.A. où vous débloquerez de nouvelles unités au fur et à mesure de votre progression. Mais ce qui faisait pour moi l'intérêt de *Red Alert 3*, le mode coopératif, est tout bonnement passé à la trappe avec tous les modes multijoueurs. Alors franchement, 20 euros pour une courte extension purement solo, moi j'appelle ça du vol.

Potoman Poujade



Notre avis : Vingt euros ! Vingt euros pour quatre "campagnes" de trois missions, quelques nouvelles unités, un faux nouveau mode challenge dérivé du skirmish et c'est tout. Cette extension stand-alone ne contient même pas de mode multijoueur et on se demande bien quel est l'intérêt de ne pas nécessiter le jeu original puisqu'elle ne s'adresse qu'aux fans qui l'ont déjà épuisé dans tous les sens. Pour plus ou moins le double du prix, vous pouvez obtenir *DoW II* ou *Empire Total War* chez *Play.com* et c'est ce que vous ferez si vous aimez vraiment le STR et pas uniquement les cinématiques racoleuses.

4/10

test

The Maw

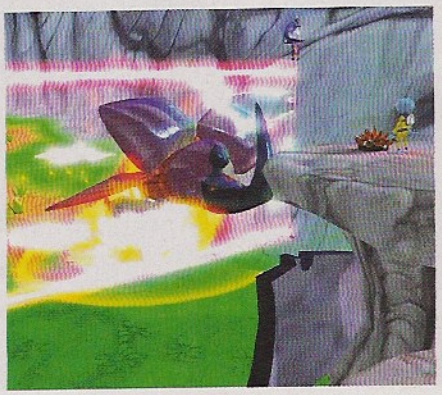
Maw boutchou, mais pas top

Genre : Action
Développeur : Twisted Pixel Games (États-Unis)
Éditeur : –
Config. recommandée : Core 2 Duo, 2 Go de RAM, Carte 3D 512 Mo
Prix : 10 dollars / 7,5 euros
DRM : – / Steam

Si l'on m'avait dit que je devais tester un blob fluo qui avale tout, j'aurais dit non voyons, la politique n'est pas un jeu et Bachelot ne fait même pas de politique, arrêtons de tout mélanger bon sang ! On m'a juste dit que je devais tester *The Maw*, alors j'ai dit OK. *The Maw* est un jeu indépendant sorti il y a peu de temps sur le Xbox Live Arcade, un titre à classer entre *De Blob*, *A Boy and his Blob* et *Pikmin*. L'histoire est toute conne : la fourmi de CDiscount est prisonnière d'un vaisseau alien, un petit blob fout le bordel et fait crasher la navette. La fourmi se retrouve avec le blob qu'elle peut maîtriser – à défaut de le contrôler – avec une laisse futuriste. Et elle va quelque part. J'ai peut-être loupé un ou deux éléments narratifs dans les cinématiques (si vous saviez comme c'est dur de se concentrer au boulot) mais en gros c'est ça et ça n'a aucun intérêt – mais ce n'est pas grave. J'aurais d'ailleurs pu me contenter du sous-titre officiel, concis et incitatif : "Eat things", "mange des choses" en francois. Car pour progresser dans les niveaux, il faut nourrir le blob, qui doit grossir pour débloquer certains passages. Et pour cela, on le traîne jusqu'à un banc de boules roses toutes mignonnes qu'il gobe avec avidité, à moins qu'on ne les chope avec la laisse pour les balancer dans la gueule du blob. Vous pensez peut-être que je m'attarde sur des détails futiles, mais c'est là-dessus que repose tout le gameplay du jeu. Cela se diversifie un peu avec le temps, fort heureusement, mais ça ne se complique pas pour autant et c'est tout le problème.

Ça et mon frigo vide. Il ne suffit pas d'engraisser le blob pour passer un niveau, il doit parfois s'approprier les pouvoirs de certains animaux. Quand des plantes carnivores bloquent le passage, la solution vient d'une sorte de salamandre enflammée. Sauf que de par leur condition, ces créatures ne peuvent être gobées avant d'être balancées à la flotte. Alors on les balance à la flotte, on les donne en pâture au blob et ce dernier peut enfin cramer les plantes carnivores (et tout ce qui se présente devant lui). Plus tard, ce sont des bêtes volantes qui nous intéressent et qu'on ne peut pas attraper puisqu'elles planent (la chance). Il faut alors attraper une de leurs proies et la balancer sur une pierre pour que la bête volante s'assomme en tentant de la manger. C'est la seule fois où j'ai eu besoin de réfléchir pour pouvoir continuer à progresser et ça m'a pris la tête bien trop longtemps. Le reste du temps, je me suis amusé en découvrant les nouvelles propriétés du blob, j'ai tenté de le faire grossir au plus vite en cherchant tous les repas qui se cachaient, mais il n'y a rien eu qui présentait un semblant de difficulté. Il y a bien des tourelles dispersées çà et là pour nous ralentir, mais on sait toujours comment les anéantir et ce n'est donc qu'une question de temps. Alors oui, *The Maw* est indépendant, il est aussi amusant et plutôt mignon avec son graphisme simpliste et coloré. Mais il ne présente aucun challenge, et c'est seulement grâce à la faible durée de vie qu'on évite l'écœurement dû à la répétitivité et au manque de liberté. Autant dire que les niveaux supplémentaires proposés en téléchargement payant sont aussi scandaleux que superflus. Dommage, en plus, on est dimanche et je suis pas au régime.

El Gringo



Notre avis : *The Maw* est une sorte de mix entre *De Blob* et *Pikmin*. C'est un jeu indépendant, pas cher, mignon, facile à prendre en main et distrayant. Malheureusement, il est trop simple, limité, répétitif, et il souffre de quelques problèmes de caméra (quand le blob devient énorme surtout). Tout cela fait un peu tache sur un CV. Parfait pour les enfants, le jeu pourra amuser leurs parents curieux une heure ou deux mais il ne risque pas de les impressionner. **6/10**

Tom Clancy's H.A.W.X

Pour les manches de l'aviation

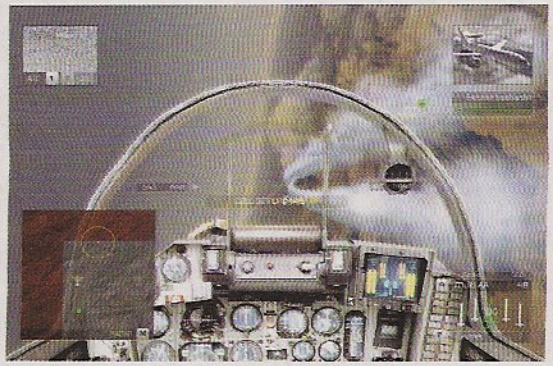
Genre : Arcade
Développeur : Ubisoft (Roumanie)
Editeur : Ubisoft
Config. recommandée : Intel / AMD double cœur à 2 GHz, 2 Go de RAM, GeForce 8600 / Radeon 3600
DRM : Aucun

D'un point de vue purement graphique, cela fait des années que le moindre simulateur PC nous en met plein la tronche à grand renfort de décors photo-réalistes et de modèles de vol précis. À ce titre, les premières images de *H.A.W.X* étaient aguicheuses mais l'on s'attendait à du grand spectacle, à des ralentis du tonnerre et des mouvements de caméra bluffants, à des sensations fortes et des missions coquilles... couillues... saloperie de correcteur orthographique. Eh bien non. *H.A.W.X*, ce serait plutôt *After Burner* 21 ans plus tard : un scénario hyper commercial, une action répétitive, un modèle de vol totalement fantaisiste, des ralentis redondants et un gameplay fouillis. Sur le concept même du produit, rien à dire, c'est de l'arcade. Vous devez accomplir mission après mission pour acquérir des points d'expérience, débloquer les 50 avions, les armes qui vont avec et accéder à de nouvelles fonctionnalités. L'avion se pilote en vue Cockpit, en vue arrière ou en plein écran avec simplement le HUD affiché. Vous pourrez sommairement bouger la tête et les heureux possesseurs d'un Track IR seront ravis d'apprendre que le soft est compatible. Les missions commencent dans les airs et consistent à détruire des cibles aériennes ou terrestres à l'aide de votre armement quasi inépuisable. Si la modélisation des cockpits et des avions se veut réaliste, la quantité de munitions disponible l'est nettement moins puisque vous aurez droit à 240 missiles embarqués au maximum. Dès lors, l'utilisation du canon s'avère inutile et l'action se résume à verrouiller une cible pour la shooter. Les plus neuneus pourront même activer l'ERS, une représentation virtuelle de la trajectoire de poursuite ou d'interception vous plaçant systématiquement dans l'axe de la cible, comme par enchantement. Deux ailiers viennent vous prêter main-forte en vous défendant ou en fondant sur la cible que vous leur assignerez.

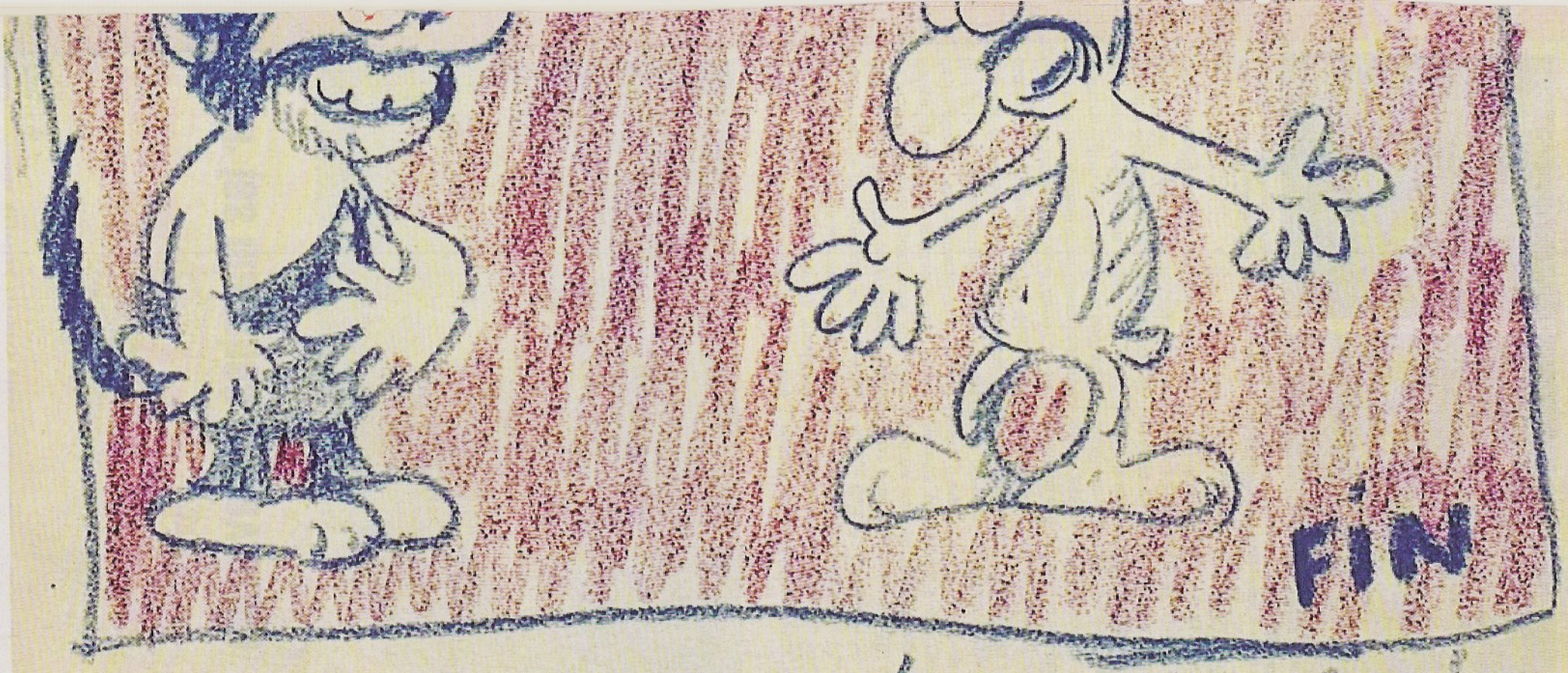
Pas assez spectaculaire. Les ennemis sont nombreux et l'action intense, suffisamment pour vous crisper à votre joystick, mais là où Ace Combat vous récompense avec des vues magnifiques et une immersion renforcée par un minimum de sensations réalistes, *H.A.W.X* laisse place à la fantaisie la plus totale : les chasseurs volent en ligne droite sans dévier de leur trajectoire, même sur la tranche, et le mode de pilotage "manuel" seulement accessible après quelques missions ne consiste pas à rendre celui-ci plus réaliste mais vous place en vue extérieure à une centaine de mètres de l'avion que vous dirigez à la manière d'un modèle radiocommandé et avec des limites débiles : pas de virage à plus de 90° par exemple mais la possibilité de faire demi-tour sur place à basse vitesse. OK, c'est marrant cinq minutes après quoi on a envie de se suicider devant tant de connerie. Les ralentis ne rendent en rien hommage au graphisme. Au contraire, ils trahissent l'imprécision des trajectoires et l'inutilité des caméras ne permet en rien de profiter de l'action. Seul point de rattrapage : la possibilité d'ordonner les actions à la voix et le jeu en coopératif ou la richesse de l'action parvient à vous faire passer un moment marrant et sympa.

Lord Casque Noir

OK, c'est de l'arcade, mais à quoi bon modéliser parfaitement 50 chasseurs à grands coups de logos Boeing ou Dassault Aviation si c'est pour leur filer des trajectoires aussi saccadées ?

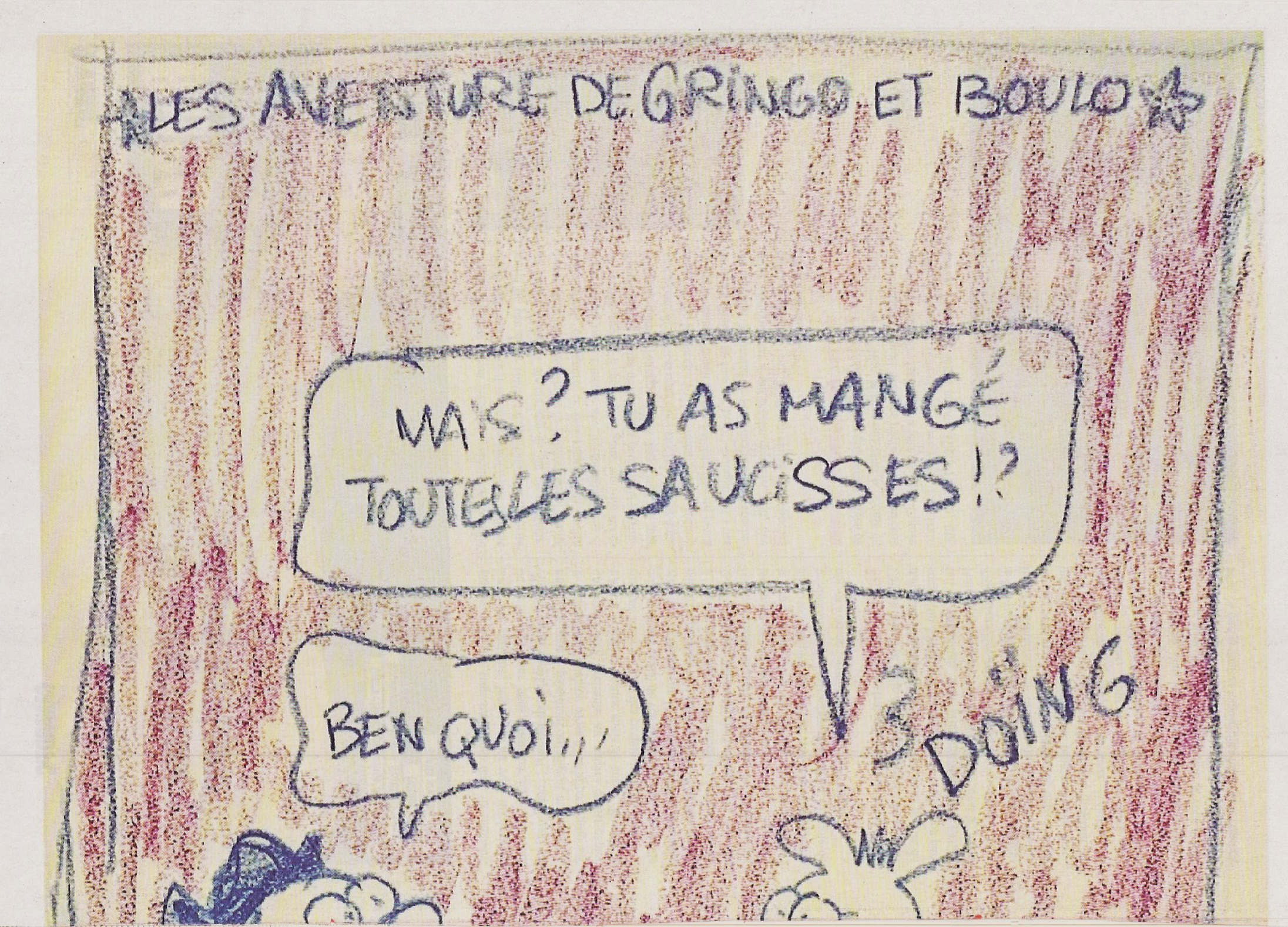


Notre avis : Bien qu'étant adepte des simulateurs de vol sérieux, j'ai passé de longues heures à jouer à *Ace Combat* sur console, ne serait-ce que pour le spectacle offert par les caméras et les décors somptueux. Annoncé comme son concurrent direct, *H.A.W.X* ne dispose clairement pas des atouts pour inquiéter le soft de Namco, ni même pour justifier son prix de 50 euros. L'action y est intense, surtout en multi, mais le manque total de réalisme et l'action répétitive finiront par entamer le moral des plus optimistes. **4/10**



RETROUVE TES HÉROS PRÉFÉRÉS
DANS ~~[illegible]~~ !!! L'EXPRESS !
AVEC DE FINES ANALYSES POLITIQUES.

COULY


LES AVENTURES DE GRINGO ET BOULO
MAIS ? TU AS MANGÉ TOUTES LES SAUCISSES !?
BEN QUOI...
VROING

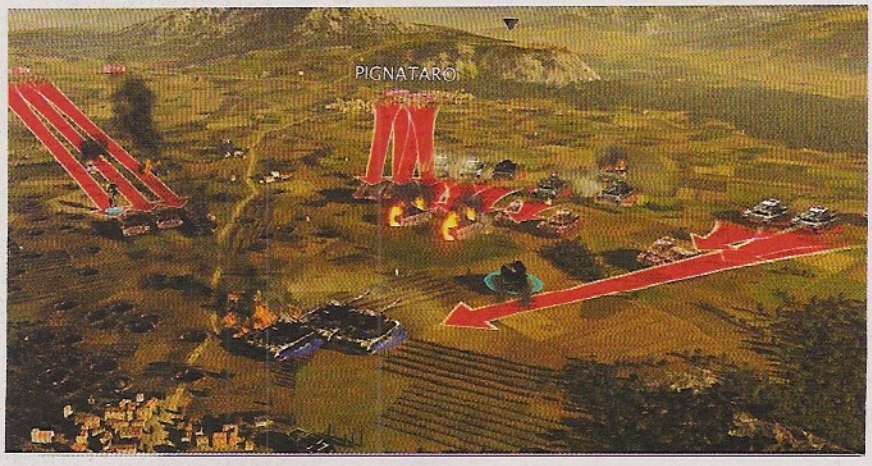
Ruse

Le grand retour d'Eugen Systems

Genre : Stratégie temps réel inédite
Développeur : Eugen Studio (France)
Editeur : Atari
Sortie prévue : 2009

Depuis *Endwar* et son méchant système de contrôle vocal – obéissant à tout le monde, sauf à moi –, je me méfie un peu de la volonté d'innovation et de prise de risque d'Ubisoft en matière de jeu de stratégie. Parce qu'en ouvrant la boîte de Pandore de la "réalité augmentée", on ignore ce qui risque d'en sortir. C'est connu, on commence avec le contrôle vocal et on arrive rapido à poser les gens sur des vélos d'appartement pleins de dynamos pour qu'ils fournissent eux-mêmes l'énergie à leur base, tout en leur accrochant des pinces crocodiles aux tétons pour améliorer le bio-feedback et l'immersion en cas d'échec. Alors, je me suis rendu à cette présentation un peu à reculons. Mais une fois sur place, soulagement : pas de perceuse à percussion pour faciliter un hypothétique branchement à ma moelle épinière, rien, que dalle, à part un ordi, un écran et les développeurs d'Eugen Systems.

