



DUKE NUKEM FOREVER

On s'est bien fait Nuker



Killing Floor

Oui, Left 4 Dead, c'est pour les bébés

Killing Floor fait partie de ces rares mods ayant donné naissance à un jeu à part entière. Initialement développé pour Half-Life 2, ce jeu génial mais y a un gros bandeau rouge juste devant le titre. C'est un jeu de tir en coopération à quatre joueurs. Mais revenons à l'essentiel. Développé par Tripwire, les talentueux programmeurs de Red Orchestra, *Killing* machin mange des bébés avant de les re... Oops, y a plus de bandeau là ?

AZTAKA

UN CASTLEVANIA
CHEZ LES INCAS

DOSSIERS

LE WARGAME POUR
FAIRE SES GAMMES



Chez Canard PC, on n'a pas peur de faire un truc tout nouveau en prenant des risques

NOUVELLE FORMULE COMME AVANT

ZOMBIES

TROP DE ZOMBIES TUE LE ZOMBIE



FOCUS
HOME INTERACTIVE

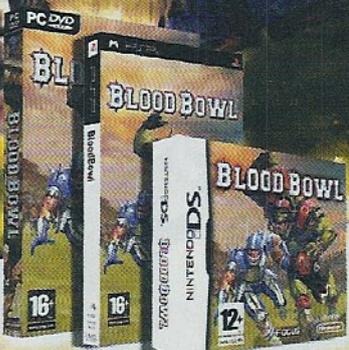
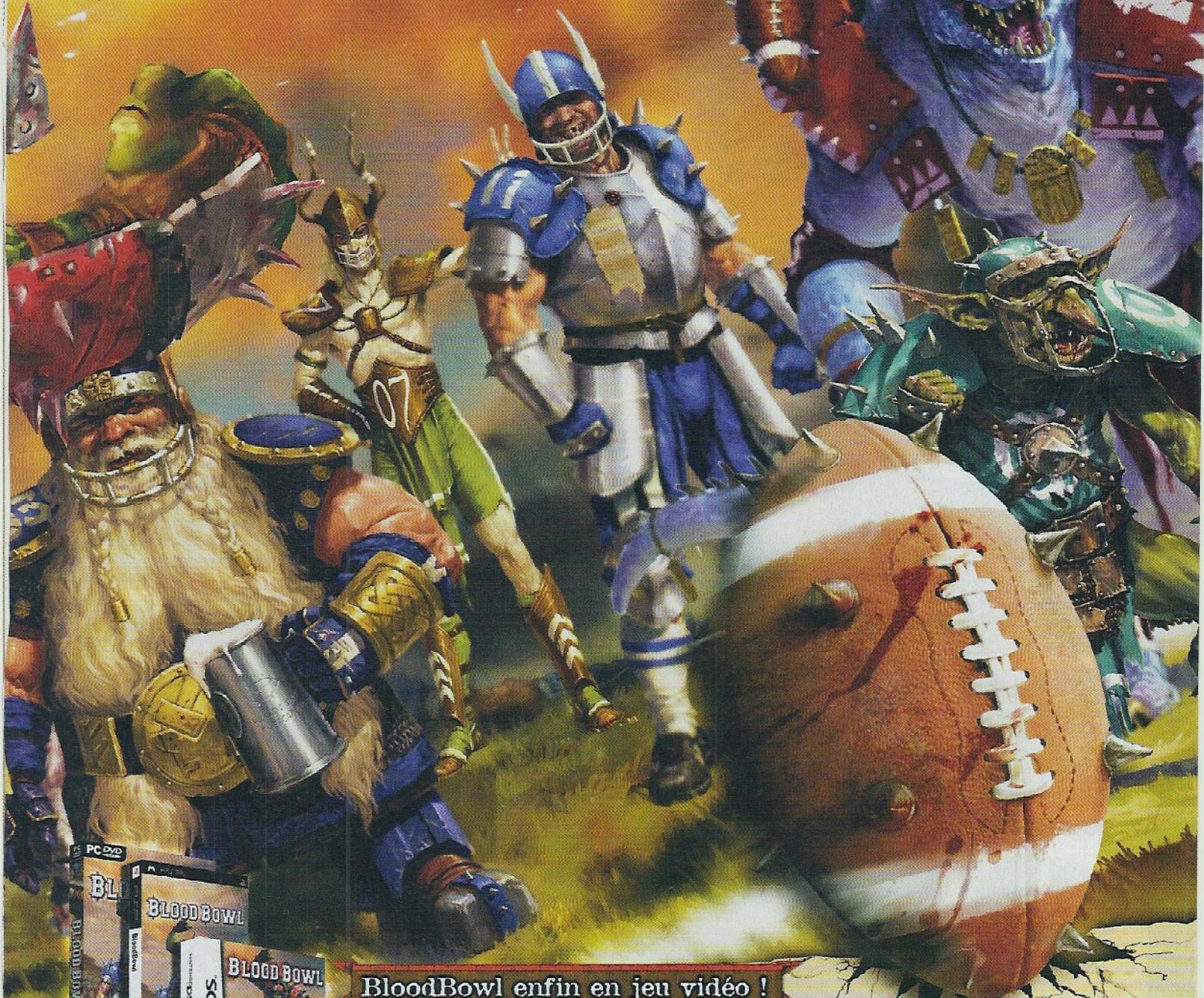
GAMES
WORKSHOP