Pardon ? Les développeurs d'Eugen Systems ? Les chouettes Français responsables de l'excellent *Act of War*, le titre qui nous a permis de vous bassiner à mort avec nos parties en réseau tout en offrant une intro facile à tous les articles de l'année 2005 ? Oui, exactement. On avait perdu leur trace depuis l'échec de leurs add-on High Treason, une extension un peu trop ambitieuse dont ils semblent avoir tiré certaines leçons, et les voilà débarquant de nulle part pour nous présenter *Ruse*. De quoi éliminer toute suspicion de ma part : chez Eugen, on est suffisamment passionné, intelligent et surtout à la recherche de quelque chose d'inédit pour proposer une après-midi excitante au pauvre gratte-papier n'ayant vraiment aucune envie de bosser. Et c'est le cas, car *Ruse* est l'un des projets les plus originaux qu'il m'ait été donné de voir depuis un bail. Ce jeu de stratégie reposant sur la Seconde Guerre mondiale part d'un postulat tout bête : dans les STR classiques, à l'exception de *Supreme Commander* (et encore), on fait finalement beaucoup de tactique. On met ses bonshommes à couvert, on balance des grenades au bon moment, on tente des prises à revers. Au final, la vraie stratégie est plutôt aux abonnés absents : allez, tout au plus gérera-t-on une base, une ligne de production et de l'extraction de minerai. Manque de bol, ça c'est de l'économie, pas de la stratégie.



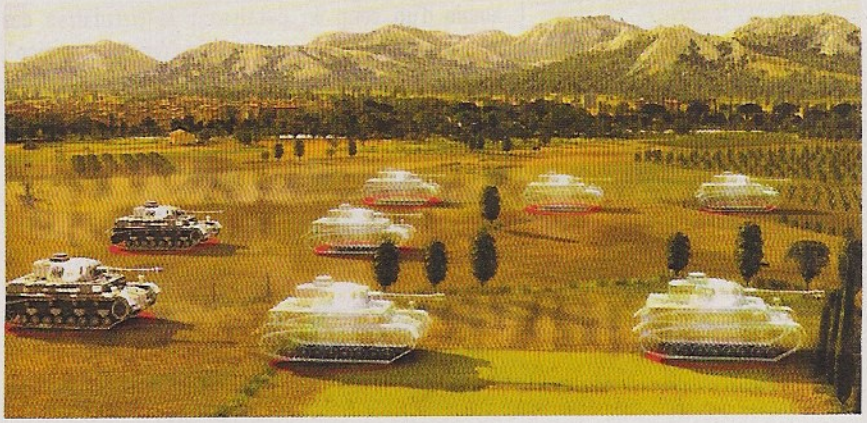
Strata j'aime. La stratégie, c'est tout autre chose. Celle de Sun-Tzu, celle de Von Clausewitz, ne se résument pas à la manœuvre habile d'un petit paquet de soldats ou à l'utilisation d'un ordre de production parfait et immuable, d'un programme qu'on exécute. Pour reprendre une définition militaire, c'est la "*façon d'agir dans l'incertitude en incluant l'incertitude dans la conduite de l'action*". En essayant de faire simple, il s'agit d'analyser, de prendre des décisions basées sur un petit nombre d'informations de départ et de perpétuellement réajuster son programme en fonction des nouveaux éléments découverts (position ou type d'ennemi, topographie des lieux, évolution du matériel, pertes). Tout en empêchant, bien sûr, l'ennemi de faire de même ou en lui balançant de faux indices pour qu'il adopte un chemin le conduisant vers la défaite. Vous vous demandez sans doute pourquoi je m'attarde là-dessus plutôt que de vous parler de gameplay ou de graphismes... Eh bien, c'est tout bête, ce que je vous ai exposé plus haut est le concept

central de *Ruse*, son cœur et son originalité. Selon les mots du concepteur, pour gagner dans ce jeu, il va falloir devenir un véritable stratège, mener une guerre tout en "*abîmant, détruisant ou changeant la perception de l'adversaire*". Vous l'aurez compris, il sera autant question de petits tanks, de maîtrise de l'espace, des flux et des ressources que de tromperies et de stratagèmes.

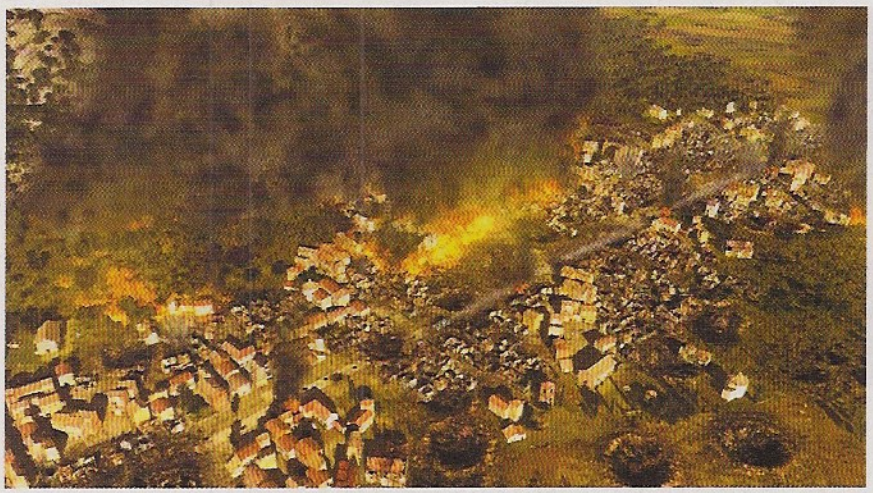
Emboîtement d'échelle. Mais dans les faits, ça se passe comment, me direz-vous tout émoustillé ? Eh bien, c'est spectaculaire : de prime abord, le jeu se présente sous une forme étrange. Un peu à la manière du vieux Powermonger, vous contemplez l'intérieur d'une tente où votre général et ses aides consultent une version miniature du théâtre des opérations, avec des pions minimalistes représentant la position de vos forces et celles, hypothétiques, de votre adversaire. La caméra est libre et en zoomant pour vous approcher d'un point particulier de la carte, le décor se brouille un instant avant de se muer en une véritable vue du terrain parcouru par des maquettes de véhicules. En zoomant encore un peu, ce sont les véritables tanks et jeeps qui apparaissent tandis que le décor devient douloureusement détaillé. La transition est merveilleusement fluide et tout au long de la présentation, j'ai eu beaucoup de mal à étouffer mes oh et mes ah d'émerveillement. Ce que l'on remarque en premier en se rapprochant du terrain, c'est son incroyable réalisme : les cours d'eau sont là, les forêts denses et somptueusement modélisées aussi, ainsi que les reliefs, les villes et les voies de circulation. Évidemment, on est chez Eugen Systems, ce n'est pas pour faire joli : si la carte, bâtie à partir de relevés satellites, fourmille de détails et d'éléments, c'est parce que chacun d'entre eux aura un rôle à jouer d'un point de vue stratégique, qu'il s'agisse de faciliter le déplacement, de nuire à la communication, de créer de la richesse ou de constituer un obstacle quasi-insurmontable. Le designer explique que son but principal est de fournir un décor suffisamment dense et riche pour permettre aux joueurs de déployer les coups de pute qu'ils désirent. Et ça m'a l'air tout à fait crédible.

Maginot for ever. Mais trêve de théorie, le mode solo proposera de disputer différentes batailles historiques de la Seconde Guerre mondiale, de 39 à un peu plus loin que 45, au côté d'un officier américain qui, au gré de ses pérégrinations, supervisera quasiment toutes les armées du jeu. Le but avoué d'Eugen est d'offrir un long didacticiel mettant le joueur en face de situations apparemment insolubles avec les unités données, du moins tant qu'on reste coincé dans un cadre de pensée typique du STR plan-plan. Côté multi, on devrait pouvoir incarner les Américains, les Anglais, les Italiens, les Allemands, les Russes et les Français. Ces derniers assureront à mort, c'est promis. Évidemment, chaque armée possédera sa spécificité calquée sur la réalité historique et verra son arbre technologique découpé en trois périodes. Au joueur de choisir de rusher technologiquement pour atteindre les innovations de fin de guerre ou de s'accommoder des équipements de début de partie. De toute façon, dans certains camps, les unités de base seront les plus intéressantes. Au total, on devrait atteindre les 240 unités distinctes, réunissant aussi bien les grands classiques, tigres et Sherman, que les délires de fin de guerre, forteresse à roulettes allemandes ou ricaines. Les armées seront découpées en six grandes familles classées selon l'utilité et la classe des équipements : on aura droit à de l'infanterie, de l'artillerie, des protos, des blindés, des antitanks, des unités de soutien maritime, de l'aviation... Enfin, c'est très youkaïdi.

Théâtre des opérations. Tellement youkaïdi que j'en oublie de vous décrire le fonctionnement d'une partie. Tiens, parlons Skirmish. On débarque

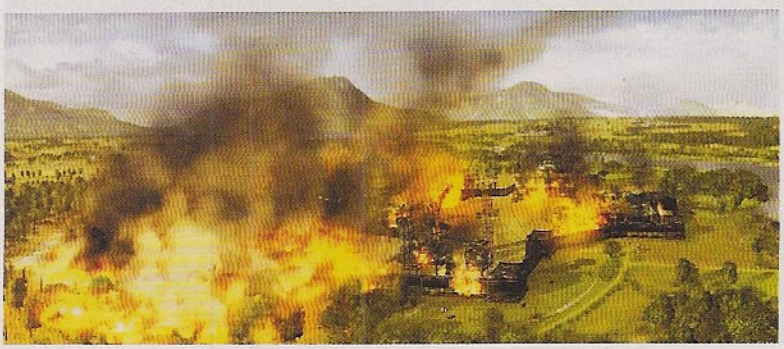


À venir >>>



Graphisme. *Chez Eugen, ils sont super sympas, d'ailleurs, paraîtrait qu'ils lisent* Canard PC. *Par contre, ils devraient bosser sur leurs noms de moteur :* Ruse *tourne autour du Iris Zoom Engine, ça fait un peu ronflant. Mais une fois en face du jeu, on se dit qu'ils peuvent bien se le permettre. Allez, un peu de techno-nerdisme primaire : on tape dans le milliard de polygones pour chaque carte, un nombre tellement énorme qu'il a fallu développer un système de streaming permettant d'afficher les zones sans mettre un PC à genoux. Évidemment, le titre tire parti des multicores et s'adaptera automatiquement à votre processeur. Merci de vous reporter à mon paragraphe sur la densité des cartes et leur richesse pour plus de détails, quoique, puisqu'on est dans le royaume des chiffres, j'offre aux traumatisés des statistiques en chiffres : 15 000 000. Le nombre d'objets présents sur la carte.*

sur une carte d'une taille plutôt respectable, jusqu'à 400 km² pour celle de la Campagne d' Afrique du Nord qui englobe la majorité de la Tunisie. Celle-ci n'est pas recouverte d'un brouillard de guerre au sens strict : on connaît la topographie générale des lieux. En ce qui concerne la position des ennemies, tout dépend de la proximité, du type d'unité (chenillée ou légère), mais surtout de votre investissement en matériel d'écoute, au hasard un engin de communication mobile. Faites attention au placement de votre espion, car s'il permet de capter ce qui se déroule dans un large rayon, certains éléments comme les épaisses forêts diminueront sa portée utile. En parallèle de cette reconnaissance basique, il y a évidemment un passage gestion. Plutôt que nous assommer à coups de collecteur besognant du minerai, Tonton Eugen a choisi d'organiser la collecte en flux. Une fois que vous aurez conquis un pool de matières premières, des camions suivront les routes depuis le lieu de "récolte", situé généralement à proximité d'une ville et d'un carrefour, jusqu'à votre QG. Et de votre QG jusqu'aux usines de production que vous pourrez placer où vous le désirerez. D'ailleurs, rien ne vous empêchera de planquer une usine de Tank dans un coin reculé et insoupçonné de la carte pour les faire surgir dans le dos de l'ennemi. Mais cela a ses risques, car il faudra organiser la surveillance et la sécurisation des fameuses routes : un peu à la manière des circuits commerciaux maritimes d'*Empire Total War*, une unité d'infanterie bien placée peut flinguer votre économie d'un coup en paralysant la circulation des marchandises. Voilà pour le côté "éco-construction".



Et maintenant, passons au steak bien juteux que je vous vante depuis tout à l'heure.

Le coin du vicelard. Pour remporter la bataille, plutôt que de miser sur votre rapidité de cliquage, la construction de la force militaire la plus imposante, il faudra compter sur la rouerie : on a déjà vu le système des routes permettant de torpiller économiquement l'adversaire, dieu merci, il y en a plein d'autres, jouer sur la portée et le milieu par exemple. Les développeurs ont eu l'intelligence de respecter les vraies distances de tir ; oubliez les gloubiboulga de tank, ici, on tire à deux kilomètres. Jolie portée, sauf que comme en réalité, les villes joueront l'effet de briseur de trajectoire, ainsi que de goulet d'étranglement. Si bien qu'une petite escouade d'infanterie antitank (l'unité la plus "violente" au contact) planquée en ville aura rapidement raison des quelques chars. Idem avec les forêts ; vous aussi pourrez jouer au maquis et à la guérilla. Tout cela est déjà bien chouette, mais en parallèle de ces mécanismes, est introduit un concept encore plus excitant : les Ruses, donnant leur nom au titre... On dispose de dix "Ruses", des pouvoirs spéciaux en schématisant, permettant d'effectuer des actions dépassant le cadre du "militaire" traditionnel.

Luttez Ruse (Vive le recyclage). Explication par l'exemple : vous souhaitez détruire un objectif situé à une certaine distance tout en évitant d'attirer l'attention de l'énorme colonne de panzers placée à proximité ? Utilisez la ruse "silence radio" pour que vos unités ne puissent plus être tracées par celles de renseignement allemandes. Puis, informez-vous en lançant une vaste opération de renseignement qui, par l'écoute des com' radio, vous indique la position de vos ennemis, ceci incluant leur nombre, leurs types et les ordres reçus. Vous vous rendrez sans doute compte que votre silence radio leur a mis la puce à l'oreille et qu'ils se replient vers votre cible. C'est le moment d'induire les boches en erreur et de changer leurs perception de la situation : Utilisez la ruse "armée factice", en imitant l'opération Fortitude qui détourna les schleus du débarquement. L'armée ennemie pense que vous avez repris les com' radio et fonce tenter d'intercepter votre mytho-force. C'est pile le moment pour flinguer votre cible. Victoire. Tout ça m'excite diablement et je suis impatient d'en voir plus. Surtout quand le designer conclut par "*Ce qu'on veut faire dans* Ruse, *c'est vous donner le choix : si vous voulez flinguer un tank, vous n'avez pas à être obligé de jouer au chifoumi et à dégainer l'antitank... Libre à vous de le défoncer avec l'infanterie, dix petits blindés, un bombardement ou un mastodonte avec un canon vingt fois plus grand.*" Ça m'a l'air très bien parti, prions pour qu'ils poursuivent sur leur lancée et que les versions parallèles PS3 et 360 ne nivellent pas le projet par le bas.

Omar Boulon

World of Société Géniale

Entropia Universe est un MMO basé sur un mélange des genres, monde virtuel et argent réel. Comme *Second Life*, sauf qu'il est sorti un tout petit peu avant. Alors que le jeu opère une cure de jouvence basée sur le Cry Engine 2, le développeur Mindark vient de se voir octroyer par la Finansinspektionen (le régulateur bancaire suédois) une licence officielle pour devenir une véritable banque en ligne. Risquer une faillite bien réelle en se connectant à un univers sans intérêt, cela devrait au moins renforcer l'immersion des participants.

Mais que fait Anubis ?

Stargate Worlds, initialement attendu vers la fin 2008, débutait le mois de décembre avec de gros soucis financiers pour son studio de développement. Après avoir joué à la langue de bois et lancé une bêta fermée de son MMO, Cheyenne Moutain est maintenant poursuivi par la boîte IO Capital Princess pour défaut de paiement. C'était donc le moment idéal pour faire comme si de rien n'était et pour balancer innocemment un nouveau screenshot. Après la présentation de l'équipe de *SG-1* dévoilant un crénelage aussi considérable que les pieds des NPC, on découvre maintenant un soldat dans les ruines d'Omega. Je ne sais pas si le compteur a toujours une raison valable de tourner, mais sur le site *days-since-cheyenne-mountain-employees-have-been-paid.com*, il affiche maintenant 128 jours...

Zog Zog !

Ça y est, le *Battle.net* nouveau est arrivé... Il semble que le monde continue de tourner, j'en profite donc pour grappiller quelques piges supplémentaires avant l'inévitable fin. La nouvelle plateforme a pour objectif principal la fusion des différents comptes d'une personne jouant à plusieurs titres de Blizzard. Ou à un seul mais avec plusieurs comptes, façon *WoW* – notez qu'il est toujours possible de se connecter à plusieurs comptes simultanément. Si cet identifiant unique est encore optionnel, il deviendra obligatoire à l'arrivée de *Starcraft 2* et *Diablo 3*. Là où les joueurs y gagnent, c'est qu'ils pourront télécharger à volonté les jeux associés à leur compte, façon Steam. Ce qui ne va pas sans les défauts de ce type de plateforme, l'impossibilité de revendre les jeux d'occasion par exemple. Moi je m'en fous, la fin du monde est à 7 h et j'ai encore plein de choses à faire.

Cristal, c'est un transformiste ?

Le très vieux et très moche *Final Fantasy XI* doit être super rentable, mais il doit y avoir moyen de soutirer quelques thunes supplémentaires aux abonnés. C'est comme cela que j'interprète la venue de trois scénarios commercialisés 10 euros pièce, dont le premier, "L'augure du cristal", vient tout juste de sortir. "*Un jour, un immense cristal est apparu dans le ciel de Jeuno. De terribles incidents ont commencé à se produire dans chaque pays.*" Pfiou, ça a l'air passionnant dites donc...

Le passé, c'est l'avenir

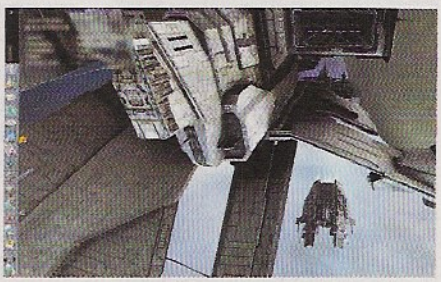
Dévoilé depuis peu et pas attendu avant longtemps, *Star Wars : The Old Republic* a un site internet étonnamment fourni (*swtor.com*). La dernière mise à jour concernant le MMO de Bioware ne dévoilait pourtant que la première des classes, le chasseur de primes. Les amateurs de la série ne trouveront aucune info inédite sur son background, mais Bioware tente malgré tout d'assurer leur passage régulier sur le site en publiant en collaboration avec Dark Horse un comic intitulé *Threat of Peace*. Sachant qu'il raconte des événements situés 30 ans avant le début du jeu et 3 530 ans avant les films, considérez comme peu probables les chances de retrouver Leïa en costume d'esclave lubrique.

Bienvenue chez le Ch'tis

Ankama annonce fièrement l'ouverture d'un nouveau serveur pour *Dofus*, et on ne reprochera pas aux Nordistes de faire les beaux. Ils viennent en effet de révéler qu'ils avaient battu un record de fréquentation pour leur MMO avec 700 000 joueurs connectés au cours de la journée du 8 mars, dont 175 000 simultanément. C'est pas mal, presque aussi impressionnant que notre record personnel : 24 personnes sur un serveur *TF2*, sans compter les admins. On est vraiment trop forts...