PC
DVD
100%

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images

BLOOD BOWL®

- LE JEU VIDÉO -



BloodBowl enfin en jeu vidéo !

Le célèbre jeu de plateau de Games Workshop enfin adapté en jeu vidéo ! A la frontière entre jeu de stratégie et jeu de sport, Blood Bowl est avant tout un incroyable jeu de massacre où tous les coups sont permis pour amener son équipe en finale du Blood Bowl. Mais avant cela il vous faudra former votre propre équipe, la faire évoluer et l'accompagner tout au long des nombreux championnats et tournois qui ont lieu à travers le Vieux Monde de Warhammer.

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM

XBOX 360

PSP
PlayStation-Portable

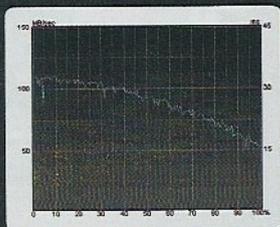
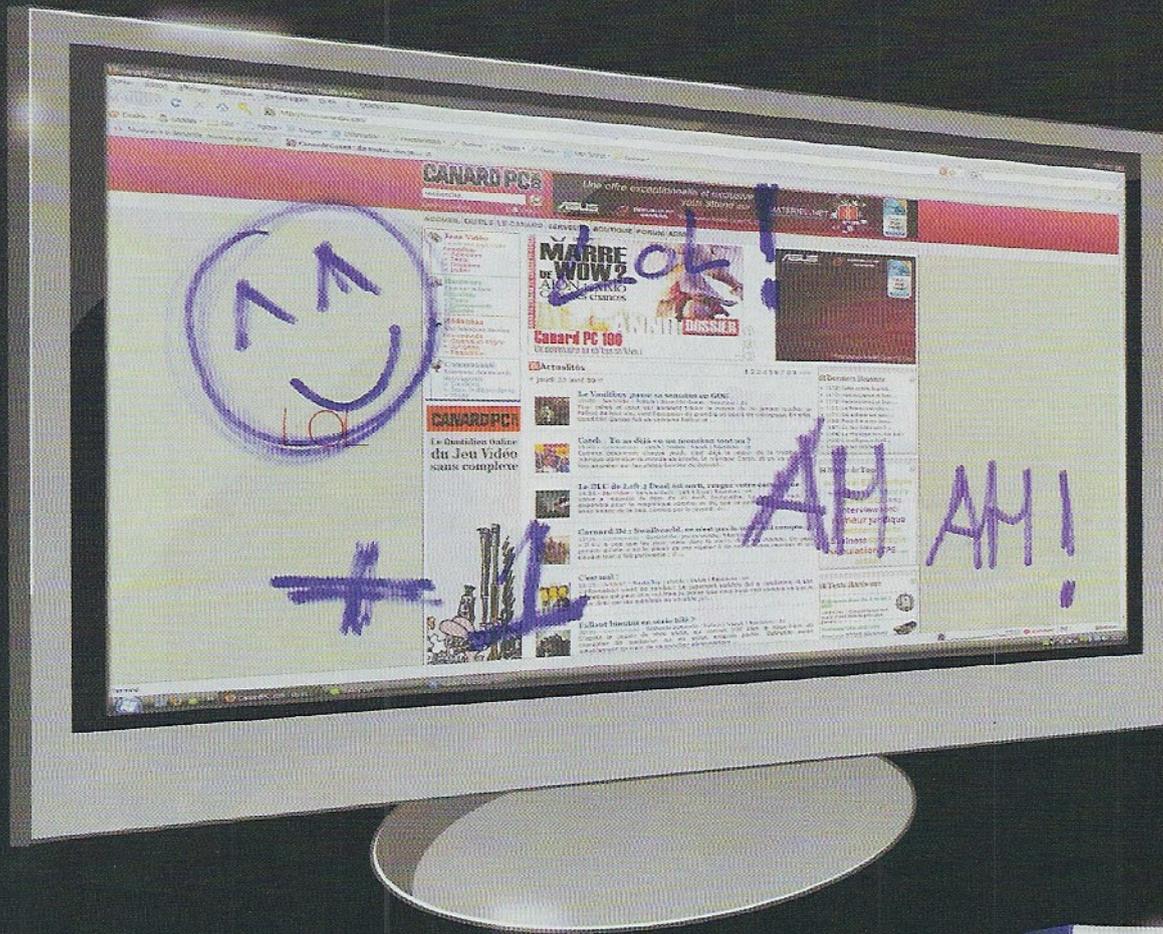
NINTENDO DS
NINTENDO DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO

CYANIDE
studio

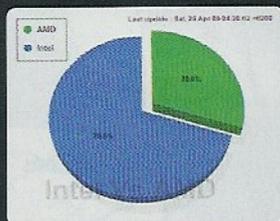
from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

CANARD PC.COM

Du hardware, du jeu et des idiots comme vous.



Des guides d'achats et des comparos permanents, pour bien choisir ses composants informatiques.

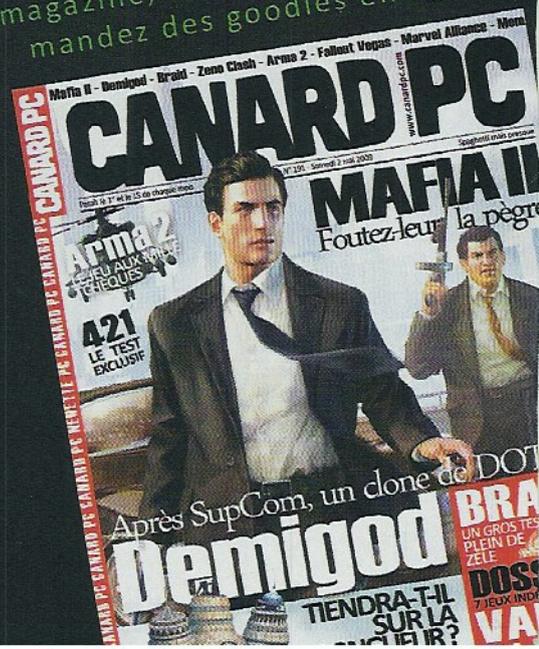


Les statistiques inédites de l'outil CPU-Z: Mémoire, CPU et Cartes Mères, tout le marché des utilisateurs en un coup d'oeil.

Des forums avec plus de 16000 utilisateurs, pour partager vos opinions, obtenir de l'aide ou simplement raconter votre vie.

Et un tas d'autres trucs...

Retrouvez les infos sur le magazine, abonnez-vous et commandez des goodies en ligne.