Eve Online - Apocrypha

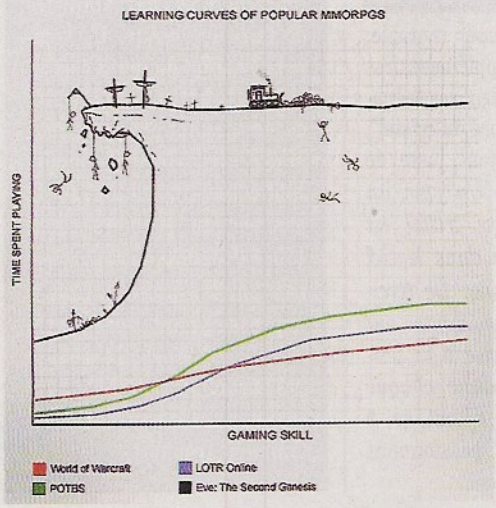
L'âge de raison

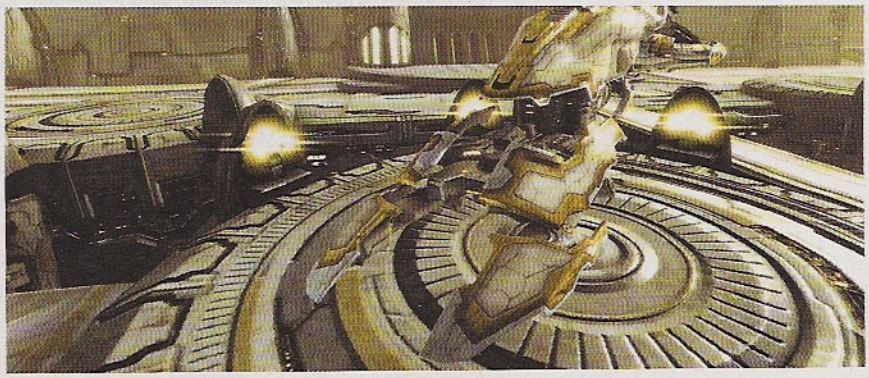


Genre : MMORPG
Développeur : CCP (Islande)
Éditeur : CCP
Prix : Gratos

On flippe toujours comme un chien du Bronx en rebootant après avoir installé une extension d'*EVE Online*. On se souvient que l'add-on précédent, à cause d'une bourde d'un programmeur qui a depuis été jeté dans un ravin, effaçait l'indispensable fichier boot.ini et niquait du coup toute l'installation Windows. Pour *Apocrypha*, aucun problème. On peut alors saluer sans arrière-pensées la politique sympa du développeur islandais CCP qui a déjà produit plus d'une dizaine d'extensions gratuites pour son MMORPG, là où les nababs de Blizzard les font payer au prix fort pour financer les travaux de leur onzième fontaine à champagne. C'est peut-être en grande partie grâce à cela qu'*EVE Online* est aujourd'hui le seul "vieux" MMO à avoir résisté à *World of Warcraft*. Beaucoup plus hardcore, beaucoup plus complexe, ce grand bac à sable spatial n'en finit pas d'exploser ses records de fréquentation. Aujourd'hui, il n'est pas rare de voir 50 000 joueurs connectés simultanément à l'unique serveur du jeu – un atout qui évite de fragmenter la communauté comme sur les multiples serveurs de *WoW* – et la courbe de progression est constante. Pourtant, les développeurs en veulent encore et toujours plus, et on peut tout à fait dire qu'*Apocrypha* est sans aucun doute une grande main tendue vers ceux qui hésiteraient encore à franchir le pas.

Des débuts moins intimidants. Le but de l'extension est en effet d'élaguer un peu les grosses branches touffues qui bouchent le paysage des nouveaux joueurs et qui sont à l'origine du célèbre dessin, reproduit dans ces pages, comparant la courbe d'apprentissage des différents MMORPG du marché. *EVE Online* ne se laisse pas aimer facilement, et il faut souvent insister pour gratter l'épaisse croûte d'austérité entourant le gameplay et découvrir toute la richesse de l'univers. Alors la phase de création de perso devient ainsi beaucoup plus simple : on commencera avec moins de "skillpoints" qu'avant (50 000 contre 800 000 auparavant), mais on pourra gagner de nouvelles compétences à un rythme deux fois soutenu jusqu'au seuil de 1 600 000 points. Cela permet au joueur de commencer doucement, sans une feuille de stats bardée de termes incompréhensibles, et de choisir sa voie de manière progressive, sans avoir à piger dès le début qu'il vaut mieux être level 3 en "Energy Systems Operation" que level 5 en "Broker Relations". Tout cela est beaucoup plus newbie-friendly, comme disent les jeunes. Ensuite, on bénéficie de menus plus clairs pour la gestion des missions (l'équivalent des quêtes de *WoW*) et pour la customisation du vaisseau avec différents modules, un pan essentiel du gameplay qui plonge généralement le joueur débutant dans un abîme de

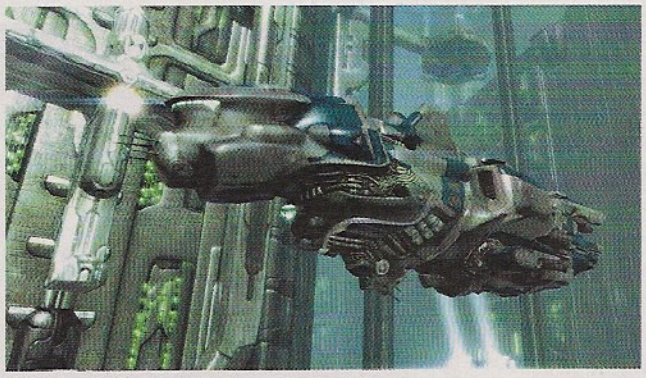




perplexité. Enfin, un système très bien foutu de réattribution des stats de départ permet au pilote de pouvoir changer complètement de carrière en cours de route. Le cas typique : vous pensez que vous allez vous éclater à miner des astéroïdes pendant des plombes, et au bout de deux mois, vous vous rendez compte que ce qui vous intéresse, c'est de balancer des gros missiles sur les vaisseaux pirates. Avant, il fallait faire un "reroll", en gros commencer un nouveau perso, avec toute la frustration qui va avec. Désormais, vous pourrez aller faire un tour dans le menu de "remapping neuronal" et redistribuer vos caractéristiques (une fois par an maximum) pour optimiser vos compétences dans le domaine militaire. C'est simple, c'est élégant, et ça devrait éviter à de nombreux pilotes d'arrêter leur abonnement parce qu'ils se sont rendu compte que leurs 15 points qu'ils ont alloués au Charisme lors de la création de leur perso ne leur serviront jamais à rien.

Attention, vers de trous.

Pour les joueurs qui ont déjà quelques centaines d'heures au compteur, *Apocrypha* offre évidemment pas mal de nouveautés. Le gros morceau, ce sont les Wormholes, des points d'accès vers de nouvelles zones spatiales qu'on découvre en lançant des sondes à travers la galaxie. Peuplés par les Sleepers, ces nouveaux territoires sont destinés aux pilotes sérieux qui savent jouer en coopératif car, grosse nouveauté dans le monde d'*EVE Online*, ces NPC ne sont pas bêtes comme des ânes. Ils savent immobiliser, brouiller les radars, ils se réparent entre eux, ils changent de cibles selon les circonstances... Résultat, on voit beaucoup de joueurs pleurnicher sur les forums parce que ces fameux Sleepers ont explosé le Battleship dans lequel ils avaient englouti trois mois d'économies. Cela redonne un peu d'intérêt à toute la partie PvE du jeu qui avait tendance à devenir trop facile à partir d'un certain niveau. Du côté PvP, à l'heure où j'écris, toutes les grandes corporations du jeu (l'équivalent des guildes de *WoW*) attendent l'apparition des premiers croiseurs stratégiques Tech III sur le marché – le jeu était jusque-là limité à des vaisseaux Tech II – pour voir ce qu'ils valent lors des gros engagements entre flottes adverses. D'ailleurs, un petit message aux joueurs qui auraient abandonné *EVE Online* en 2008, lassés du lag monumental qui pourrissait les grosses bastons en PvP : ces problèmes ont été depuis largement réglés et les clashs entre plusieurs milliers de joueurs, s'ils ont été signalés à l'avance aux développeurs, sont désormais tout à fait jouables. Des clashs qui devraient d'ailleurs être de plus en plus fréquents dans les prochains mois puisque, après le grand drame du mois de février qui a vu l'une des grosses alliances politiques du jeu (plus de 3 000 joueurs) disparaître en une nuit, les lignes de front se sont clairement redessinées.

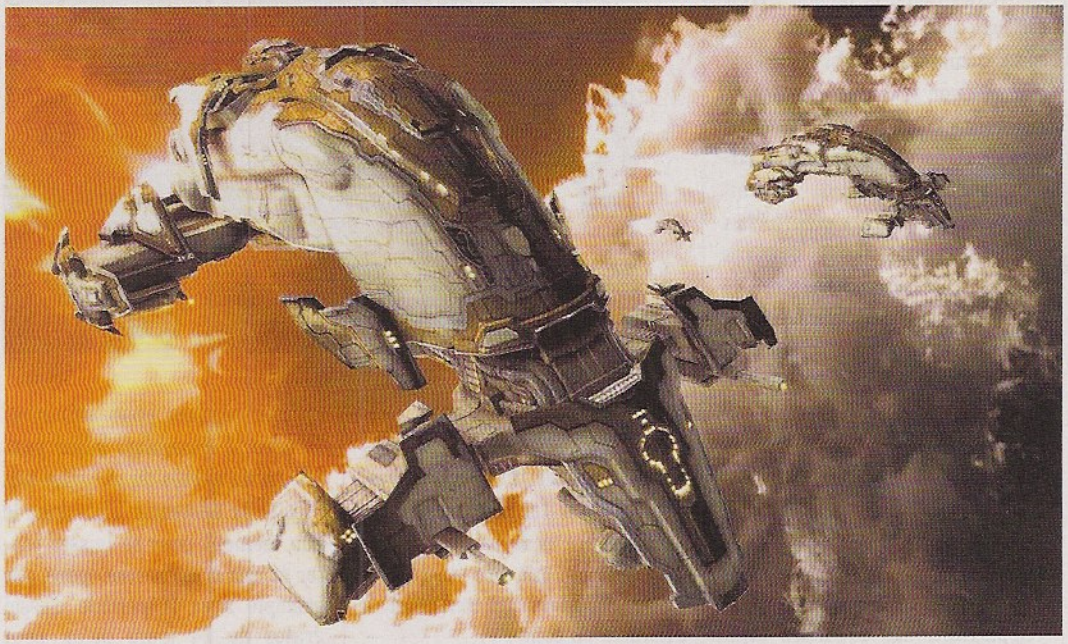


Bonne nouvelle, La Tau Ceti Federation, bloc francophone très actif comptant 1 600 membres, semble avoir fait les bons choix stratégiques et devrait permettre aux pilotes qui ont séché les cours d'anglais de continuer à s'amuser en zone PvP.

Dans l'espace, personne ne vous entendra dire LOL.

Alors, même si *Apocrypha* améliore pas mal les choses, notamment en évitant aux nouveaux venus d'être noyés sous des tonnes de skills dont ils ne comprennent même pas l'intitulé, *EVE Online* reste encore beaucoup moins accessible qu'un *World of Warcraft*. Et tous les vétérans vous le diront : il faut à un moment ou un autre se faire violence pour progresser, parce que le chemin n'est jamais fléché. Mais malgré ses défauts, ou peut-être justement grâce à ses défauts, *EVE Online* reste encore aujourd'hui le vrai MMORPG du hardcore gamer. Vous n'y croiserez pas de gamin de 12 ans ou de grand-mère Mage de Feu level 80. On est entre gros autistes du jeu vidéo prêts à s'enfiler 200 pages de docs pour comprendre comment optimiser la vitesse de suivi des tourelles laser d'un croiseur d'assaut ou comprendre les subtilités mathématiques des bonus de bouclier. Et la politique de CCP, qui laisse le maximum de libertés aux joueurs – liberté de faire du PvE ou PvP, du commerce, de la spéculation, de la production, liberté de se faire arnaquer, pirater, rançonner... –, tout en crachant des extensions gratos à un rythme régulier pour affiner et étendre le gameplay, laisse penser que le succès du jeu n'est pas près de se démentir. C'est donc le bon moment pour se laisser tenter et voir si le charme opère, par exemple avec la période d'essai gratos de 14 jours qu'on peut décrocher sur Steam. Tenez, si vous tournez la page, on a même pensé à vous préparer un petit guide pour débuter dans de bonnes conditions, sans faire les erreurs de base qui peuvent à terme vous gâcher l'expérience.

Ne tirez pas sur l'Ambulation. *Montré en grande pompe l'année dernière lors d'une convention de fans en Islande, la technologie Ambulation tarde à arriver dans le jeu. Pour mémoire, il s'agira d'un nouveau moteur permettant (enfin) de marcher dans les stations spatiales aux commandes d'un bel avatar 3D. Les développeurs annoncent plein de trucs sympas comme des salles de commandement avec carte 3D holographique d'où pourront être dirigés les grands combats de flotte. N'espérez cependant pas, en le croisant dans une backroom du bar "Le Galaxos" à Jita, étrangler à mains nues le gros lâche qui a flingué votre navette aux commandes d'un Dreadnaught de 3 kilomètres de long : les combats ne seront pas possibles à l'intérieur des stations.*



Comment débuter à EVE online sans sombrer dans la spirale de la dépression et du suicide aux barbituriques ?

Vous trouverez toujours un pote pour vous raconter qu'il a essayé de jouer à EVE Online, et qu'il a arrêté au bout de 3 jours, mort d'ennui, en réalisant qu'il avait plus l'impression d'avoir signé pour un nouveau job à mi-temps. Comptable galactique ou casseur de cailloux spatiaux sont des termes qui reviennent souvent.

En faisant les mauvais choix, *EVE Online* peut en effet se révéler être un passe-temps laborieux et lassant. Ce guide va tenter de vous expliquer comment éviter tout ça et franchir le difficile palier permettant d'apprécier *EVE Online*. Oui, en seulement deux pages, je sais, c'est couillu.

Interdit aux mineurs.

Vouloir devenir mineur ou commerçant est la première erreur qu'on peut faire dans *EVE Online*. Le gameplay associé à ces deux professions est effroyablement répétitif. Être mineur ? Cela consiste à passer des heures à regarder un petit laser vider un astéroïde, puis à recommencer jusqu'à la nausée. Le commerçant ? Il passe son temps à faire des allers-retours entre les stations pour y acheter et y revendre des marchandises. Prévoyez un stock d'antidépresseurs car devenir riche est long, lent, laborieux. Et la production ? Même chose, sauf que c'est encore plus compliqué. Vous passerez votre temps dans des stations à naviguer dans des menus affreusement complexes, pour finalement gagner une misère en vendant votre premier module après 5 jours d'effort. Attention, je ne dis pas que ces professions sont inutiles (elles sont par exemple parfaites pour les acharnés qui voudront ouvrir un deuxième compte), mais elles demandent un gros investissement et peuvent rapidement dégoûter du jeu le nouveau venu un peu naïf.

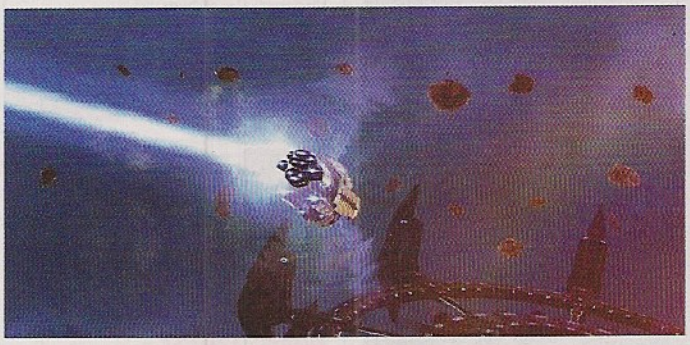
Si fun pacem, para bellum.

Alors pour démarrer *EVE Online*, il n'y a pas à discuter : choisissez la voie militaire. Vous serez en terrain connu, le gameplay est classique pour un MMORPG : on y optimise le DPS et la capacité à "tanker" ; il y a même une certaine dimension tactique dans les combats. C'est de loin l'activité la plus fun qu'on puisse pratiquer en débutant. La progression est plus rapide mais s'effectue par paliers, matérialisés par quatre niveaux de missions proposées par les agents. Les récompenses à chaque mission réussie et le loot laissé par les vaisseaux détruits permettent de se faire un peu d'argent, et vous pourrez arrondir vos fins de mois en récupérant les débris des épaves (ça s'appelle le Salvaging). Vous vous rendrez

Agents perturbateurs.

Les agents, qu'on trouve dans les stations spatiales, sont les donneurs de quêtes dans EVE Online. *Ils ont un niveau et une "qualité" qui va de -20 à +20. Au début, seuls les agents de niveau 1 vous confieront des missions. Commencez par en trouver un avec une qualité faible, par exemple -19 ou -14, et compléter ses missions jusqu'à avoir un vaisseau ou un niveau de skillpoints qui les rendent monstrueusement faciles. Puis, grimpez dans la hiérarchie très prudemment en cherchant un agent de meilleure qualité. L'erreur classique est de se précipiter trop tôt sur un agent de niveau supérieur et de se faire exploser un vaisseau hors de prix en 8 secondes chrono avant de désinstaller le jeu par accès de rage (ça m'est arrivé plus d'une fois). Par exemple, soyez certains de bien maîtriser les missions d'un agent de niveau 1 et qualité 18 avant d'aller bavarder avec un agent de niveau 2 et de qualité -16.*

Joie du PvP : une flotte de plusieurs centaines de pilotes s'agglutine autour d'une station spatiale avant de warper en groupe vers les assaillants.



vite compte que les missions sont toujours un peu les mêmes, mais rien à voir avec l'ennui profond que ressentira un mineur spatial.

Qui suis-je ? Où vais-je ?

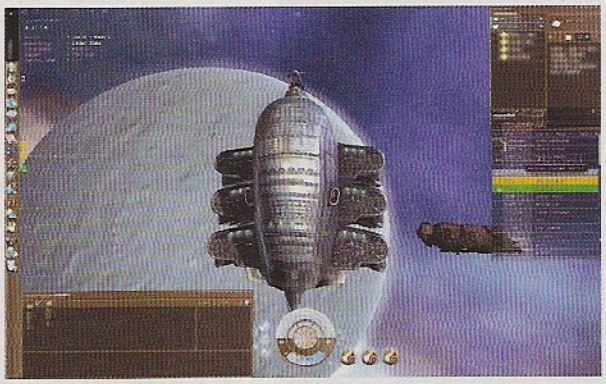
Voilà, vous êtes donc un brave pilote de combat avec deux semaines d'expérience, quelques millions d'isks dans le portefeuille, et maintenant ? Il n'y a pas de niveau 60 à atteindre dans *EVE Online*, ni de "fin de jeu" à proprement parler. C'est à la fois un des défauts et une des qualités de ce MMORPG : c'est le pauvre joueur perdu dans le vide spatial qui doit se trouver ses propres objectifs et les moyens de les atteindre. C'est l'heure d'installer EVEMon. EVEMon est un freeware très bien foutu qui vous permet de planifier vos objectifs à long terme. Pour une pilote de combat mâle, ce sera naturellement de pouvoir piloter un gros substitut pénien, par exemple un Battlecruiser de deux kilomètres de long. En un clic, EVEMon vous donne le programme, dans un ordre optimisé, des compétences qu'il faudra développer pour y arriver. Et pour l'équiper correctement avec les bons modules (armes, afterburners, équipement de guerre électronique...), vous téléchargerez l'Eve Fitting Tool, alias EFT, et pourrez consulter une base de données des "fittings" pour chaque vaisseau, c'est-à-dire des combinaisons de modules permettant d'exploiter correctement l'engin de vos rêves. Sortir d'une station avec son premier Destroyer, tourner autour pour admirer les reflets métalliques sur sa coque immaculée fera sûrement battre votre petit cœur de hardcore gamer.

Emploi du temps modulable. EVE Online *peut s'accommoder de n'importe quel emploi du temps, à condition de bien choisir sa corporation. Certaines sont remplies de gros chômeurs intoxiqués qui vous expulseront si vous n'êtes pas connecté 10 heures par nuit. On notera qu'une des grandes qualités d'*EVE Online *est de pouvoir être joué en mode fenêtré tout en lisant un site web ou en bossant sur une feuille Excel, car les combats contre les NPC lors des quêtes ne demandent pas la même attention qu'une partie de* Team Fortress 2. *Tenez, là j'ai 15 croiseurs pirates autour de moi et mon petit vaisseau les explose un à un sans me demander autre chose qu'un clic de souris de temps en temps.*

Sortir de la solitude.

Vous me direz qu'il est étrange de commencer à jouer à un MMORPG dans la solitude la plus totale. Ne cherchez pas, c'est normal, ça fait partie du trip. Vous trouverez un tas de petites corporations (les guildes de *EVE Online*) acceptant les débutants, mais la plupart sont un peu minables, gérées par des mecs qui n'en connaissent pas plus que vous et veulent surtout vous pomper 15 % de votre portefeuille à titre d'impôt. Il faut commencer *EVE* en solo, se faire la main tranquillement, sans stress, potasser les nombreuses Wiki spécialisées entre deux missions pour piger les grands concepts du jeu et attendre patiemment quelques mois de parvenir aux trois ou cinq millions de skillpoints, les seuils à partir desquels les corporations sérieuses et organisées commencent à recruter. Entre-temps, vous aurez appris à naviguer dans l'interface, vous aurez acheté quelques implants, vous aurez compris les bases du combat et serez capable de vous acheter vos propres vaisseaux sans faire la manche. Vous aurez alors, pour schématiser, le choix entre deux types de gameplay : les corporations "Empire" qui vous permettront de jouer en coopératif contre des NPC, dans ce qui serait l'équivalent des instances de *World of Warcraft*, ou les corporations plus hardcore qui vivent en espace 0.0 et proposent du PvP 24 heures sur 24 au milieu de grandes alliances qui se trahissent les unes les autres. Beaucoup de joueurs vont diront que, si vous n'avez pas abandonné en cours de route, c'est à partir de ce moment-là qu'*EVE Online* commence alors à mériter ses 15 euros par mois et que vous pourrez faire une croix sur votre mariage et votre vie sociale.

ackboo



Apocrypha ***apporte quelques améliorations graphiques mineures à un moteur qui n'en avait même pas besoin.***

Le nouvel écran d'équipement du vaisseau simplifie (un peu) ce difficile exercice.

download

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 0.9.6.4 beta 2
- Winamp 5.551
- iTunes 8.1.0.51

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 1.56.3
- Pidgin 2.5.5

Antilourds
- SpamPal 1.594
- SuperAntispyware Free 4.26.1000 beta
- Windows Defender

Navigateurs
- Avant Browser 11.7
- Firefox 3.1 Beta 3
- Opera 10.0 Alpha

Browsers d'images
- FastStone Viewer 3.8 beta
- XnView 1.96
- Picasa 3.1.71.18

Clients FTP
- FlashFXP 3.8 beta
- FileZilla 3.2.3
- SmartFTP 3.0.1026.7

Drivers vidéo
- ATI Catalyst 9.3
- ForceWare 182.08

◆ Trial
● Shareware
■ Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.

DÉMO
Wallace & Gromit in Fright of the Bumblebees

Après avoir redonné une nouvelle jeunesse à *Sam & Max* et adapté *Strongbad* en point & click, les talentueux développeurs de Telltale s'attaquent maintenant à une nouvelle licence, *Wallace & Gromit*. En attendant le test dans le prochain numéro, une démo du premier épisode dévoile la nouvelle direction empruntée par ce jeu d'aventure. Après avoir adopté une plastique moche et criarde pour *StrongBad*, ils se tournent en effet vers une 3D arborant le style pâte à modeler de la série. Le résultat est plutôt réussi, c'est mignon, fidèle à l'original et ça ne nécessite pas de gros PC pour tourner. Le changement n'est pas que graphique, le héros se dirige maintenant au clavier. La souris est toujours utilisée pour ramasser les objets et les utiliser cela dit, ça ne change donc pas grand-chose au final. Si ce n'est que les énigmes, elles, ne semblent pas avoir gagné au change. Tout commence dans le salon de Wallace, qui nous explique le nouveau gameplay et nous demande de remplacer le fou d'un jeu d'échecs cassé. Tiens, une statuette de reine, cela pourrait-il faire l'affaire ? Non, la reine est déjà présente sur l'échiquier, on va prendre un poivrier. On pourrait mettre ça sur le compte de la phase d'initiation si le reste n'était pas aussi simple, ou à peine plus compliqué. Le pire, c'est que l'humour potache est loin d'empêcher la léthargie cérébrale. Certes, la reine des abeilles a l'air stupide avec ses trois mètres de haut et son maquillage de Pussycat Doll, mais ça ne remplace pas des dialogues à choix multiples subtils ou juste assez bêtes pour être marrants. J'espère que la démo n'est pas représentative de la série. Vous aurez compris que je ne suis pas emballé.

Développeur : Telltale Games (É.-U.)
Editeur : Telltale Games
Taille : 138 Mo
URL : www.telltalegames.com

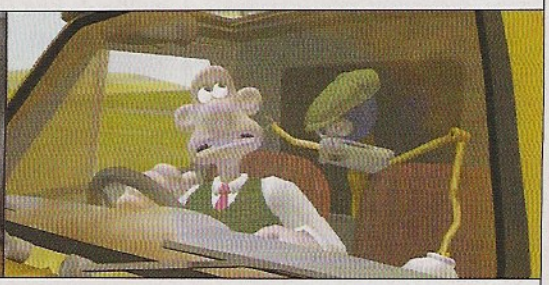
MODULE FIREFOX
Karcher

Au début, Sarko vous faisait rire avec sa tête de fouine perfide et ses mensonges plus gros que Philippe Seguin. Malheureusement, à force de le voir parader triomphalement partout et tout le temps, vous en avez marre maintenant. Employez donc la manière forte pour vous débarrasser de ce problème en installant Karcher, un module de Firefox. Celui-ci éradique définitivement toute allusion à l'agaçant petit bonhomme, supprimant toute news, photo ou sujet de forum ayant le malheur de l'évoquer. Fermer les yeux pour ne pas affronter la réalité, ça a toujours été une bonne idée.

Développeur : Adjudant Tifrice
Version : 1.0
Taille : 4 Ko
URL : addons.mozilla.org/fr/firefox

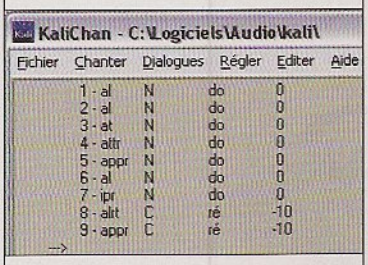
SHAREWARE
Kali

Certains d'entre vous sont assez inconscients pour nous envier de travailler avec Omar Boulon. Pour savoir ce que cela représente, faites donc un test en installant son synthétiseur vocal préféré. Le soft a la particularité de pouvoir chanter les phrases qui lui sont soumises. Cela requiert



toutefois une certaine connaissance de la musique, puisqu'il faut préciser à chaque syllabe la note associée, le tempo et plein d'autres informations qui ne signifient rien pour moi. D'un autre côté, pour imaginer Boulon à vos côtés, il suffit de mettre le volume au maximum et d'insérer "PIPIPIPIPOPOPOPOPOPOPI-PIPIPOPO-SAUCISSE", Kali se chargeant tout seul de le faire tourner en boucle. Attention, la version d'évaluation du logiciel se coupe automatiquement au bout de 40 minutes, n'oubliez pas d'enregistrer le morceau et de le relancer immédiatement pour rester fidèle au modèle original.

Développeur : CRISCO
Version : 4.05
Taille : 27 Mo
URL : tinyurl.com/killmi



JEU
Yo Frankie!

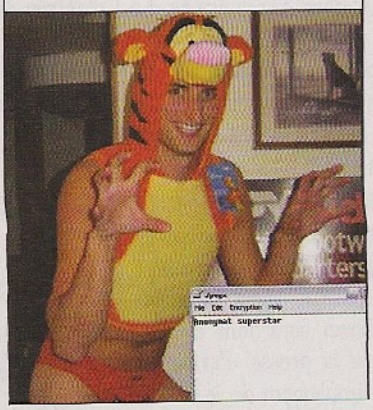
Vous voyez Big Buck Bunny, une animation super bien foutue dans laquelle un lapin monstrueux fait la guerre à un petit écureuil malveillant ? Conçue par l'institut Blender pour promouvoir son logiciel, les gars reprennent maintenant l'univers de leur création dans un jeu vidéo. On est cette fois du côté du vilain Frank, l'écureuil, que l'on déplace comme dans un jeu de plateforme en 3D classique. D'ailleurs, c'est assez classique dans l'ensemble, en plus d'être un peu grossier graphiquement. Il a du charme, tout de même. Et il est gratuit. Mieux que ça : il est sous licence Creative Commons, tourne sur à peu près tout et se voit améliorer par la communauté. Si Yo Frankie ! a des défauts, on a moins de raisons de se plaindre en sachant qu'on pourrait retrousser ses manches et se mettre au boulot. Et pis d'abord, il est où votre jeu pour vouloir critiquer celui des autres, hein ? Alors bon, museau les gars, merci.

Développeur : Institut Blender
Editeur : Fondation Blender
Taille : 313 Mo
URL : www.yofrankie.org

FREEWARE
Jpegx

On connaît tous des personnes insupportables avec lesquelles on est obligé d'être correct, parce que c'est le patron par exemple, et qu'on ne dit pas au patron que c'est un "papillon de lumière qui louche" quand on veut garder son job, normalement. Même si ça n'a aucun sens. Jpegx vous permet de cacher des messages dans des images, ce qui vous permet d'insulter qui vous voulez autant que vous le voulez en lui balançant d'innocents organigrammes sans intérêt. Vous pouvez aussi vous en servir pour échanger des messages secrets avec des collègues que même les Chinois de l'UMP ne pourront pas suspecter, c'est dire son utilité. Par contre, ça ne fonctionne qu'avec les Jpeg, mais si c'est le prix de la liberté...

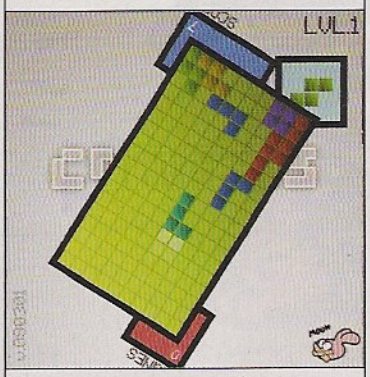
Développeur : Nerdlogic.org
Version : 2.1.1
Taille : 30 Ko
URL : tinyurl.com/chinoi



FREEWARE
Invisible Ink

Vous préférez traiter votre patron de "sexeur de dauphin amateur" dans un fichier bmp pour tromper les mandarins du Modem qui ont la haine ? Optez pour Invisible Ink.

Développeur : Enlarge your Nerd
Version : 1.0.0.4
Taille : 505 Ko
URL : www.enlargeyournerd.com



JEU EN LIGNE
Cointris

Si vous ne traînez pas sur *Canarpc.com*, vous ignorez sûrement qu'on y a ouvert une rubrique Devblog pour les développeurs indépendants. Un lecteur y a déjà soumis sa création, spécialement développée aux couleurs de *Canard PC*. OK, il a juste ajouté une skin sur une vieille idée, mais c'est un jeu original au moins... OK, c'est juste un Tetris, mais pas n'importe quel Tetris : celui-ci est tordu. En plus du mode classique, un mode Normal (Flat 3D) incline le plateau dans la direction où vous envoyez les pièces. C'est un peu gerbant, mais pas autant que le mode Total Vomi dans lequel le plateau tourne sur lui-même sans arrêt. C'est marrant, la musique est sympa, chapeau feignasse.

Développeur : GdabZ
Version : 90301
URL : www.gdabz.fr/cointris

À voir aussi

PATCH
GTA 4

"On pense encore à toi oh Bwana, dis-nous ce que t'as pas on en a, y'a pas d'café pas de coton pas d'essence, en France, mais des idées ça on en a nous on pense." Michel Sardou, Le temps des colonies

Version : 1.03.0
Taille : 53 Mo
URL : tinyurl.com/ouelcom

PATCH
Tom Clancy's EndWar

"Parlons enfin des droits acquis (...), il faudra bien qu'on en oublie." Michel Sardou, Allons danser

Version : 1.01
Taille : 19 Mo
URL : tinyurl.com/sopalin

PATCH
Dominions 3

"Je voudrais aimer une enfant qui me ressemblerait un peu, qui saignerait du même sang."

Version : 3.23b
Taille : 7 Mo
URL : tinyurl.com/c73bxl

PATCH
Tom Clancy's H.A.W.X

"Oh je voudrais aimer une enfant pour quelques heures de plaisir, la prendre un soir à ses parents."

Version : 1.01
Taille : 38 Mo
URL : tinyurl.com/jaunie

PATCH
NecroVisioN

"Je veux l'épouser pour un soir, mettre le feu à sa mémoire, l'épuiser d'amour et disparaître dans la nuit, comme un voleur, comme un bandit." Michel Sardou, Je veux l'épouser pour un soir

Version : 1.1
Taille : 23 Mo
URL : tinyurl.com/giscard

El Gringo

DOSSIER >>>

Jeu PC : Chronique d'une mort annoncée ?

Chute des ventes, jeux annulés, rayons désertés : notre idole est en perte de vitesse. On le dit lessivé par le piratage et rétamé par la concurrence des consoles. Pour certains, la messe est dite et il n'y a plus qu'à commander le cercueil. Mais depuis bientôt trois ans, le corbillard patiente et le malade est toujours vivant. Et si la réalité était plus compliquée que ça ? Alors sortons le serpent de mer de son bocal pour voir quelle cochonnerie il a bien pu avaler.

Inutile de nier la réalité : le jeu PC est un papy à la santé déclinante. Prostré dans un coin, il toussote douloureusement sous le regard hypocrite de ses neveux consoleux. Les hyènes guettent son dernier soupir pour pouvoir rafler les restes de l'héritage. Mais papy s'accroche. Il a plus d'un tour dans son sac et encore plein de belles histoires à raconter. Commençons par un check-up complet. Selon GfK, le quatrième institut d'études marketings mondial, le patient pesait 187 millions d'euros en France en 2008 (contre 1,4 milliard pour le marché console). Cette même année, ses ventes en boîte ont chuté de 18 % (en valeur), tandis que celles des consoles augmentaient de 29 %*. À première vue, il faut une bonne dose d'optimisme pour estimer que le pronostic vital n'est pas engagé.

Je t'aime moi non plus. Les fautifs ? D'abord le PC lui-même. Au moment où notre média entre véritablement dans l'ère de la consommation de masse, nos vieilles bécanes traînent un certain nombre d'archaïsmes. Le genre de défauts qui paraissent naturels aux habitués mais qui hérissent les nouvelles générations de joueurs (jeunes ou moins jeunes). Depuis des années, le gamer PC s'est habitué à vérifier la configuration des jeux qu'il achète. Il supporte des processus d'installation parfois pénibles (de plus en plus, d'ailleurs) avant de lancer un jeu bugué qui l'obligera à surveiller la sortie des futurs patchs. Dans bien des cas, le résultat à l'écran sera loin du feu d'artifice annoncé dans la presse. Parfois, il refusera purement et simplement de se lancer. Verdict : retour à la case config... et investissement en vue dans une nouvelle carte graphique. À côté de ça, vous avez le monde rose et naïf du jeu sur console : on allume, on insère la galette et roulez jeunesse...

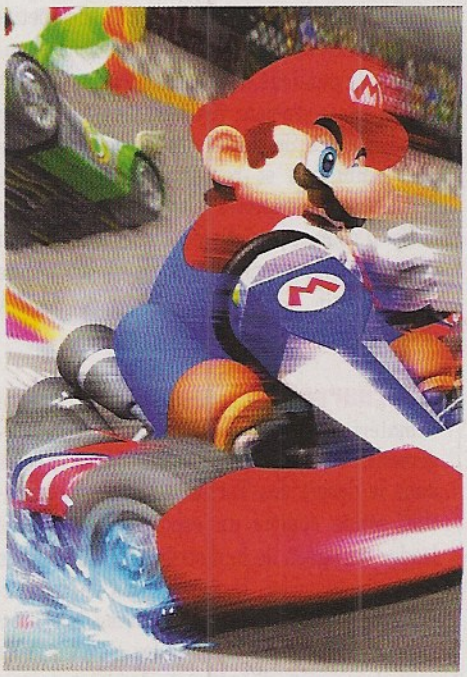
Car c'est bien beau d'avoir un parc de machines monstrueux quand quasiment aucun PC ne ressemble à un autre (OK, j'exagère, mais c'est pour faire passer le message). L'écart grandissant entre les machines d'entrée de gamme et celles à haute performance en devient même un problème industriel. Tim Sweeny, le directeur technique d'Epic Games, a confié au site TG Daily que l'écart de performances entre un engin à quelques centaines d'euros et une bête de course façon Alienware est désormais de l'ordre de 1 pour 100. Il y a 10 ans, l'écart

**Selon les derniers chiffres, la PC Gaming Alliance estimait le chiffre d'affaires mondial du jeu PC à 8 milliards d'euros en 2008, soit une petite progression par rapport à 2007.*

Endwar ? Halo Wars ? ***Les tentatives d'adaptation du STR sur console sont pour l'instant loin d'être convaincantes.***

maximal tournait autour de 1 pour 10. Selon lui, 60 % des nouveaux PC vendus sont inadaptés aux jeux les plus modernes. Ainsi, quand Epic annonce que la quatrième version de son Unreal Engine sera conçue d'abord pour les consoles next-gen, la boîte se justifie en invoquant le casse-tête qu'est devenu son développement sur PC. La PC Gaming Alliance a annoncé qu'elle travaillerait à harmoniser un minimum ce vaste foutoir, comprenant bien les effets pervers de la course à l'armement.

La loi du marché. Le PC ne serait plus suffisamment user-friendly à l'heure où le grand public est roi ? Normal me direz-vous, la qualité, ça se mérite. De fait, le PC reste le royaume du joueur hardcore, celui qui y consacre des centaines d'heures, qui modifie lui-même son jeu ou passe des nuits blanches à jouer en réseau. Mais sachez, jeunes fous, que le marché n'a que faire de votre dernier mod graphique pour *Hearts of Iron* ou de vos nuits *Left4Dead* dans la cave des cousins. Ce qui l'intéresse, c'est le chiffre. Voyez par exemple les étals des revendeurs. Le jeu PC s'y voit progressivement évincé par les consoles, et le phénomène devrait s'amplifier dans les mois à venir, certaines sources nous murmurent d'ailleurs à l'oreille qu'à la rentrée 2009, le rayon PC disparaîtra d'une enseigne aussi emblématique que Micromania. Pour le gérant d'un rayon qui n'est pas extensible à l'infini, seul le potentiel de vente compte. La concurrence est toujours plus rude et vous savez déjà quel gros plombier libidineux aura la priorité sur les têtes de gondole. Et là, c'est le drame : moins exposés, les jeux PC perdent le contact avec le grand public, ils se vendent moins... et donc leur place chez les revendeurs diminue. C'est un cercle aussi vicieux que visqueux. Rassurez-vous, vous trouverez toujours la dernière extension de *World of Warcraft*. Vous ne pourrez pas la manquer, juste à côté du gros orc en plastique. Mais alors, comment peut-on parler de crise sur la plateforme qui héberge la plus grosse machine à fric de toute l'histoire vidéoludique ? Aux dernières nouvelles, le MMORPG, c'est encore sur PC que ça se passe ! Sauf qu'on a bien compris en 2008 que la poule aux œufs d'or s'était transformée en vilain canard boiteux et galeux. Ensorcelés par les sirènes d'un *WoW* ou d'un *Dofus*, combien de Titanic aux coûts de développement monstrueux se maintiennent péniblement au-dessus de la ligne de flottaison, quand ils ne sombrent pas corps et biens ? Loin d'être la solution, *WoW* aurait même plutôt aggravé le problème, si l'on en croit Brian Sullivan (papa des premiers *Age of Empires* et de *Titan Quest*). Celui-ci déplorait dès 2006 "*un MMORPG tellement passionnant qu'il engloutit beaucoup de temps et d'argent chez*



100 millions de DS vendues dans le monde, 3 jeux sur 5 dans les meilleures ventes mondiales 2008 et une Wii qui écrase la concurrence... Les succès de Nintendo ont masqué la réalité d'un marché plus contrasté.

Black Box* (Need for Speed : Undercover), *Crystal Dynamics* (Lara Croft Underworld) *et même le prestigieux Ensemble Studios (la franchise* Age of Empires*)... La mort fauche et l'espoir vacille, comme disait le poète.

les millions de personnes qui y jouent. Du temps et de l'argent qu'ils ne mettront donc pas dans d'autres jeux PC".

Tipiak m'a tuer. Impossible d'évoquer la crise du jeu PC en faisant l'impasse sur le piratage. C'est d'autant plus facile que tout le monde a son avis sur le sujet. Pour les uns, le piratage est un mythe (ou tout du moins une exagération) monté en épingle par des capitalistes sournois aux desseins inavouables. Pour les autres, c'est une bombe atomique qui rase tout sur son passage. Les créateurs de l'excellent *World of Goo* ont ainsi estimé que 9 exemplaires sur 10 de leurs softs étaient des copies illégales. Sans verser dans l'excès, j'estime qu'il suffit de voir les éditeurs se triturer les méninges pour inventer des DRM aussi impopulaires qu'inefficaces (vous avez dit *Spore* ? 1,7 million de téléchargements illégaux selon TorrentFreak) pour deviner que la menace n'a rien d'un canular pour eux. James Rebours, le DG de Sega pour l'Europe du Sud, estime le manque à gagner entre 10 et 30 %, tout en soulignant que son impact n'est par définition pas mesurable. En effet, combien de pirates ont téléchargé un jeu parce qu'ils en avaient l'occasion, mais ne l'auraient de toute façon pas acheté ? Toujours est-il que le précédent de l'industrie musicale** est un spectre que le jeu vidéo souhaite éviter à tout prix.