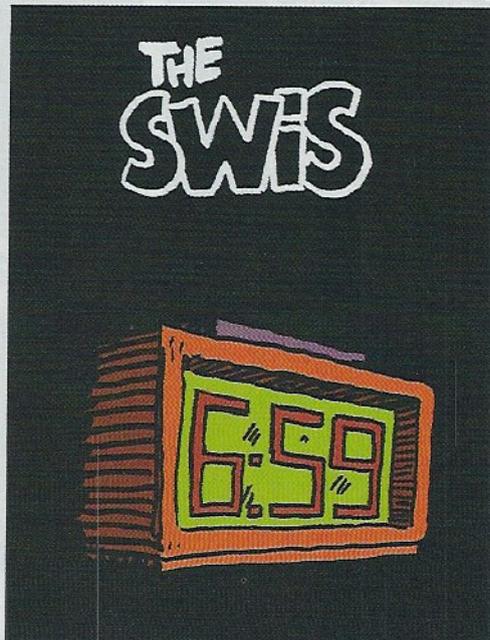


édito

Les gens intelligents auront compris depuis longtemps que l'édito, le vrai, se trouvait dans la colonne de droite de Download. Vous avez donc tout intérêt à vous y référer si vous désirez lire quelque chose de fin, de racé, de malin, de français. Un peu comme la Corvette Snowberry ou un slip en pédalo. Ici, on se contentera plutôt de transmettre des informations de seconde main, comme le lancement de cette nouvelle maquette, promise depuis si longtemps. Comme vous le verrez, nous restons dans le sobre, mais avec un touche de professionnalisme en plus, alors n'hésitez pas à vous extasier pendant 64 pages sur cette nouvelle approche graphique beaucoup plus pro, mais toujours centrée sur l'idiotie. On évacue le côté fanzine pour un aspect nettement plus tendance *Life-Le Monde-Chasseur Français* parsemé de nouveaux espaces de Portnawak stratégiquement placés. Pourquoi ? Parce que ça nous fait rire d'écrire des trucs drôles sur une maquette classieuse. Des améliorations seront d'ailleurs apportées dès le prochain numéro, comme cette page de sommaire un peu trop envahissante mais tellement utile pour introduire ce premier numéro new look. Et pour fêter ça, on vous propose dès la sortie un sondage pour nous dire ce que vous pensez de cette nouvelle formule, de l'évolution du magazine au cours de ces dernières semaines et surtout de l'incroyable qualité du travail d'El Gringo. Et comme d'habitude, vous aurez droit à un édito synthétisant les résultats d'ici un mois ou deux. Alors, hop, direction *Canardpc.com* pour nous rappeler à quel point c'était mieux avant.

CANARDPC.COM
Toute l'actualité du jeu vidéo (PC, consoles et hardware) et les forums de Canard PC.

La bédé des news par Didier Couly



ONLINE

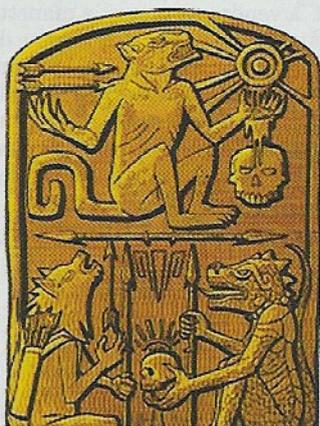
- 34 News online Notre point sur l'obésité
- 36 Jeu online Dungeon Party et TF2
- 40 Download

DOSSIER

- 42 Zombie Scandale
Du pourri chez les zombies
- 46 Wargames Le SMIC culturel
- 51 Duke Nukem Forever Duke 3DCD

HARDWARE

- 54 News Hardware
- 58 Tests Ça rame et le chaudron magique
- 60 Tour du périph On inspecte les gadgets



Le test d'Aztaka 22

63 | Canard peinard avec Materiel.net

05 | News Vous constaterez que la rubrique PQ a disparu ? Quoi ? Mais qu'est-ce que c'est que cette merde ? Oh là, pas de panique braves gens, ceux-ci sont désormais intégrés au news.

TESTS

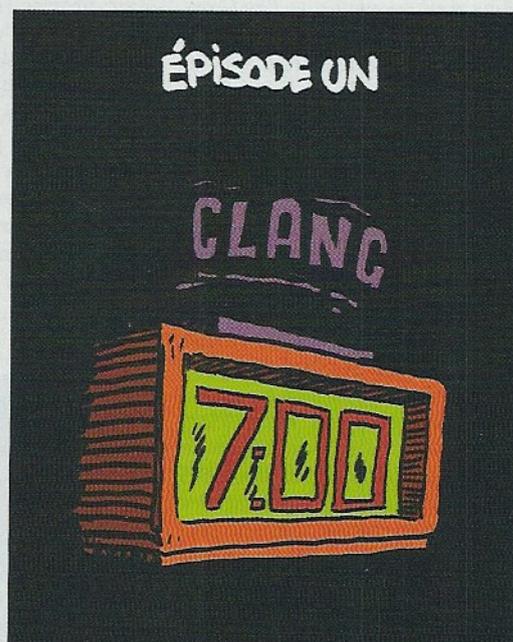
- 18 Killing Floor
- 21 Damnation
- 22 Aztaka
- 24 Sherlock Holmes
- 25 Three cards to midnight
- 26 Gblliins 4
- 27 Downfall
- 28 Fallout 3 : Broken Steel
- 29 Mata Hari