Business models alternatifs. Nos grosses tours antédiluviennes gardent pourtant des atouts dans leur jeu. Elles restent maîtresses dans les domaines de MMORPG, des simulations, des jeux de gestion et des STR. Ces derniers restent un genre majeur en termes de ventes, et quand on voit que *Halo Wars* vient d'être proclamé "meilleur vente de STR sur console" avec 1 million d'unités, les pros de la catégorie ricanent... enfin pour l'instant. Et si les principaux atouts du PC restaient son disque dur et son clavier ? Concernant ce dernier, outre que ce bout de plastique reste ce qu'on a inventé de mieux pour contrôler des jeux un brin complexes, il assure au PC la domination de tout le créneau "communautaire connecté". Un atout de taille à l'heure où se profile l'ère du tout-MMO. Et ça tombe bien, puisque c'est précisément sur Internet que se développent toute une série de business models alternatifs. C'est sans doute le cœur de toute la problématique : le jeu PC ne meurt pas, il mute. Et tel un zombie qu'on croyait avoir dégommé pour de bon, il attend le générique de fin pour surgir et déchiqueter ses imprudents détracteurs. "*Le PC bénéficie d'une longueur d'avance dans le domaine de la vente dématérialisée*, note Patrick Hellio du Journal de Loisirs Interactifs (JDLI). *Jeu persistant par abonnement ou cartes prépayées, item-selling, jeu gratuit sur Internet, c'est sur PC qu'explosent ces nouvelles perspectives économiques.*" Un essor dont l'impact n'est pas encore quantifié, mais qui apparaît justement au moment où les ventes de jeux en boîte reculent. Profitant de la crise, les jeux gratuits sur navigateur ont ainsi vu leur audience grimper de 27 % en 2008 aux États-Unis (+42 % pour le jeu online d'une manière générale). Ces petits programmes simples sont généralement financés par la publicité, mais aussi de plus en plus par la vente d'objets virtuels. C'est le cas du *Combat Arms*, de Nexon, un jeu en libre accès plus ambitieux et rentabilisé par la vente d'armes et d'accessoires équipant les héros virtuels. Il compte actuellement plus d'un million d'inscrits. Sur le même modèle de jeu online semi-gratuit, le *Battlefield Heroes* de EA devrait sortir d'une semaine à l'autre.

Téléchargement. Mais qui dit "vente dématérialisée" pense avant tout au téléchargement. Celui-ci fait un peu figure d'oasis dans le désert des Tartares : sa seule évocation sonne comme un espoir de survie. Le leader européen de la distribution numérique s'appelle Nexway. Il fournit les infrastructures de vente clé en main (système de protection inclus) aussi bien à des développeurs pour leur vente directe qu'à des sites comme *fnac.com*. En matière de jeux vidéo, il communique une croissance des ventes de 120 à 130 % par an, mais sur un marché qui était

369 millions d'euros de manque à gagner en 2007 selon Terra Consultants.

Dès sa sortie, **Empire Total War** *a arraché la première place des ventes de jeu PC, juste devant...* **Empire Total War édition collector.** *La preuve que les joueurs peuvent mettre la main à la poche pour un jeu PC qui en vaut la peine.*

Empire Total Carton. *L'excellent (quoique bugué) jeu de Sega a réussi la performance d'occuper à lui seul la première et la seconde place des ventes PC début mars. La première pour l'édition de base, la seconde pour l'édition collector. Ce jeu est l'exemple des recettes appliquées aujourd'hui par l'industrie pour obtenir un carton sur PC, malgré les ventes en berne.*

Recette n° 1 : le tapis de bombe marketing. *Impossible d'échapper aux publicités sur la sortie d'*ETW. *La surenchère marketing fait d'ailleurs partie intégrante de l'explosion des coûts de production d'un jeu vidéo, avec les mêmes effets pervers : gare à la gamelle si ça rate. Pour la petite histoire, les journalistes ont reçu un presskit consistant en une boîte en bois contenant des balles de mousquet, de la poudre (de perlinpinpin), du sable des côtes espagnoles et une bouteille lancée à la mer par un navire français coulé par les Anglais (forcément). Ce n'est pas nécessairement cette promo qui a coûté le plus cher, mais elle donne un avant-goût de certains délires marketing.*

Recette n° 2 : en mettre plein la vue. *Pour séduire le grand public, il faut faire plus beau, plus grand, plus fort que les épisodes précédents. Surtout avec une série qui a fait de la qualité graphique sa marque de fabrique. Revers de la médaille : encore une inflation des coûts de production.*

Recette n° 3 : la loi des séries. *Une licence qui s'est imposée auprès des gamers, ça n'a pas de prix. Un* Starcraft *ou un* Halo *sur la boîte est la certitude du succès, même si vous avez rempli cette dernière avec du pâté pour chien. Pour Sega, l'essentiel consistait à capitaliser sur la griffe* Total War *: offrir les recettes classiques de la série tout en améliorant les faiblesses signalées par les joueurs (Sega cite notamment la dimension historique). Effet pervers : difficile d'imposer une nouvelle franchise. Sur un créneau devenu hyper-concurrentiel comme le STR, le ticket d'entrée est très cher. Il faut frapper fort ou périr. Deuxième effet pervers : la licence est si importante que des jeux quelconques (la série* Command & Conquer *et ses affidés) décrochent toujours le cocotier sans vraiment se renouveler.*

Recette n° 4 : viser le bon créneau. *Comme évoqué plus haut, si vous visez le marché PC, faites-le sur une de ses spécialités comme le STR ou la simulation.*
Ingrédient facultatif : En faire un vrai bon jeu, obtenir une couverture presse et un bouche à oreille favorables. Objectif atteint avec Empire Total War.

encore embryonnaire en 2006. Steam, de son côté, revendique 100 % de croissance par an depuis 2004. Francis Ingrand, vice-président de Nexway, estime que le téléchargement légal occupe actuellement entre 5 et 10 % du marché. Il reconnaît aussi que ce succès n'est probablement pas suffisant pour compenser à lui seul le recul du jeu PC payant. Difficile d'en juger en l'état puisque les éditeurs ne communiquent pas leurs ventes en ligne, sans doute pour ne pas effaroucher les grands distributeurs retail, ces petits chatons hypersensibles dont ils sont encore dépendants pour 90 % de leurs recettes (et qui pourraient les expulser de leurs rayons s'ils surprenaient leur flirt avec la concurrence). Une chose est sûre, la vente de jeu en ligne s'accroît, bénéficiant de l'évolution des mentalités et de l'Internet haut-débit. Il se murmure d'ailleurs dans la profession que le fléau du piratage n'aurait pas eu que des inconvénients. Ainsi, à force de télécharger illégalement, toute une génération de

Aux États-Unis, la fréquentation des jeux gratuits en ligne a bondi de 27 % en 2008. Ces softs sur navigateur intéressent peu les vrais gamers, mais au moment où l'on parle d'explosion du casual gaming, le PC rappelle qu'il a quelques arguments à faire valoir.

joueurs aurait perdu les réticences de ses aînées quant à la vente en ligne. Selon cette théorie, le piratage aurait démocratisé la pratique du téléchargement, à condition que les tarifs restent modérés, ce qui n'est pas toujours le cas. Allons-nous assister à une dématérialisation du jeu PC ? "*Il est faux de penser que la vente en boîte va disparaître*, estime Francis Ingrand. *Les joueurs restent attachés à l'objet et le succès des éditions collector montre qu'il est prêt à casser la tirelire de temps en temps. De fait, les deux modes de transaction devraient cohabiter. Le téléchargement représentera peut-être à terme entre 20 et 40 % des ventes PC.*"

Jeux de niche. Pour les joueurs, il présente l'avantage de mettre à disposition des jeux de niche ou du back-catalogue à prix cassés. Vous avez été déçu par *Fallout 3* ? Un vrai gamer ne dédaignera pas relancer une partie de *Fallout 2* vendu sur la toile à moins de 5 ou 10 euros. Au rayon nouveautés, *World of Goo* ou iFluid étaient disponibles sur le Web plusieurs mois avant leur édition en boîte. Pour les studios, l'essor du téléchargement représente une aubaine pour les petites productions qui voyaient disparaître leur accès au grand public. Sachez ainsi qu'un développeur indépendant mettant en vente son dernier bébé à 45 euros sur son site internet touchera jusqu'à 25 euros de bénéfices par unité... contre 5 euros par boîte dans un magasin dans le meilleur des cas. Pensez-y lors de vos chevauchées cheveux aux vents dans les steppes de *Mount&Blade*. Et pour l'ensemble de l'industrie, le réseau ouvre des perspectives commerciales basées sur les affinités et l'achat d'impulsion. Un cinéphile qui se rend sur *Allociné.fr* à la recherche d'infos sur le dernier Batman pourra y croiser une pub sur sa licence jeu vidéo et la télécharger dans la foulée. Bref, tout cela est bien beau, à condition d'être conscient que les plateformes de téléchargement sont aussi le lieu de dérives scélérates (se reporter au dossier de Gringo sur Steam dans *CPC* n° 187). Au final, on devrait s'orienter vers une répartition où les blockbusters s'écoulent encore majoritairement dans les magasins tandis que se développe un réseau parallèle de ventes de jeux de niche et indépendants. Il ne reste alors plus qu'à espérer qu'un acteur du téléchargement (Steam, au hasard) n'écrase pas ce marché naissant, imposant par son monopole ses conditions aux développeurs et ses tarifs aux joueurs... En la matière, l'histoire du capitalisme en général et de l'industrie informatique en particulier n'incite pas à l'optimisme...

I will survive. Quand on fait la tournée des popotes, on est surpris par le nombre d'acteurs pour lesquels le jeu sur PC ne s'est

***Le PC restera plus que jamais la plateforme où dénicher des petites merveilles ambitieuses comme l'excellent* Mount&Blade.**

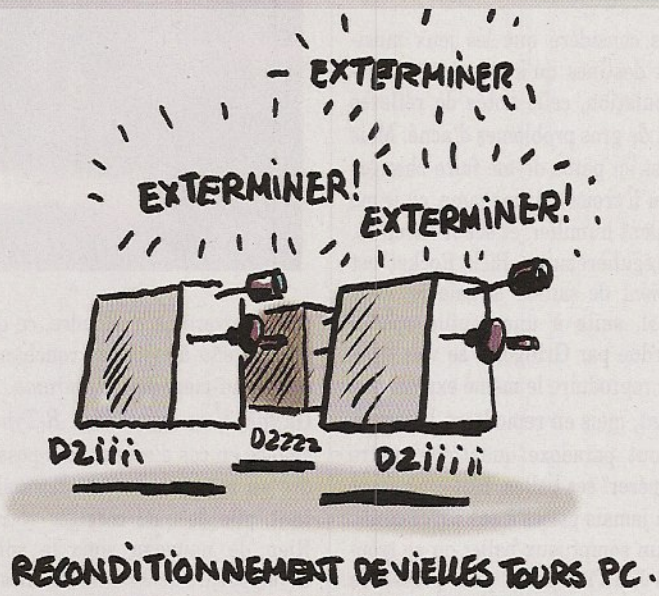
Pour John Riccitiello, le patron d'EA,* "la tendance accélérée du casual gaming nous aidera à contrebalancer une demande qui s'essouffle auprès de nos consommateurs habituels". *Traduction : en temps de crise, je mise tout sur* Les Sims *!

jamais aussi bien porté ! Si ses résultats sont en baisse, c'est aussi parce que les analystes ne prennent pas encore en compte les nouvelles formes de business en éclosion. Si notre machine abandonne la priorité des grosses licences aux consoles, si les portages commencent à se raréfier, il faut se rabattre sur la spécialisation croissante vers ses modes de jeu de prédilection. "*Si nous avons maintenu nos chiffres de ventes PC malgré le contexte, c'est parce que nous avons visé juste avec des séries comme* Football Manager *ou* Total War, explique James Rebours, directeur général de Sega pour l'Europe du Sud. *Ce sont des licences très solides et qui occupent des créneaux sur lesquels le PC n'est pas véritablement concurrencé (NDR : le management et le STR). Le jeu sur PC grand public survivra, mais à travers ses chasses gardées. Pour le reste, nous resterons présents sur cette plateforme en investissant ses segments d'avenir : les jeux gratuits en ligne, via notre portail* playsega.com, *et les MMO, avec l'arrivée prochaine en France de* Football Manager Online." En somme, pour le gros blockbuster action qui déchire et qui défoule, direction le salon où votre console vous attend. Mais pour les jeux de niche, les jeux indépendants, et sans doute pour les plus intéressants jeux persistants, l'avenir est plus que jamais sur PC. Non seulement ce support n'est pas mort, mais il restera sans doute le plus attractif pour les gros poilus en quête de créativité.

Caporal casse-pompons

Une crise paradoxale. *Ils sont jeunes, ils sont beaux, ils portent le costume cravate et des lunettes d'intello. Ce sont les analystes financiers qui prédisaient à l'automne que le jeu vidéo serait épargné par la crise économique.* "C'est une valeur refuge en temps de crise, ma bonne dame !" *Six mois plus tard, notre passe-temps favori consiste à compter les charrettes de salariés en route vers l'échafaud. Dans le même temps, le marché n'a jamais été lucratif : le cabinet GfK l'estime à 32 milliards de dollars à l'échelle mondiale en 2008, un record absolu Dans ma campagne natale, les anciens appellent cela* "une conjoncture paradoxale". *Au point que certains internautes soupçonnent l'industrie de profiter de la crise pour licencier, quitte à exagérer leurs pertes. Un peu comme si une boîte n'existait que pour pouvoir virer ses salariés dans un grand éclat de rire sadique.*

Nintendo donne le la. *Alors, d'où viennent les centaines de millions de dollars de pertes annoncés par Electronic Arts, Sega ou THQ ?* "Il ne faut pas que l'arbre Nintendo cache la forêt, *explique James Rebours, directeur général chez Sega.* Avec le succès de la Wii et de la DS, la société japonaise a modifié toute l'approche du jeu pour en faire véritablement un loisir de masse, sa situation est différente de celle des autres plateformes. Or, beaucoup d'éditeurs ont parié sur les consoles next-gen, mais pas forcément sur la Wii." *Ce serait notamment le cas d'Electronic Arts, et les analystes y voient un lien avec la baffe de 310 millions de dollars encaissée au 3e trimestre 2008, malgré les millions de* Madden NFL 09 *ou de* Spore *vendus. Pour ne rien arranger, les coûts de développement des jeux ont explosé avec la PS3 et la Xbox 360. Ils seraient désormais compris globalement entre 15 et 30 millions de dollars (on parle de 100 millions de dollars pour* GTA 4*). Et sur un marché de plus en plus concurrentiel, plus les coûts augmentent, plus les gamelles font mal en cas d'échec. Du coup, les studios qui s'étaient lancés dans la course aux armements se mettent à désarmer en catastrophe, craignant un ralentissement de la consommation. Pour Natacha Pépion, chef de groupe logiciels chez GfK, cela ne s'est pas encore produit.* "Si on constate un ralentissement des ventes sur le dernier trimestre 2008, il est surtout dû à une offre relativement faible, alors que la fin 2007 avait été riche en blockbusters." *Mais si les ventes se sont maintenues en fin d'année, c'est surtout l'avenir qui inquiète.* "Les éditeurs essaient d'anticiper, mais tout le monde est dans le brouillard, *analyse Patrick Hellio du Journal de Loisirs Interactifs (JDLI).* Alors ils réduisent leurs coûts au maximum. Le marché devrait se resserrer autour de valeurs sûres. Et compte tenu des temps de développement, la crise devrait se traduire par une diminution de l'offre de jeux dans 2 ou 3 ans." *Vous trouviez les éditeurs frileux ? Vous n'avez encore rien vu ! Certains estiment pourtant que la crise globale pourrait être une aubaine pour notre secteur. Postulat de départ : en situation difficile, vous ne partez pas en vacances ou à Eurodisney, mais vous vous reportez sur les loisirs à domicile. Or, un jeu vidéo a beau être cher, un jeu console à 70 euros peut procurer plusieurs dizaines d'heures d'évasion, soit un coût horaire tout à fait rentable. Un loisir économique finalement ! Et pour les plus pauvres, il reste toujours le jogging.*



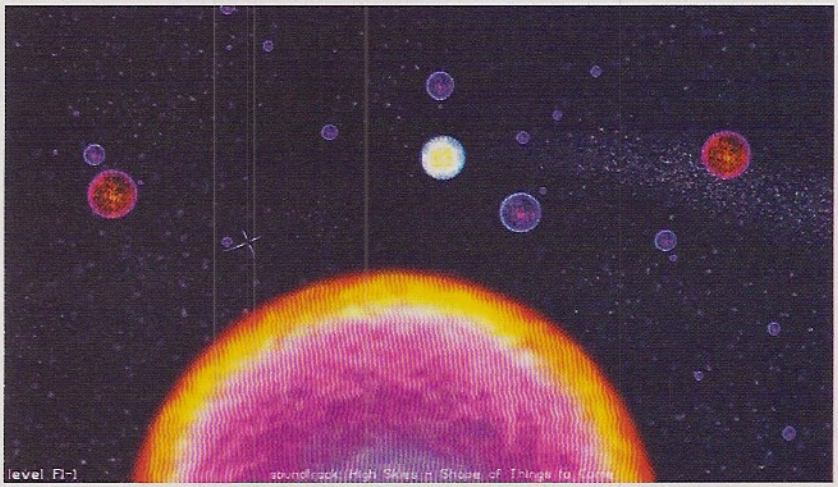
DOSSIER >>>

Les jeux indépendants

Par Raphi le sobre

Osmos

Genre : Asterofl0wroïde
Développeur : Hemisphere Games
Sortie prévue : Premier semestre 2009



Le temps passant, les jeux vidéo deviennent de plus en plus le nouveau repaire des pseudo-artistes et autres hippies cherchant perpétuellement de nouvelles méthodes de relaxation, moins coûteuses que leur coach en consommation d'oxygène bio. Sans chercher à devenir une forme inédite de taoïsme du PC, faut avouer qu'*Osmos* est tout de même super détendant, tant dans son principe que dans sa réalisation. Le problème qui se pose ici est le même que pour un obèse devant traverser la ville un jour de canicule afin d'accéder à son McDonald's favori : assimiler un maximum d'organismes plus petits pour grossir et s'attaquer à de plus grosses bestioles, tout en sachant que se déplacer passe obligatoirement par la perte d'une partie de sa masse. L'enjeu étant donc de doser savamment ses mouvements afin de gober ses voisins sans pour autant aller chatouiller Mimie Mathy et risquer par là même de se faire becqueter par un entourage indélicat. À l'instar de *fl0w* ou *Blurst*, *Osmos* se déroule dans un milieu aquatique (ou vaginalo-utérin, c'est selon) donc relativement paisible, calme, bercé par un environnement sonore se voulant là encore doux et reposant. Une démo est disponible, réalisée en grande partie pour l'Independent Games Festival, traçant les contours principaux de ce vers quoi tendra le jeu complet. Attention, de l'aveu même de ses développeurs, le truc est très facile. Conscients de la chose, ils annoncent que la version finale offrira un challenge plus élevé, jouant sur la physique, les courants et autres organismes agressifs. Petite déception, pas de mode multijoueur prévu pour le moment, et il ne semble pas être parti pour se voir implanter, à moins que ne soit réécrite une grande partie du code déjà en place. Dommage, j'imaginais d'ici les interminables deathmatch à coups de formes de vie unicellulaires dirigées par des ados en mal de sensations fortes. *Counter-Strike* aurait eu de quoi se rhabiller.

Retro/Grade

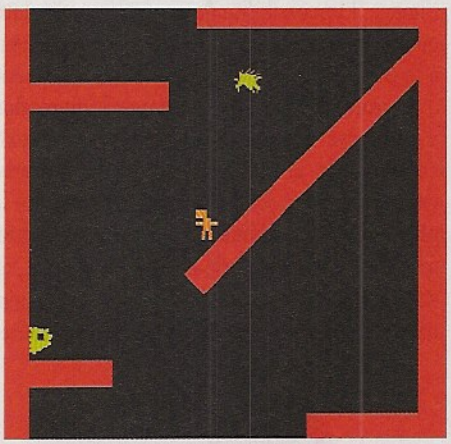
Genre : Rythm'Them up
Développeur : 24 Caret Games
Sortie prévue : Quelque part en 2009

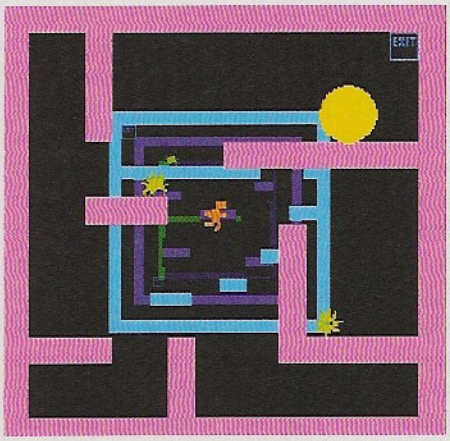
J'ai longtemps considéré que les jeux musicaux n'étaient destinés qu'à une petite fraction de la population, celle dotée de réflexes surhumains et de gros problèmes d'acné. Mais *Retro/Grade* est en passe de me faire changer d'avis, parce qu'il croise rythm' game, où je me fais régulièrement humilier, et shoot-them-up, où j'humilie régulièrement. Rick Rocket est un héros, il vient de sauver la galaxie, mais manque de bol, suite à une couille spatio-temporelle perdue par Gringo, il se voit dans l'obligation de reproduire le même exploit non pas en avançant, mais en remontant le temps. Pour éviter tout paradoxe quantique, notre ami doit "récupérer" ses balles, tout en évitant celles qu'il n'a jamais prises à ses adversaires. Débute alors un somptueux ballet où se trouver à l'endroit X à l'instant T pour presser la touche adéquate est nécessaire afin d'éviter que l'univers ne s'effondre, ce que même Fry est parvenu à éviter en couchant avec sa propre grand-mère dans *Futurama*. Pour résumer, *Guitar Hero* rencontre *R-Type*. Reste une chance en cas d'erreur, une possibilité de rendre au temps son cours normal un bref instant, pile de quoi corriger votre maladresse. Rien de nouveau sous le soleil, mais les développeurs de 24 Caret Games ont su marier efficacement deux gameplays différents et finalement assez proches, accouchant d'un style réclamant et les réflexes d'un shoot, et la précision d'un rythm' game, avec une pointe d'humour à destination des geeks (All your bass are belong to us) et des amateurs de sites chelou (Rick Rollin'). Espérons simplement que le produit définitif évitera les écueils inhérents à ces deux genres, à savoir une difficulté surhumaine passé un certain cap, et surtout la répétitivité.

Project Aftershock

Genre : Course futuro-apocalyptique
Développeur : Liquid Rock Games
Sortie prévue : When it's done

Comme le disent les Mayas et Didier Super, "*Y'a la fin du monde qui nous guette et nous on fait la fête*". Faudra attendre 2013 pour en être sûr, mais certains préparent déjà des jeux en adéquation avec le futur probable de l'Humanité. Les développeurs de Liquid Rock Games s'y attellent avec *Project Aftershock*, ravivant dans ma mémoire des saveurs jusqu'ici oubliées, celles des *Megarace*, *POD* et autre *Hi-Octane*. Lors du lancement de la journée spéciale du "marathon contre l'anorexie provoqué par les magazines de mode", personne n'imaginait que des millions de personnes en surpoids militant pour leur droit à la différence et sautant en chœur pouvaient provoquer des tremblements de terre massifs, ravageant la planète. Ce qui est fait ne pouvant être défait, il faut désormais aller de l'avant. La reconstruction s'annonçant longue, les mégalopoles d'autrefois sont transformées en piste pour un nouveau type de compétition à base d'hovercrafts et d'armes à feu. Loups solitaires et partisans de l'égoïsme, détournez le regard, *Project Aftershock* est un titre basé sur la coopération. Double coopération. Pour commencer, pas de possibilité de jouer seul, ce sont toujours deux écuries qui s'affronteront en 4 Vs 4, voire 5 Vs 5. Second point : l'armement. Dans une même équipe, chaque arsenal embarqué sera unique. Le secret de l'efficacité résidera alors dans la coordination des pilotes et dans la précision des pièges que ces derniers pourront déposer un peu partout. De même, la victoire est collective : ne gagne pas le premier arrivé, mais la troupe ayant mis, en moyenne, le moins de temps à boucler la course. Son développement débute à peine, et les gars bossent uniquement sur des suites gratuites (*Blender*, *The Gimp*, *Ogre3D*), ce qui, néanmoins, ne se ressent absolument pas sur leurs premiers screens. Pas de planning avancé à ce jour, mais on va garder un œil dessus. On vous en reparlera si les développeurs tiennent leurs promesses et nous pondent un truc fun digne des titres cités plus haut. Si c'est nul, on en reparlera aussi, mais dans ce cas, c'est Toxic qui s'en chargera.





Jumpman

Genre : Plateforme (Freeware)
Développeur : Andrew McClure

Y a-t-il des gens regrettant réellement les années 80 ? J'veux dire, OK, y'a eu des trucs cool comme Robocop, Willow ou Indochine, mais pour tout ce qui touche au domaine musical mainstream, à la mode et cette tendance à porter des réveils en or massif autour du cou, personne n'envie cette sombre période, non ? Niveau jeu vidéo par contre, c'est autre chose. Le début d'une véritable industrie, des créations basiques, mais fun. D'ailleurs, ça l'est toujours. Preuve en est *Jumpman*, descendant direct des plateformers des eighties, avec juste un p'tit coup d'polish pour coller à notre époque. Quatre-cinq couleurs simultanées, des personnages de cinq-six pixels avec deux animations, des levels basiques où priment autant la chance que le doigté, nous voilà revenus en pleine période New Wave. Sauf qu'un moteur physique a suffi pour faire du titre un freeware véritablement excellent. Gravité, possibilité de faire pivoter son environnement, gestion des matériaux, illusions d'optique... Une pointe de modernité sur un châssis rétro, un mariage accouchant d'un bébé moche mais jouissif et difficile. Sans compter qu'un éditeur de niveaux est livré en série avec ce modèle, et qu'il n'est pas ardu de trouver quelques créations bien tordues de sadiques aimant voir leurs camarades souffrir un peu partout sur le Net. Rajoutons que ça tourne plutôt pas mal sur un EeePC et que c'est gratos, contrairement aux séances de botox nécessaires pour remettre au goût du jour des stars des années 80, qui, en dehors des soirées de bienfaisance, ne tournent plus beaucoup, elles.

test PS3/360

Resident Evil 5

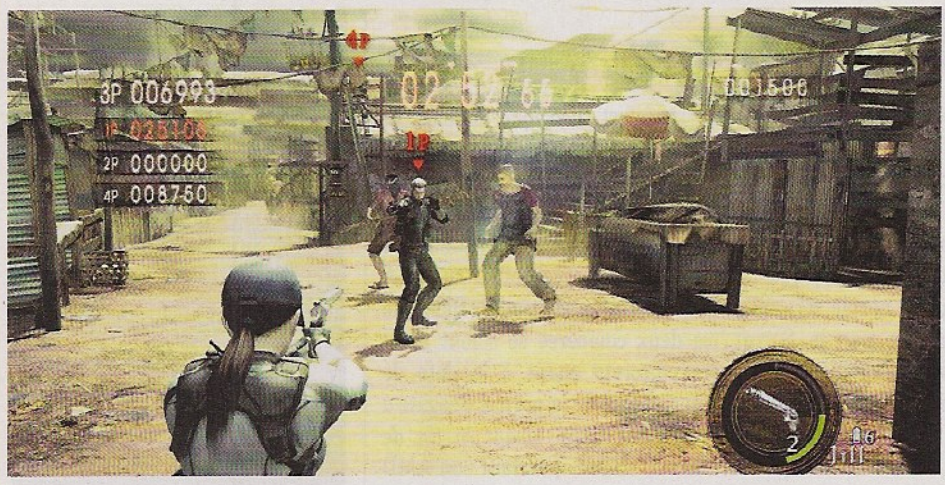
Ça se gâte, Africa

Genre : Action vaguement survival
Editeur : Capcom
Développeur : Capcom (Japon)
Config. recommandée : Xbox 360 ou PS3
Prix : Entre 60 et 80 euros

Oh tiens comme c'est bizarre, après des milliers de pages internet ravagées, des dizaines de previews incendiaires et un magnifique chœur ds journalistes choqués chez nos potes anglo-saxons, on n'entend plus parler de la charge raciste de *Resident Evil 5*. Fini les cris d'orfraie sur la scène de la blonde hurlante entraînée de force par un noir derrière une porte fermée "*illustrant la prédation et l'hypersexualité longtemps attribuées aux Africains par les Occidentaux*", fini la charge contre la cruauté malsaine attribuée aux populations noires dans cette scène où "*quatre hommes frappent un sac gigotant*". Fini le bordel. Bon, on entend encore quelques plaintes concernant le costume de Sheena-reine-de-la-jungle mâtinée de Joséphine Baker déblocable pour l'héroïne, mais ça se tasse. Et pourquoi ça se tasse ? D'abord parce que le débat se basait plus sur une version politiquement correcte et clairement condescendante de l'antiracisme défendu par des petits blancs terrorisés à l'idée de voir leurs propres préjugés exposés au grand jour. L'Afrique de *Resident Evil 5* est aussi révoltante que l'Espagne du *4* et puis c'est tout. Mais si tout le monde oublie le débat "moral", c'est que celui sur le gameplay et l'âme du jeu a supplanté tous les autres.

Arrête de te narrer ! *Resident Evil 5* reprend la recette du *4* : fini la flippe et les angles de caméra fixes, voici venir l'exotisme, la caméra à la troisième personne et l'action codifiée. On incarne cette fois-ci le brave Chris Redfield, monsieur s'est mis aux stéroïdes, ayant quitté le STARS pour la BSAA, un organisme traquant les bio-terroristes et tentant d'éviter un Racoon City bis. Notre brave garçon devra donc traîner son air bovin et ses bras vascularisés dans un pays d'Afrique dont je ne me rappelle plus trop, histoire de traquer ce qui semble être quelques cousins survitaminés de nos biens-aimés ganados. Évidemment, plein de gens sympathiques faisant partie de la mythologie de la série ne tarderont pas à réapparaître, mais je n'ai pas l'intention de me mettre à spoiler. Première remarque, premier regret : les "secret files" qu'on avait l'habitude de croiser un peu partout, facilitant la compréhension de l'histoire et motivant l'aventure pour un bon paquet de fans, se sont salement raréfiés. On croisera peut-être un papelard tous les deux niveaux, rarement plus. C'est le principe des vases communicants ; en effet, les concepteurs ont préféré diminuer les infos à glaner dans les niveaux pour tout nous concentrer dans des achievements attribués en fin de level. À titre personnel, je trouve ça absolument stupide et cette décision, à mon avis motivée par une volonté de ne pas entrecouper l'action de phases de lecture ralentissant le rythme, nuit terriblement au plaisir "Biohazard".

Pas tant d'action. Tant que j'y pense, ce choix affecte bien plus violemment mon plaisir "Biohazard" que le changement radical de gameplay auquel on avait assisté avec *RE4*. Merci de me laisser m'expliquer avant de me pendre par les pieds : les *Resident Evil* nouvelle sauce, en l'absence d'angles de caméra à la con précalculés, ont choisi de reproduire les effets du cinéma d'horreur, comme le hors-champ, le lieu de l'angoisse, de l'inconnu, là où se terre la menace en restreignant la liberté du perso. L'immobilité en tirant, la vision asymétrique à l'épaule cachant toujours un pan de l'image, l'impossibilité de se mettre systématiquement à couvert ou le refus d'un maniement à la *Gears of War*, tiennent un rôle, font partie d'un canon qui permet de donner l'impression d'être noyé sous la masse, de ne pas saisir l'étendue de la scène. C'est ce qui conserve encore un peu le côté survival du jeu et évite la plongée dans les abîmes de l'action à la troisième personne tout court. Alors évidemment, ça saoule tous ceux qui espéraient un jeu d'action, mais voilà qui achèverait une fois pour toutes



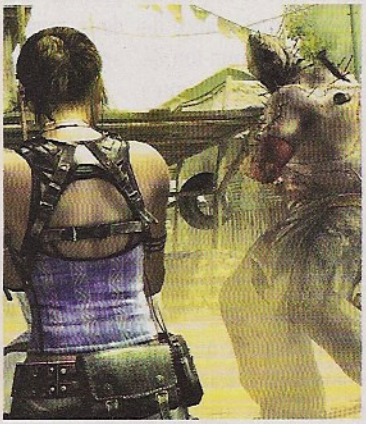
l'esprit *Resident Evil*. Ceux qui cherchent un *Gears of War* seront dégoûtés et décrieront le jeu et son ergonomie ratée ; les autres seront tout à fait satisfaits des choix de Capcom. Maintenant, il est vrai qu'après avoir goûté au *RE4* Wii et à la visée à la Wiimote, on regrette le retour à la manette. Et pas que ça d'ailleurs.

In memoriam Guy Marchand. En effet, en face des aventures de Leon, le brave Chris fait pâle figure. *RE4* était fantastique, immersif, baroque. Certains de ses tableaux étaient tout simplement absurdes et hénaurmes mais on percevait une cohérence, un côté organique qui fait totalement défaut au cinquième volume. Désormais, on voit se succéder les séquences hollywoodiennes et dantesques, en ayant l'impression d'être trimballé d'un plateau à l'autre. Une des raisons pouvant expliquer cela tient sans doute à certains éléments de gameplay charmants et faisant office de transition, complètement abandonnés. Par exemple, la chasse au trésor un peu complexe et les vendeurs, qui ont été dégagés et remplacés par des mécanismes ultra basiques. Pof, tiens, dans cette pièce y a plein de diamants qui vous tombent dessus et pas la peine de les garder pour plus tard histoire de les sertir dans un objet et de décupler leur valeur, c'est du tout tout de suite maintenant. À chaque changement de niveau ou à chaque mort, vous pouvez acheter de nouvelles armes ou customiser les anciennes, sans raison. Fini les plages de paix autour des vendeurs et des machines à écrire, maintenant c'est du tambour battant.

Maliwood. Du tambour battant très bien fait, entendez-moi... La mise en scène est sympathique, les combats intéressants, l'I.A. s'adapte à vos prouesses ou à vos échecs. Les assauts de contaminés sont excellents, les monstres déboulent de partout, mettent à profit le décor, même si on sent les limites d'une intelligence artificielle un peu zombiesque. Les infectés spéciaux donnent du fil à retordre et les morts instantanées récompenseront souvent vos initiatives les plus stupides. Quant aux boss, ils sont gigantesques, donnent lieu à des affrontements variés et le système de points faibles est suffisamment agréable une fois qu'on a compris son fonctionnement. Évidemment, dans le cas contraire, c'est syndrome Benny Hill et crise de nerfs en pagaille pour peu qu'on joue en difficulté élevée. La coéquipière, principale innovation de gameplay pour cet épisode, fonctionne largement mieux qu'on voudrait le laisser croire. Elle se débrouille pas mal du moment que vous lui laissez une arme adaptée à la situation des munitions, évite de trop s'exposer et vous sauve la vie si vous êtes vraiment trop mauvais. Je ne l'ai jamais vu déclencher une tripmine ou dépenser une plante verte sans raison, même si cette imbécile n'attend jamais que j'aie fourni une rouge pour réaliser un mélange plus puissant. C'est tout à fait honorable et à moins de lui tendre de gros pièges, on ne devrait pas être trop écœuré par son comportement. Bien sûr, le tout se révélera vachement mieux en coop avec un autre joueur humain ; cela est possible à deux sur une console au prix d'un écran salement splitté (comptez sur un 42 pouces pour jouer correctement), en link ou via le Xbox live. Sachez qu'une fois que vous aurez terminé le solo, le mode Mercenaries risque de se montrer encore plus marrant avec quelques copains...

Beau comme un taxi brousse. Mais trêve de blabla, concluons sur l'incroyable point fort de *Resident Evil 5* : la réalisation technique. C'est tout bêtement super joli, fourmillant de détails et particulièrement impressionnant quand on en vient aux bestioles dégueulasses. Tout depuis les modèles de persos jusqu'à l'animation en passant par les effets vous tire vers le dépaysement, et le design évite soigneusement toute faute de goût même dans ses délires les plus échevelés... C'est chouette, très chouette, surtout qu'en solo ou en écran splitté, je ne me rappelle pas avoir subi de ralentissements ou de problème d'affichage. On regrettera tout de même le côté super linéaire et fermé des décors et de certains murs invisibles, supportables dans un bidonville ou un labo mais impardonnables dans la savane. Dieu merci, c'est rare. Reste que ce *Resident Evil* manque tout de même d'un supplément d'âme... Capcom semble en avoir pris conscience puisqu'on nous annonce un *Resident Evil 6* qui rompra totalement avec la dernière expérience.

Omar Boulon

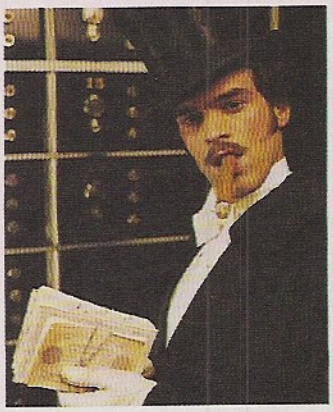


Notre avis : *Resident Evil 4* en moins bien, cette aventure africaine se suffit tout de même à elle-même et satisfera les fans de la série, avec plein de réponses, de détails et de rebondissements. Les autres ont tout intérêt à être prévenus : il ne s'agit pas d'un clone de *Gears of War* et si vous l'achetez avec cette idée en tête, je vous prédis une amère déception. Maintenant, on attend quelques petites choses qui relanceront le souffle du 1 et du 4... et je doute que ça se passe avec du contenu à télécharger payant hors de prix...

7/10

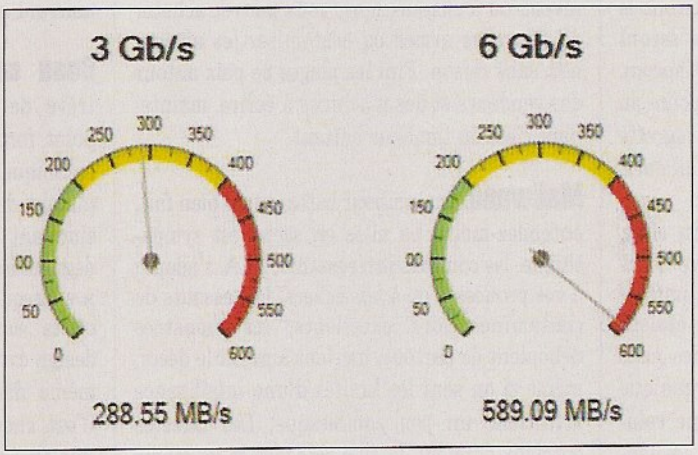
GRAND THEFT IPOD

9 000 iPod Shuffle volés par l'intermédiaire du service après-vente d'Apple, voici "l'exploit" réalisé par un gars de 23 ans, Nicholas Woodhams. Attrapé par les services de police du Michigan, Nicholas est désormais sous le coup d'une procédure pénale, pour ne pas dire d'une peine anale s'il venait à être condamné à de la prison ferme. Pour arriver à un détournement aussi massif, le fraudeur a exploité une faille du programme d'échange, consistant à envoyer immédiatement un baladeur neuf en remplacement d'un défectueux. Seul un numéro de carte bleue est demandé en garantie par le système, afin de débiter l'utilisateur au bout de quelques semaines, si ce dernier ne retourne l'exemplaire en panne à Apple. Le margoulin fournissait alors des numéros de cartes correspondant à des comptes insolvables, tandis que des boîtes postales servaient d'adresses de livraison. Une fois le Shuffle flambant neuf reçu, Nicholas le revendait 49 dollars, 30 dollars de moins que le prix en magasin. 49 dollars fois 9 000, soit 441 000 dollars de profits nets d'impôts, mais pas nets de taule.



SATA 3 = 6

La prochaine évolution du SATA, madame SATA 3, a été présentée publiquement le 9 mars dernier. La sauterie était préparée par Seagate et AMD, bien décidés à montrer qu'ils ne seront pas en queue de peloton lorsque la norme sera officiellement validée par la Serial ATA International Organization. La principale innovation concerne évidemment la vitesse de transfert : si le SATA 2 est crédité de 3 Gbps du côté de chez Swan, le SATA 3 doit dépoter ses 6 Gbps, soit une vitesse de transfert théorique doublée. Si un tel débit risque de ne pas être exploité facilement par les disques durs magnétiques, même configurés en RAID, la généralisation des disques SSD devrait offrir au SATA 3 une certaine légitimité. Bien que les deux compères se soient montrés discrets quant à la date de disponibilité de la norme, Seagate a mollement lâché "*avant la fin de l'année 2009*" pendant qu'AMD confirmait son support par une prochaine révision du chipset 750.