Le test de Killing Floor 18

A VENIR

- 30 Majesty 2
- 32 Bionic Commando

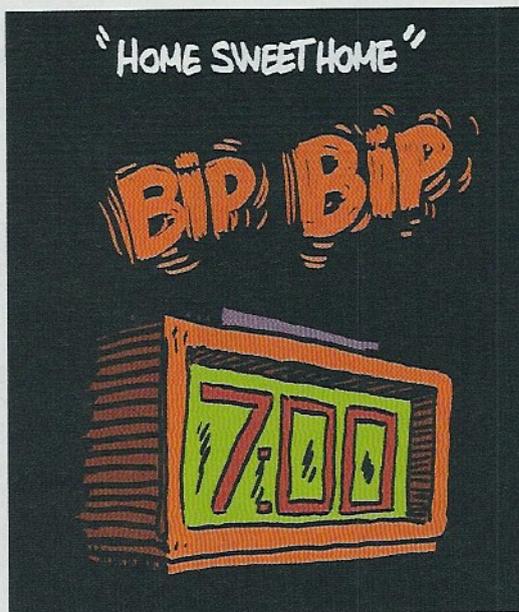


NEWS

Aimant à cadres

Google a annoncé cette semaine qu'ils venaient de mettre au point un algorithme permettant à leur département des ressources humaines de prédire à quel moment leurs employés étaient susceptibles de quitter l'entreprise pour aller gagner plus de thunes ailleurs, au hasard, chez Fessebouc ou Twitter. Les types de variables prises en compte comprennent les promotions que l'employé a réussi à glaner par le passé, la grille des salaires opposée à ses compétences ainsi que d'autres trucs plus secrets, parmi lesquels on trouve certainement le nombre de journées passées aux chiottes à lire *4X4 Hebdo*. Grâce à cela, ils espèrent pouvoir réajuster les salaires ou proposer des à-côtés intéressants à leurs cadres supérieurs pour qu'ils s'enracinent dans la boîte. Bien sûr, comme le but est plus ou moins d'augmenter les salariés, personne ne pense trop à gueuler. J'espère donc que dans notre pays, mon algorithme de licenciement de secrétaires (: (nombre de trombones volés * (fautes d'orthographe à la page + photocopies ratées)) / jours ou des minijupes ont été portées)) Rencontrera enfin l'accueil qui lui est dû par les "partenaires sociaux".

Bob A.



Runic, c'est l'anagramme de cruni

Après la disparition de Flagship Studio, connu pour avoir loupé son hack & slash *Hellgate* : London, son boss Bill Roper est allé officier sur *Champions Online*.

Une partie des développeurs a emprunté un autre chemin pour aller former leur propre boîte, Runic Games. Leur premier jeu, *Torchlight*, est sans surprise un hack & slash, mais c'est de Mythos qu'il semble surtout

s'inspirer. Si *Torchlight* ne devrait pas être particulièrement étonnant, lorgnant plutôt du côté du casual, il a tout de même une certaine originalité : il devrait sortir au cours de l'année en tant que jeu solo avant



de devenir plus tard un MMO. Si seulement ils avaient fait cela avec *3D Sex Villa*...

El.Gr

FEU ROUGE AU CROISEMENT

Vous vous souvenez de *The Crossing* ? Mais si, c'est un titre développé par Arkane Studio avec le moteur de jeu de *Half-Life 2* et dont le gameplay devait mixer le versant solo et le versant multi. En gros, un joueur pouvait choisir la campagne solo, parcourir un niveau et, au lieu de tomber sur des ennemis I.A., devoir se battre contre d'autres joueurs humains. Ça avait l'air vachement prometteur, jusqu'à ce que le boss d'Arkane Studios, après une soirée arrosée, aille au casino d'Enghien-les-Bains et jette la carte bleue de sa société sur le tapis de roulette en beuglant "Tout sur le rouge !". Enfin ça c'est mon interprétation perso de l'expression : "Difficulté financière inattendue" qu'a utilisée Raphaël Colantonio pour expliquer que le développement de *The Crossing*

était provisoirement suspendu. Sa compagnie va se focaliser sur d'autres projets - d'après la rumeur, un RPG à la première personne et un jeu pour iPhone. Mais je tiens juste à leur dire, parce que je voudrais vraiment jouer à *The Crossing* avant 2015, que Buisson Ardent à 60 contre 1 dans la 5^e à Longchamp cet après-midi pourrait bien surprendre tout le monde...

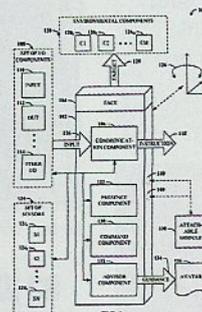
ack.