LE NOUVEAU MIT

La purge du rechargement des batteries est en passe de disparaître, si tant est que la dernière découverte en provenance des gueux du Massachusetts Institute of Technology (MIT) nous parvienne avant la fin du monde. Gerbrand Ceder et Byoungwoo Kang ont ainsi trouvé le moyen de ramener la durée d'une séance de charge de batteries lithium-ion de quelques heures à... quelques minutes, voire quelques secondes selon leur capacité. Une découverte pour le moins excitante, puisque ces batteries sont exploitées par tout un tas d'appareils, des ordinateurs portables aux téléphones mobiles ; sans oublier les voitures électriques, pour qui une durée de rechargement drastiquement réduite serait un argument commercial énorme. Le secret de ces batteries new age réside dans l'ajout d'une couche de lithium phosphate, offrant aux ions la possibilité de circuler beaucoup plus rapidement dans le bousin. Les optimistes peuvent compter sur deux années d'attente avant de profiter d'une telle bénédiction, deux mystérieuses sociétés ayant acquis les licences idoines.

15 Foi de Toshiba

Toshiba investit à fond dans le SSD, puisque le fabricant envisage de multiplier par 15 sa production de disques d'ici les deux prochaines années (de 64, 128, 256 et 512 Go, utilisant des puces NAND gravées en 43 nm). Une boulimie qui ne doit rien au hasard, après le rachat de la branche dévolue au stockage de Fujitsu. Et pour assurer le coup, rien de tel qu'une joyeuse délocalisation des usines japonaises aux Philippines.

Un toit dans 2 mois

Le système d'exploitation Open-source pour mobiles de Google, Android, débarquera bien sur les EeePC d'Asus, comme convenu. Le fabricant devrait présenter le mutant d'ici deux mois, le temps de ranger sa chambre et de finaliser le code, réécrit à la machette pour supporter la migration des téléphones portables aux ultraportables.

Luxe et opulence

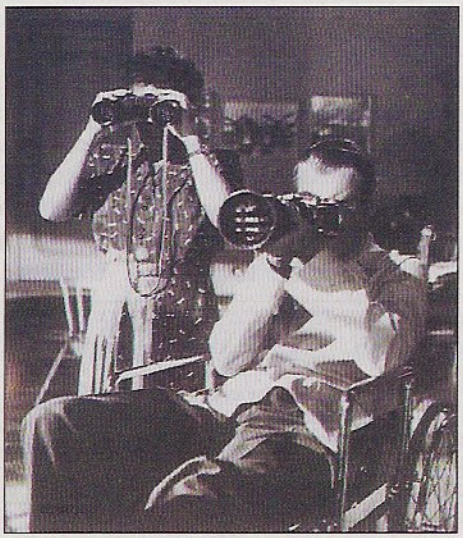
Un Atom cadencé à 2 GHz, proposant un TDP de 2,4 watts et 533 MHz de FSB, voici ce que fomente Intel afin d'équiper les netbooks destinés à occuper le haut du pavé. L'Atom Z550, puisque c'est de lui qu'il s'agit, arrivera dans les besaces de l'industrie à la mi-avril. Moins glorieux, le Z515 se contentera de 800 MHz de fréquence, mais que demander de plus pour un TDP de 0,65 watt ?

HD 4890, des précisions

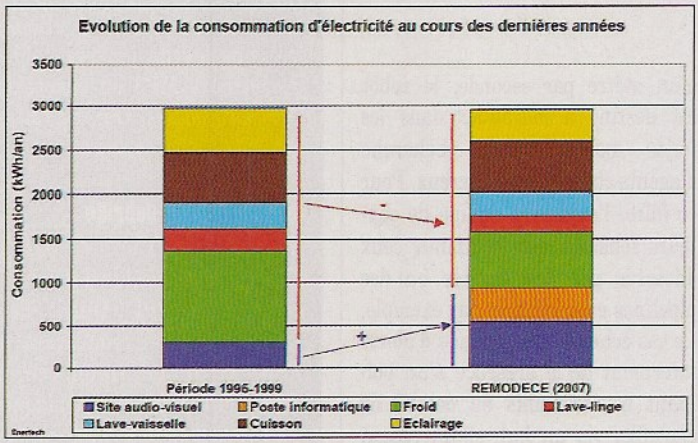
Le fabricant Sapphire inaugure le bal des ATI Radeon HD 4890, et la présence en précommande de la carte dans quelques boutiques online permet d'en apprendre plus sur ses spécifications. Il est question d'un modèle cadencé à 850 MHz pour le core et à 975 MHz pour le Go de mémoire GDDR5. À noter qu'une version 512 Mo est également attendue. Sortie en avril, pour 240 euros environ.

FENÊTRE SUR COURS DE BOURSE

Rien de très surprenant dans cette prédiction de Digitimes, expliquant que Windows 7 boostera les ventes d'ordinateurs en 2010. Pour rappel, le nouvel OS déboulerait en novembre de cette année, à l'occasion du WinHEC 2009. Plusieurs faits expliquent un tel optimisme, alors que 2009 aura vu les ventes d'ordinateurs chuter de 5 %, pour les raisons que vous savez. En premier lieu, la sortie d'un OS entraîne historiquement une poussée des ventes de machines, à l'instar de l'effet Vista (passons sur la controverse entourant les chiffres avancés par Microsoft, soi-disant 20 millions de Vista écoulés en seulement "un mois", ce qui rime avec "ha ha ha"). D'autre part, nombre d'utilisateurs ont sciemment planifié d'attendre Windows 7 pour renouveler leur ordinateur, peu convaincus par la gourmandise de Vista et certains problèmes de compatibilité. Un attentisme confirmé par les bons retours des bêtas, Seven se voulant moins exigeant techniquement tout en corrigeant les reproches formulés à l'encontre de son prédécesseur. Cerise sur le pudding, une édition netbook de Windows 7 est également programmée, ce qui motivera un peu plus l'achat de ces ultraportables si populaires et si pas chers, le tout aboutissant à une augmentation globale des ventes d'ordinateurs de 10 % en 2010.



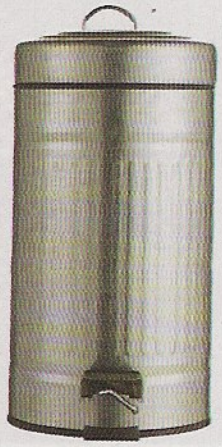
QUESTION DE TIC



Les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), en gros tout ce qui a rapport avec l'informatique, les télécommunications et Internet, sont de grosses goinfres. Selon un rapport remis au ministère de l'écologie (pour faire court), les TIC françaises engloutissent l'équivalent de la production annuelle de huit centrales électriques, soit environ 58 térawattheures (TWh) par an, soit 13,5 % de la consommation électrique du pays (434 TWh). Le rapport fait état de 40 millions d'ordinateurs présents en France, 20 millions particuliers et 20 millions professionnels, ainsi que d'1,3 million de serveurs. Les TIC seraient responsables de 5 % des émissions nationales de gaz à effet de serre (l'empreinte carbone d'un PC moyen – production, utilisation, déchet – serait de 200 kg de CO^2 par an), même si les auteurs expliquent qu'en l'absence de "*données fiables et cohérentes*", la marge d'erreur est de 30 %. Ah oui quand même. Et de conclure que la France doit "*développer des TIC plus sobres*", via l'application d'une vingtaine de recommandations comme la mise en place de labels énergétiques, l'affichage de la consommation des appareils en veille (pour la prise de conscience du coût), l'utilisation de matériels publics respectant au minimum la norme Energy Star, la récupération de la chaleur des centres de données à des fins de chauffage, le déploiement des réseaux de très haut débit et d'une manière générale, l'encouragement du télétravail et la mise en place de "*réseaux intelligents*" (compteurs électriques). Pour les accros de rapports pas drôles à lire, tous les détails ici : *www.telecom.gouv.fr/fonds_documentaire/rapports/09/090311rapport-ticdd.pdf.*

ADIEU CENT QUARANTE

Nvidia reviendrait en partie sur sa décision de transformer ses vieilles cartes en jeunes premières, tout du moins en ce qui concerne la GeForce GTS 240. Vous savez, cette histoire de GeForce 9800 GT maquillée en nouveauté, alors que cette même 9800 GT cachait déjà une GeForce 8800 GT pur jus. Selon Dailytech, le caméléon aurait finalement décidé de ne pas rebaptiser la mère-grand en GTS 240, exposant la chose dans un courrier envoyé à ses partenaires OEM. Si la 9800 GT conserve son appellation, elle sera toutefois déclinée en trois versions. Un modèle budget au TDP et aux performances réduites, un modèle répondant aux spécifications standard et enfin un modèle quelque peu overclocké, comme d'hab'. Difficile de savoir ce qui a motivé ce revirement de dernière minute, l'impopularité grandissante d'une politique commerciale fortement critiquable ou bien la prise de conscience qu'un peu d'honnêteté intellectuelle ne peut que soulager le karma. Toujours est-il que la 9800 GTX+ a bien été réincarnée en GeForce GTS 250, Bouddha ne s'est pas fait en un jour.



AMD PLEURE SUR LES BATTERIES

Les fabricants induiraient-ils les utilisateurs en erreur en ce qui concerne la durée d'un cycle de batterie ? Voici en substance ce que pense Nigel Dessau sur son blog, qui a priori n'est pas le dernier des Mohicans ni des informés, puisque vice-président et chef des opérations marketing chez AMD. "*Généralement, on nous donne un chiffre et la plupart des gens n'ont aucune idée de ce qu'il symbolise sur la manière d'utiliser l'appareil.*" Revenant sur l'utilisation massive du benchmark MobileMark 2007 par les fabricants, Nigel explique que "*c'est une évaluation de la durée d'un cycle de batterie lorsque le PC tourne en moyenne à moins de 5 % de ses capacités (...), la plupart des fabricants n'allument même pas le Wi-Fi.*" "*Le problème, c'est que nous ne sommes pas entièrement honnêtes avec l'utilisateur, en ce qui concerne la durée d'un cycle de batterie. (...) Ne devrions-nous pas, en tant qu'industriels, corriger le tir ?*", ajoute-t-il la main sur le cœur et la voix légèrement tremblotante. Et de conseiller l'emploi de 3DMark 06, plus proche des réalités de la vie. À titre d'exemple, un AMD Turion X2 équipé d'une ATI Radeon Mobility HD3200 et d'une batterie de 55 Whr obtient une autonomie de 169 minutes avec MobileMark 2007, contre 92 minutes avec 3DMark 06. Et pour faire taire les mauvaises langues, oui, le topo est identique avec les processeurs Intel. AMD qui appelle à la moralisation des données techniques fournies, eh bah, les temps changent...

	OEM System Comparison #1		OEM System Comparison #2		OEM System Comparison #3	
Processor	AMD Turion™ X2 Ultra Dual-Core Processor	Intel® Core™2 Duo Processor	AMD Turion™ X2 Ultra Dual-Core Processor	Intel® Core™2 Duo Processor	AMD Turion™ X2 Dual-Core Processor	Intel® Core™2 Duo Processor
Processor Sku	ZM-82	P8400	ZM-82	P8400	RM-72	P7350
Battery Size	55Whr	55Whr	43Whr	43Whr	55Whr	55Whr
Graphics	ATI Mobility Radeon™ HD 3200	Intel® GMA 4500M	ATI Mobility Radeon™ HD 3450	NVIDIA GeForce™ 9600M GT	ATI Mobility Radeon™ HD 3200	Intel® GMA 4500M
3DMark 06*	92	91	59	53	91	97
MobileMark 2007 (Productivity)*	169	206	103	148	210	167

POISSON-BALAI

J'ai beau me raisonner, c'est plus fort que moi, les robots me fish la trouille. Enfin, pas tant ceux d'aujourd'hui, mais plutôt les perfections qui feront partie de notre quotidien d'ici 20 ou 30 ans. Et ce n'est pas le poisson-robot construit par les ingénieurs anglais de la société BMT Group qui va me faire changer d'avis. C'est simple, leur joujou est angoissant de réalisme lorsqu'il se meut dans l'eau, et observé à distance, difficile de savoir s'il s'agit d'une machine ou d'une entité organique bourrée d'arêtes. Coûtant 20 000 livres Sterling, mesurant un mètre cinquante de long et nageant à la vitesse maximale d'un mètre par seconde, le robot est destiné à marauder dans les fonds marins, à la recherche d'agents chimiques dangereux. Pour ce faire, l'engin est équipé de capteurs sensibles aux polluants, ceux déversés par des navires ou des pipelines endommagés par exemple. Le cas échéant, un message d'alerte informant de la présence d'un polluant est transmis au centre de contrôle, via un hub et un réseau Wi-Fi. Une phase de test est planifiée dans le port espagnol de Gijon, et si l'essai s'avère concluant, les cyborgs-carpes œuvreront d'ici peu dans les eaux du monde entier. À noter que les poissons communiquent entre eux par ultrasons, naviguent de manière totalement autonome, et viennent automatiquement se recharger à leur hub lorsque les batteries faiblissent. "*G8 Robotic Fish*" sur Youtube.

Bras d'honneur

Le cabinet The Information Network prévoit que 55 % des netbooks seront équipés de processeurs ARM d'ici 2012. Plus précisément, les gars pensent que l'ARM Cortex-A9 tirera la couverture à lui au détriment de l'Atom d'Intel, en raison d'un coût de fabrication moins élevé. Une prédominance qui serait mécaniquement accompagnée par une augmentation du recours à Linux comme OS. À noter que le cabinet IDC n'est pas d'accord, pensant au contraire que les solutions "non x86" n'occuperont que 10 à 20 % du marché.

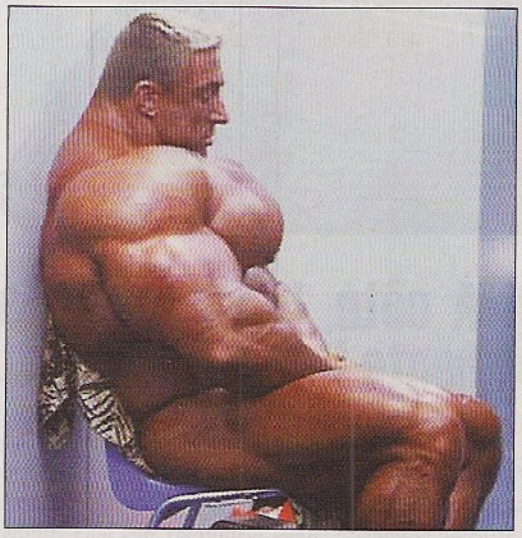
Des MID, plein

Les gars d'iSuppli pensent que le marché des MID – Mobile Internet Device – est en pleine explosation. Ce mot n'existe pas, certes, mais vous savez bien que nous ne sommes qu'une bande de barbares. Ainsi, le marché se verra multiplié par huit entre 2007 et 2012, avec 416 millions d'unités livrées à cette date fatidique. Le terme MID englobe les netbooks, les UMPC, les smartphones, les eBooks, les consoles de jeux portables, les lecteurs MP3 ou encore les GPS autonomes. Oui, ça ratisse large.

Comportement débridé

Surprise, les Core i7 920 et i7 940 commercialisés bénéficient d'un QPI (Quick Path Interconnect, le remplaçant du FSB) et d'une fréquence de contrôleur mémoire débloqués, contrairement aux CPU de test envoyés aux médias. Ainsi, le Core i7 965 Extreme Edition n'est plus le seul à pouvoir être bidouillé à des fins d'overclockage. Intel explique que ce changement de cap est à imputer "*aux demandes de certains de leurs clients*", à coup sûr des fabricants de barrettes mémoire haut de gamme. Ou bien à Batman.

PHYSIQUEMENT VÔTRE



C'est la grande foire aux moteurs physiques, puisque pas moins de trois annonces importantes ont déboulé en même temps sur nos télescripteurs. Pour commencer, Sony et Nvidia se sont tombé dans les bras après la signature d'un contrat autorisant l'emploi du moteur PhysX, ex-propriété d'AGEIA, dans les titres PS3. Une bonne nouvelle pour les développeurs, puisque selon Nvidia, et en toute simplicité, cela leur permettra de "*redéfinir la réalité pour une nouvelle génération de joueurs en offrant des interactions plus réalistes entre les personnages et les autres objets du jeu*". À peine remis de nos émotions, nous apprenons le lendemain que le même contrat a été signé avec Nintendo, et que le moteur PhysX pourra également être utilisé par les titres Wii. Chose amusante, la Wii exploite une puce graphique ATI, ce qui confirme l'ouverture du caméléon à toutes sortes de nouvelles expériences salaces. Ne manque plus qu'un contrat avec Microsoft autorisant l'utilisation du PhysX sur la Xbox 360, également équipée d'une puce ATI, pour que l'orgie soit totale. ATI justement, qui de son côté a confirmé que le moteur physique Havok, appartenant à Intel, serait pris en charge et accéléré par ses cartes graphiques Radeon HD, et non par les Phenom X4 comme prévu dans un premier temps. En résumé, AMD utilise la technologie d'un concurrent pour en contrer un autre, une belle leçon de real-géopolitique.

GTX 275

QUOI QU'EST-CE ?

Attention rumeur. Nvidia serait disposé à fourbir une nouvelle carte de ses jupons, une certaine GeForce GTX 275 dont l'unique objectif serait de contrecarrer la Radeon HD 4890 d'ATI (attendue pour avril). Selon les sites pourvoyeurs de l'info-pincette, la carte exploiterait un GT200 – gravé en 55 nm et cadencé à 663 MHz (648 MHz pour la GTX 280) –, utiliserait 240 processeurs de flux (comme la GTX 280) à

1 404 MHz, et enfin, disposerait d'une mémoire cadencée à 1 164 MHz et busée en 448 bit (512 bit pour la GTX 280). D'après les gars d'Expreview, la GTX 275 ne serait toutefois pas une référence désignant une carte en tant que telle, mais qualifierait plutôt une sorte de licence répondant à un design et à des spécifications précises, accordée aux partenaires de Nvidia qui souhaiteraient produire la chose. Une subtilité qui doit bien trouver sa justification commerciale quelque part, mais ne nous demandez pas où, l'endroit auquel vous pensez est déjà suffisamment encombré comme ça.

ET PENDANT CE TEMPS-LÀ, SUR CANARDPC.COM

Permettez que je reprenne une news de Doc TB, publiée sur *Canardpc.com* le 20 mars dernier. Non, parce que c'est du lourd, impossible de ne pas la relayer ici bas. Z'allez comprendre. Le titre de la brève – "*Canard PC vous révèle quelques secrets sur le SLI*" – pose le débat, le Doc démontrant à quel point Nvidia n'a pas joué la transparence sur le SLI. Car non, la célèbre technologie d'accouplement de GPU ne repose pas sur une couche matérielle – comme revendiqué pendant des années par le caméléon – mais bien sur une couche logicielle. Pour preuve flagrante, Nvidia vient d'autoriser l'activation du SLI sur les cartes mères équipées d'un chipset Intel X58, en contrepartie du versement de royalties. Le chipset nForce n'est donc aucunement obligatoire pour profiter de la technologie. Mais ne pensez pas pour autant que les cartes mères X58 estampillées SLI embarquent un composant spécifique, destiné à les rendre compatibles. Pour exemple, la Gigabyte EX58-UD4P (certifiée SLI) et l'EX58-UD4 (non certifiée) sont strictement identiques du point de vue matériel. Sur cette base, il suffit de flasher le BIOS de l'EX58-UD4P sur l'EX58-UD4 pour que, miracle, le support du SLI soit immédiatement reconnu sur cette dernière. Plus fort encore, le Doc explique que le trifouillage des tables ACPI du BIOS de n'importe quelle carte mère à base d'X58, voire de P45, suffirait théoriquement à activer le SLI. Un joli lièvre donc, que je vous invite à poursuivre sur le site pour plus de détails. Pas la peine d'emporter des carottes, Nvidia s'en charge.

A la rédac, on aime bie le G15 quand il ne s'agit pas de tapr ses textes desus. Son touché classiqu "dur" le rend bruyant et en plin bouclage comme en ce momen, la fatige aidant, on a du mal à ppuyer correctemnt sur les toches. Alor on oubi des lettr au passge. Oui, je sas, c'est chiant à lir. C'est bon, j'arrête mes conneries pour vous parler sérieusement du G19 annoncé par Logitech comme le digne successeur du G15.

Prix : 169 euros
Site : Logitech.com

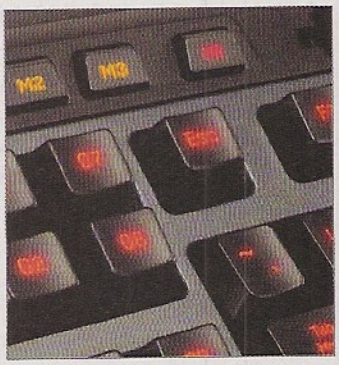
Logitech G19 À côté, le G15 c'est la honte !