"La baguette magique n'a pas d'effet là-dessus." Bien que l'altruisme soit le seul moteur des fabricants de consoles, il semblerait que la réussite commerciale de la Wii inspire quelque peu ses petits concurrents jaloux.

Alors que Sony essaye de nous vendre sa nouvelle manette et sa webcam Eye Toy comme de véritables alternatives révolutionnaires, on attendait encore la réaction de Microsoft. Merci aux gens qui surveillent sans relâche les dépôts de brevets américains d'avoir repéré la demande de la firme de Redmond portant sur "un appareil doté de différents senseurs et gadgets qui peuvent manipuler et interagir avec l'environnement, vidéos et images holographiques incluses, tout en utilisant les signaux biométriques

pour rester connecté avec son utilisateur". Je ne veux pas être mauvaise langue, ce n'est pas le style de la maison mais ça ne serait pas une définition suffisamment large pour inclure la Wiimote ? La réponse de Microsoft est claire : "Même le plus pragmatique des individus aurait du mal à contester les mérites ou l'utilité d'une baguette magique qui réussirait à contrôler ou communiquer avec les objets de l'environnement proche." Mince, ils vont breveter ma bite ?



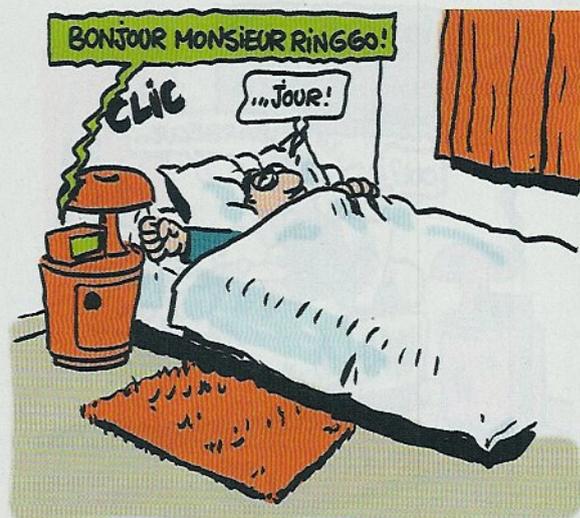
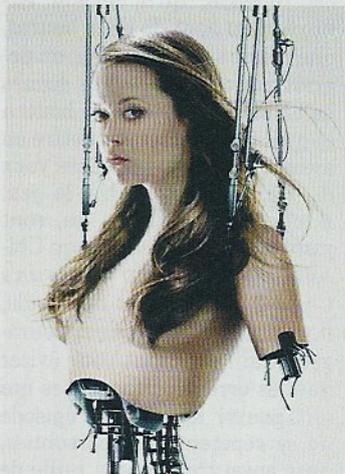
Thr.

Terminator futur fist

Après avoir annoncé qu'ils tuaient Sarah Connors Chronicles, le seul feuilleton S.F. digne de ce nom de ces deux dernières années, la malédiction Terminator s'est abattue tel un redressement fiscal sur le jeu vidéo qui vient d'être commercialisé aux États-Unis.

La filiale de Warner vient donc de se prendre un gros pouce après avoir mis sur les rayons des jeux PC ininstallables tandis que la version téléchargeable sur Steam est, quant à elle, totalement fonctionnelle. Les cocus seront donc bien ceux ayant acheté une boîte à 50 dollars. En même temps, vu que la programmation n'a pas été confiée à son développeur historique, Bethesda, il y a quand même un risque que tous les joueurs soient de toute façon un peu cocus aussi.

Bob.A



Telex Deux co-fondateurs de Rockstar Games, Jamie King et Gary Foreman (non, celui qui fait les grils s'appelle George), viennent de monter un nouveau studio de développement, 4mm Games. Ils en profitent pour déclarer plein de trucs tout droit sortis du Manuel de 1^{re} Année de l'Attaché de Presse Moderne comme "On va faire des jeux vidéo super bien pour un public très large". Bonne chance à eux.

Jusqu'à 12 mois
d'abonnement
OFFERTS !!!

Découvrez vite
nos configurations
spéciales Canard PC

A partir de
509€⁹⁹



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.