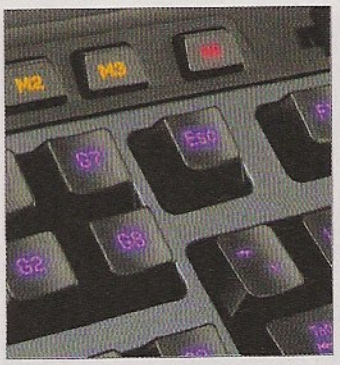
Par Lord Casque Noir

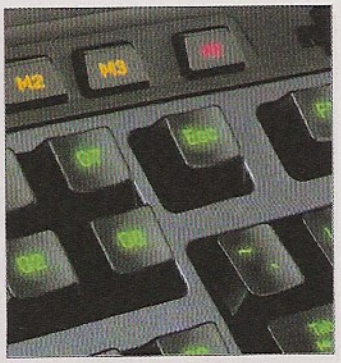
Découvrir un produit que l'on attend depuis longtemps reste un plaisir toujours intact. C'est le cas du G19 sur lequel nous lorgnons depuis quelques mois déjà. Il faut avouer que le G15, le G13 ou encore les enceintes Z10 de Logitech ayant pour point commun un écran à cristaux liquides, ils présentent une réelle utilité dans notre métier de pseudo-journalistes idiots. Dans un bench de carte graphique, pouvoir afficher la charge CPU et la quantité de mémoire utilisée en temps réel permet de vérifier que c'est bien le GPU qui limite le framerate et non le CPU (ou la mémoire qui sature), qu'un jeu exploite plus ou moins un processeur double ou quadruple cœurs en affichant une ligne de pourcentage pour chacun d'entre eux, d'observer les variations des FPS avec FRAPS, ce dernier gérant les écrans LCD, et blablabla, et blablabla. De même, Gringo, Threanor ou Boulon vont enfin pouvoir consulter les mails urgents des éditeurs sans pour autant devoir quitter le jeu qu'ils sont en train de tester. Logitech a donc trouvé en nous d'excellents pigeons pour sa technologie d'écrans LCD déportés, mais passée cette spécificité propre à notre fonction, un tel écran a-t-il un intérêt pour le joueur ? Pour être honnête, je n'ai jamais trouvé que les indications fournies dans la plupart des jeux compatibles avec le G15 et consorts ne justifiaient son achat. Dans la majorité des cas, il ne s'agit que d'une compilation d'infos déjà présentes sur l'écran du PC ou de statistiques. Il demeure cependant quelques jeux, comme *WoW* ou *Live for Speed*, permettant d'afficher la consommation, la jauge d'essence, les temps du coureur précédent et suivant... où l'écran du G15 devient une source d'aide précieuse. En toute logique, la dalle couleur du G19 devrait intéresser davantage de développeurs, ne serait-ce que par sa résolution de 320x240.

Les drivers comportent une aide claire et précise.

Un écran réellement exploitable et quelques améliorations. Afficher la carte d'un monde, le tracé d'un circuit, les instruments d'un avion, l'inventaire d'un perso, un





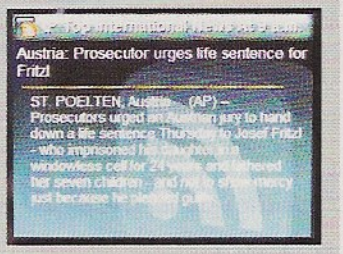


Le rétro-éclairage propose un large panel de couleurs et peut être assigné à un profil de touches particulier. Vous pouvez ainsi attribuer le Rouge à la configuration de macros "M1", le caca doigt à "M2", etc.

Une roulette fait son apparition. De base, elle sert à piloter le volume sonore du PC.

Dix applications autonomes pour le LCD.

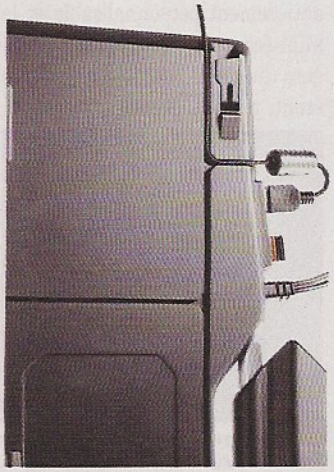
Les drivers fournis et communs à tous les périphériques de la gamme G de Logitech comportent 10 applications parmi lesquelles, un moniteur de performance, l'affichage des mails reçus, une horloge, un chronomètre, un lecteur de flux RSS, un diaporama, un lecteur vidéo, un autre pour YouTube, un indicateur multimédia vous renseignant sur le nom et les données concernant un fichier en cours de lecture sur le PC, l'afficheur des profils de touches (macros) et un éditeur de scripts. Le pavé de touches placé à gauche de l'écran permet de naviguer directement dans les applications de manière autonome : vous pourrez choisir une vidéo sur YouTube et la visualiser sans passer par le PC, ou lire plusieurs mails reçus sans avoir à quitter votre partie. La qualité de l'écran étant irréprochable, les indications restent toujours très lisibles et l'écran devient rapidement indispensable dès lors qu'on passe beaucoup de temps à jouer. Reste à savoir s'il s'avèrera plus utile que le G15 dans les jeux mais j'ose imaginer que oui. Tenez, rien que l'éventualité de pouvoir afficher un panel d'instruments dans un simulateur de vol me rend tout excité.



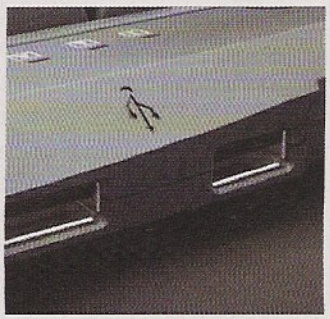
slip kangourou et je ne sais quoi d'autre devient dès lors possible, à condition que les programmeurs le prévoient. Il ne reste plus à Logitech que de les convaincre, ce qui ne devrait pas être très dur. Mais pour l'heure, le constructeur fournit un lot d'applications remises au goût du jour et quelques nouveautés que nous vous décrivons dans l'encadré. Pour autant, le G19 ne se contente pas d'un nouvel écran, il apporte également des améliorations à son prédécesseur le G15. La première, c'est la présence de 12 touches programmables au lieu de 6. Chaque touche pouvant stocker trois macros, cela représente un total de 36 combinaisons. Tout comme le G15, celles-ci peuvent être assignées à la volée en cliquant simplement sur la touche d'enregistrement, sur la touche à programmer et en effectuant la combinaison clavier correspondant à la commande du jeu. L'enregistrement se termine par une pression sur M1, M2 ou M3 selon le profil que l'on désire compléter. Le logiciel "Profiler" permet d'éditer ou de programmer les macros à l'avance avec une grande facilité et une interface plaisante. Parmi les autres nouveautés, Logitech a ajouté une roulette pour ajuster facilement le son du PC et un rétro-éclairage multicolore. La qualité globale n'a pas évolué et pour 160 euros, on aurait préféré une impression de solidité accrue, moins plastoque, même si dans l'absolu, le clavier semble pouvoir résister à tout mauvais traitement. On retrouve également le switch "joystick" servant à désactiver les touches "Windows" pour éviter de retourner sur le bureau en pleine partie et les deux prises USB 2.0 sur l'arrière. Nous voilà donc agréablement surpris et incontestablement séduits par ce clavier Logitech, malgré son prix qui n'est pas à la portée de toutes les bourses.

Contrairement au G15 dont l'écran ne consommait que très peu de courant, le G19 nécessite une alimentation externe.

Logitech a eu l'heureuse idée d'aménager un guide câble sous le clavier.



Deux connecteurs USB 2.0 permettent le raccordement de la souris et d'une clé USB ou d'un casque numérique (ou d'un Schtroumpf lumineux par exemple).



Notre avis : Pour faire simple, le G19 se montre très attrayant. Son écran est magnifique, le clavier robuste et pour l'heure, les quelques applications mises à disposition par Logitech s'avèrent utiles. Mais il faudra attendre pour voir ce que les éditeurs de jeux en feront (plus de 60 titres gèrent aujourd'hui le G15) et surtout les communautés d'utilisateurs qui ne manqueront pas de s'approprier l'écran pour y créer de multiples mini-applications. Le prix est évidemment prohibitif mais paraît presque justifié si l'aspect plastique n'était pas aussi prononcé. Enfin, il n'existe pas avec un toucher de portable... dommage.

8/10

Plateforme de test fournie par Materiel.net

test hardware

Logitech G13
Un pavé dans la main

Par Lord Casque Noir

Loin d'être aussi impressionnant que le G19, le G13 ne réunit pas les 13 pays les plus malchanceux de la planète mais un gros paquet de touches programmables accessibles d'une seule main. Un périphérique destiné aux très gros joueurs ou aux utilisateurs soucieux de la bonne santé de leurs poignets.

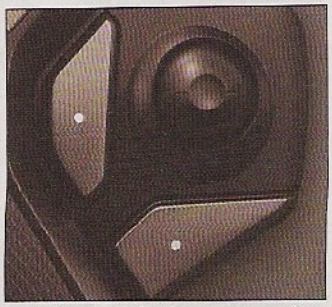
La programmation des touches se fait à la volée ou via l'interface du 'G-Series Key Profiler'. Dans les deux cas, c'est simple et rapide.

Ce n'est pas le premier périphérique du genre. La série de Z-board de Merc, le Volf King ou encore le Gaming Pad de chez Heden sont des claviers ou des bouts de claviers conçus pour faciliter la vie du joueur en réunissant au même endroit les touches généralement les plus utilisées. Mais jusqu'à présent, nous n'avons jamais été convaincus par l'utilité de ce genre de périphériques, hormis peut-être le N52 de Belkin, et le G13 n'est pas le Saint Graal qui révolutionnera l'utilisation des jeux vidéo. Néanmoins, il faut reconnaître qu'il s'agit de loin du plus abouti de tous. Primo, Logitech a soigné son ergonomie en le dotant d'un gros coussin amortissant les poignets et d'une forme agréable pour la main. Les gros joueurs passant plusieurs heures par jour devant leur bécane apprécieront le confort et pourront accéder plus facilement à 25 touches qu'ils ne le feraient depuis un clavier normal. De plus, le mini-joystick situé sur la partie gauche (le G13 s'utilisant de la main gauche) permet de naviguer facilement dans les menus, ce dernier simulant l'utilisation des touches classiques du curseur. Secundo, le constructeur n'y a placé que des touches programmables et non une réplique de touches existantes (souvent A, Z, E, Q, S, D). Vous pourrez donc y assigner n'importe quelle touche ou suite de touches et ce sur 3 mémoires différentes pour un total de 75 combinaisons. Tertio, le G13 est plutôt joli et paraît très robuste.

Prix : Environ 79 euros
Site : www.logitech.com

Simple mais efficace.

Comme le montrent les deux photos à gauche, la programmation d'une macro se fait aussi simplement qu'avec le G15 ou le G19 puisqu'il suffit d'appuyer sur MR, sur l'une des touches "G" à programmer, et d'effectuer sur le clavier principal la combinaison que l'on souhaite lui attribuer en terminant par le numéro du profil choisi. Dans l'exemple montré ici, lorsque le pavé est réglé sur le profil numéro 1, un appui sur la touche G2 permettra de reproduire la commande Alt-F4 qui servira, vous l'aurez compris, à quitter rapidement un jeu pourri. À l'instar du G19, la couleur de rétro-éclairage de chaque profil est entièrement personnalisable et le mini-écran de 160x43 pixels changera lui aussi de teinte, le rose étant particulièrement classieux.



Le joystick n'est autre qu'une émulation du pavé numérique.

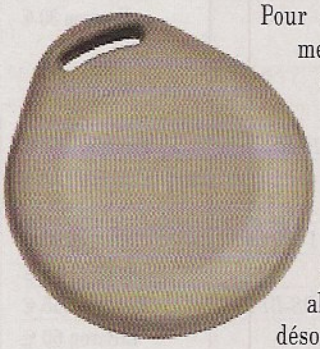
Vous pourrez ainsi y afficher les informations fournies par l'un des 60 jeux compatibles ou par l'un des utilitaires de Logitech (nombre de mails en attente, horloge, chrono, moniteur de performances, etc.). Si vous disposez déjà d'un G15 ou envisagez d'acquérir le G19, les drivers sauront affecter différentes infos à chaque écran. La partie logicielle s'annonce donc très bien pensée et les plantages des premières versions du LCD Manager semblent être de l'histoire ancienne.

Notre avis : Il n'y a pas grand-chose à dire sur le G13, si ce n'est qu'il remplit parfaitement sa fonction. Encore faut-il en avoir l'utilité. En clair, si vous êtes demandeur de ce genre de produit, vous pouvez y aller les yeux fermés, vous ne serez pas déçu. C'est un peu cher, certes, mais c'est bien fait, solide, facile à prendre en main et réellement efficace. Bref, vous en aurez pour votre argent. Par contre, si vous ne vous êtes jamais posé la question, il serait dommage d'investir 80 euros dans un périphérique que vous risquez de ne jamais utiliser.

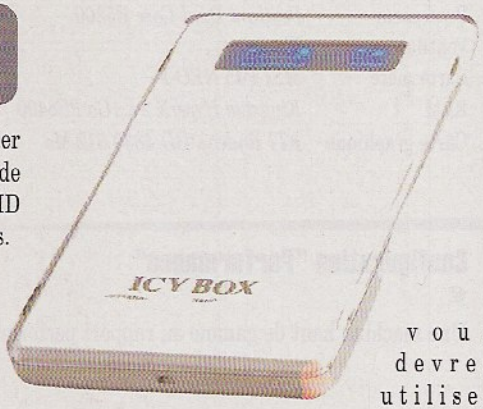
8/10

Plateforme de test fournie par Materiel.net

ICY BOX IB-220RFID



Pour avoir récemment perdu une clé USB contenant l'intégralité des numéros de cartes bancaires de nos abonnés, je sais désormais à quel point il est important de protéger certains types de données. Ha ha, comment vous avez flippé ! Je plaisante bien sûr. Ces numéros étant saisis directement sur le site de la banque, nous ne pourrions les égarer, même avec la plus mauvaise volonté du monde. N'empêche que l'on n'est jamais trop prudent et qu'une sécurité vaut mieux que deux tu ne me le piqueras pas. Dans le genre simple et pas cher, Icy Box propose ce boîtier externe 2,5 pouces capable d'encrypter et de décrypter des données à l'aide d'un code RFID planqué dans chacune des deux clés fournies. La mise en œuvre est très simple : vous y installez un disque du même format au standard SATA et le connectez au PC via le câble mini-USB fourni (le disque étant autoalimenté par une ou deux prises USB classiques). Si ce dernier contient des données, le boîtier se comporte comme tout disque externe classique, accessible par tous. En revanche, s'il ne contient aucune partition, il se met à clignoter pour vous inviter à approcher les deux clés fournies tout près de sa paroi. Une fois les codes RFID acquis, la puce de cryptage libère l'accès au disque qui devient visible depuis le Gestionnaire de Disques de Windows. Vous n'avez plus qu'à le partitionner et à le formater avant d'y inscrire vos données. Par la suite



vous devrez utiliser l'une des clés pour débloquer l'utilisation à chaque branchement ou, au contraire, pour bloquer l'accès lorsque le disque est déjà sous tension, le temps d'aller boire un café par exemple. Évidemment, si un rigolo vole le boîtier ou le disque à l'intérieur, ce dernier demeurera inutilisable, à moins de faire un formatage bas niveau.

Prix : Environ 31 euros
Site : www.raidsonic.de

KEYSONIC ACK-340 BT

Cette marque allemande de claviers offre toute une gamme de produits principalement destinés à un usage bureautique. Ils sont robustes, souvent en métal, et le toucher se situe entre celui d'un portable et d'un mécanisme classique. Plus intéressant, KeySonic fabrique également des versions mini et super mini de ses claviers, à l'image de cet ACK-340 BT. Ne mesurant que 218 x 21 x 150 mm, soit précisément la moitié d'une page de *Canard PC*, il se marie parfaitement avec un PC officiant comme serveur multimédia ou toute autre station que l'on veut discrète. Il demeure en effet impossible de taper de grandes quantités de texte tant les touches sont petites, ce qui le réserve à un usage plus restreint. Bien qu'exploitant la technologie Bluetooth 2.0 EDR, nous n'avons réussi à l'appairer qu'avec un PC utilisant le mini-dongle USB fourni. Néanmoins, il semble compatible avec tout appareil de norme Bluetooth HID Profile comme la plupart des PDA fonctionnant sous Windows Mobile et situé à moins de 7 mètres. Le pavé tactile multisensoriel fonctionne selon trois modes : souris avec un seul doigt, émulation de la molette avec deux doigts et ouverture du menu contextuel avec trois doigts. Au-delà, il pousse de petits cris de plaisir mais ça reste discret. Il est accompagné d'une housse de rangement et de deux piles AAA, la durée de batterie étant de plusieurs mois pour une utilisation modérée. Notez que, contrairement à la photo que nous a fournie le constructeur, le clavier vendu en France est bien en version Azerty. Comptez environ 58 euros chez tout vendeur qui se respecte. C'est cher, mais ne dit-on pas qu'un clavier Azerty en vaut deux ?

Prix : Environ 60 euros
Site : www.keysonic.de

configs de canard

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

Configuration "Qualité / prix" — Environ 700 €

Une configuration économique, équilibrée et facilement overclockable.

Processeur	*Pentium Dual Core E5200*	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	*SyncMaster 2223NW*	Environ 160 €
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 180 €
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. : Les prix indiqués sur ces pages sont le reflet d'une moyenne observée chez notre partenaire Materiel.net durant les 15 derniers jours et sont toutes taxes comprises : taxe d'habitation, impôts, ISF...

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

Solution de la grille du numéro 188

La grille de Maîtresse Paule Cul

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

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

Horizontalement. **1.** Mène à Rome sur PC. **2.** Ultraportable. Choix. **3.** Dédaigneux. Élu président en 1946. **4.** Déconnecté du réel. Personnel. **5.** Cryptage informatique. Décor de So Blonde. **6.** S'écrit aussi CXX. **7.** Urgences en VO. For speed pour EA. **8.** Mc créateur d'Alice. Console de mimes. **9.** Région d'Afrique du Sud. **10.** Comme un pois de Pif Gadget.

Verticalement. **I.** Carte graphique de Nvidia. **II.** Remettra dans la norme. **III.** Ligature d'ex æquo. Réseau ludique. Caloporteur du watercooling. **IV.** N'habite pas à l'adresse indiquée... ou Nulle Part AIlleurs. Télé numérique. Version de Windows. **V.** MMO inspiré du comic. **VI.** Connecté. Aperçu. **VII.** Avec Racing dans un jeu de caisses de Techland. Dernier Tom Clancy's. **VIII.** Dieu de l'amour. Facultés virtuelles. **IX.** A pour sous-titre Homecoming...

Le 14 avril, dans Canard PC n° 190

Et aussi : Aion et Darkfall (chouette, on va se moquer)

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 :
Cyril Alfaro, Fabien Deleval, Shane Fenton, Olivier Fulpin, Julien Giraudier, Stéphane Hébert, Sébastien Leboureq, Freddi 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

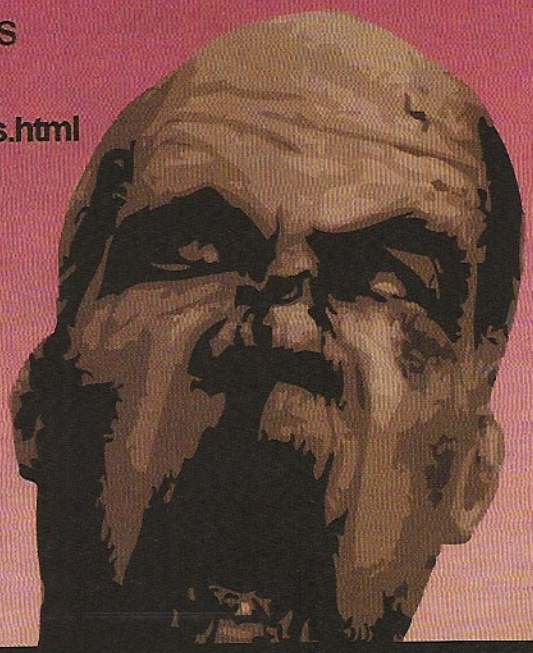
Commission paritaire :
0209K84275
ISSN : 1764-5107
Tous droits réservés

Numéro 189, prix unitaire : 3,90 €
Date de parution :
31 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. Désolé, pas de blague cette fois-ci, on ferme les vannes.

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/