NEWS



LARA, PAS ENCORE RÉGLÉE

On pouvait se demander ce que les producteurs des films *Tomb Raider* allaient nous préparer pour le prochain avatar de la série est on n'est pas déçus : plutôt que de filer à Angelina en guise de paiement une valise (contenant une montagne de billets, un seringue de Botox, et un enfant d'un pays du tiers-monde) afin de la convaincre de reprendre le rôle qui l'a rendue célèbre, ils ont décidé de ne plus s'embarrasser de sa date de péremption en s'en débarrassant de façon assez originale. En effet, à l'instar de *Star Trek*, on reboote la série en revenant à la jeunesse de Lara. J'imagine déjà une sorte de mix entre *Gossip girl* et *Newport Beach* avec la jeune Croft escaladant le soir venu les murs de son pen-



sionnat de jeunes filles pour modifier la note de sa dernière compo de littérature anglaise. Non je déconne, ce n'est qu'une supposition, mais souvenez-vous de cette news lorsque, dans un ou deux ans, vous irez voir ce truc.

Bob.A

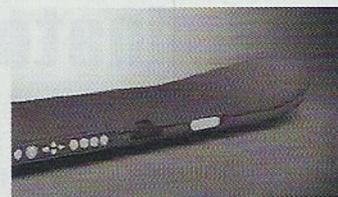
PROBLÈME DE SUREFFECTIF

Prenez 450 personnes au hasard et faites-les jouer à *Assassin's Creed*. Statistiquement, je suis absolument certain qu'il y en aura au moins une pour se rendre compte que le jeu est répétitif, qu'il devient ennuyeux au bout de deux heures, que même si c'est très joli, on devrait pouvoir zapper les scènes de blabla en pressant un bouton et qu'il faut arrêter de mettre en avant Jade Raymond et ses yeux de biche pour vendre le jeu. Bonne nouvelle, car ce sont justement 450 personnes qu'Ubisoft fait bosser sur *Assassin's Creed 2*. Avec autant de monde, il y aura bien un ou deux courageux qui l'ouvriront pour éviter que les erreurs affligeantes qui ont pourri le premier épisode ne se répètent. 450 personnes, c'est aussi trois fois la taille de l'équipe qui a développé *Assassin's Creed*, cinq fois la taille de Valve et, comme le note le site *Shacknews.com*, 225 fois la taille de l'équipe de *World of Goo*.

ack.



ack.



Skateboard Hero Ça ne leur a pas plu, à Activision, quand Tony Hawk s'est fait publiquement humilier par le fantastique SKATE d'Electronic Arts.

L'éditeur a, semble-t-il, bien compris qu'une vache à lait, même si elle est capable de vous claquer un Ollie Banana Laserflip 720° avant le petit-déjeuner, ça doit se traire avec respect, avec délicatesse. Le prochain *Tony Hawk*, baptisé *Ride*, pour l'instant annoncé uniquement sur console, sera donc celui de la résurrection. Et histoire de bien marquer les esprits, on vient d'avoir la confirmation que *Ride* sera jouable avec... un contrôleur en forme de skate-board. Ouai, tout bardé de détecteurs de mouvements, un bon gros morceau de plastique qui va niquer la moquette et qui sera obligatoire de posséder car le jeu ne prendra même pas en compte les gamepads classiques. Ils ont déjà souillé la musique avec leurs immondes guitares à boutons-poussoirs, les voilà qui s'attaquent au sport. Mais n'y a-t-il donc personne pour arrêter cette folie !?

Alerte à la créativité

Un dimanche pluvieux, j'ai réinstallé *The Secret of Monkey Island* par nostalgie, comme ça, juste pour voir. Bah vous savez quoi ? Le graphisme en 320x200, sur un 22 pouces widescreen, ça vous fait des pixels gros comme des balles de ping-pong. Je caricature à peine. Et le gameplay qui consiste à utiliser la paille en bambou sur la clé d'or puis à l'insérer dans la noix de coco pour ouvrir la porte secrète du temple vaudou, ça a quand même pris un gros coup de vieux. Tout ça pour vous dire que cette mode du



retro-gaming, c'est vraiment bidon, et que je suis donc tout à fait indifférent à cette rumeur, probable à 97,581 % d'après mes calculs, indiquant que LucasArts prépare une réédition de *The Secret of Monkey Island* sur Xbox 360. J'espère qu'ils vont sérieusement le dépoussiérer parce que le jeu date quand même d'il y a vingt ans.

ack.



Midway au bout du chemin

Des nouvelles en provenance du monde déprimant mais un peu rigolo quand même des gens en costume-cravate : le conglomérat

Time Warner a proposé 33 millions de dollars pour acheter Midway, en faillite depuis début février. Le deal, qui doit être approuvé par la justice, ne

comprend pas l'intégralité des licences Midway, mais on sait tout de même que *Mortal Kombat* fera partie du petit panier cadeau. Pour mémoire, l'ex-principal actionnaire de Midway, un businessman apparemment pas

très futé du nom de Summer Redstone, avait vendu 87 % de ses parts pour 100 000 dollars en décembre dernier. C'est ce qui s'appelle "une légère sous-évaluation des actifs".

ack.

Aki-vole Non, ce ne sont pas les ingénieurs de la NASA qui ont créé le design de la navette spatiale, ni même le directeur artistique de *Star Trek*, mais un Japonais, Monsieur Toda, le président de l'association japonaise d'origamis d'avions.

Il y a trente ans, lorsqu'il a vu la navette Columbia revenir de son premier vol, il a remarqué qu'elle avait la forme d'un avion en papier, et en y regardant de plus près, il s'est aperçu qu'il avait lui-même créé un modèle d'origami totalement semblable trois ans auparavant. Bien sûr, pour l'instant, personne n'a pu vérifier ses dires, sauf Chang, son fidèle bambou apprivoisé. Toutefois, il reste beau joueur et n'entend pas réclamer une quelconque somme à l'agence spatiale. Non, il souhaite plutôt qu'elle emmène des cargaisons d'avions en papier pour les lâcher de la station internationale afin de prouver que ces

derniers peuvent revenir sur terre sans encombre. Et comme un désir stupide rencontre toujours preneur, l'autorité de l'exploration de l'espace japonaise vient de l'encourager à poursuivre son "rêve" en lui octroyant un budget de 600 000 euros, somme assez conséquente pour ensevelir sa ville natale sous des monceaux d'origamis, lui et sa famille avec.

Bob. A



ISSN (Ils sont sortis sans nous)

Françaises, Français, bienvenue dans cette nouvelle rubrique directement surgie des heures les plus sombres de notre histoire. Vous y trouverez des indiscretions et dénonciations concernant les jeux n'ayant pas réussi à trouver le chemin de notre rédaction à temps pour le bouclage, la faute à pas de chance. Ou à une tentative scabreuse et inutile de se soustraire à notre juste courroux...

Dark Sector, 20 mal. *Dark Sector* était un jeu d'action à la troisième personne raisonnablement ennuyeux sur console, on suppose qu'il le sera autant sur PC. Attention tout de même, le système de combat s'orientant sur le Glaive, un super boomerang biomécanique, pourrait tout

de même lui assurer un minimum d'intérêt. À condition que le portage n'ait pas été massacré.

Prédiction : 5/10

Still Life 2, 14 mal. Est-il possible de réaliser un second épisode plus à la ramasse techniquement que son grand frère déjà bien daté ? Il semblerait que oui... Ce jeu d'aventure se scinde en deux, permettant d'incarner une enquêtrice style *Les Experts* ainsi qu'une journaliste aux méthodes plus proches du Stobard moyen, le tout dans une ambiance glauque. Sera-ce suffisant ?

Prédiction : 3/10

Damnation, 22 mal. Ce jeu commercial, issu d'un mod *Unreal Tournament*, devait lancer la tendance "Shoot vertical steampunk à la troisième personne avec escalade et affrontements sur plusieurs plans en milieu western". Il semblerait qu'il ait atterri un peu à côté de la plaque avec des combats, une I.A. et une maniabilité effrayants. Mais ne nous avançons pas.

Prédiction : 2/10

Terminator Renaissance, 20 mal. Il y a un adage dans la profession : "Si tu kiffes un jeu Terminator, alors t'es qu'un con, à l'exception des FPS de Bethesda et de l'excellent jeu de rôle textuel sorti en 91 sur Amiga par Story-



tell Software, mais la 1.1, pas la 1.2." Et c'est les gars de *Wanted* qui l'ont fait : on prédit du lent, de l'inintéressant, du facile, du répétitif. Pire que *Wanted*.

Prédiction : 4/10

Omar Boulon



C'est pas pour moi, c'est pour ma copine



Electronic Arts a eu la gentillesse de ne pas coller d'affreux DRM dans *The Sims 3*, histoire de ne pas emmerder les acheteurs légaux avec tous les soucis que ces systèmes de protection lourdingues peuvent créer. Ils ont juste implémenté une protection par numéro de série, le truc classique que tout le monde peut comprendre. Par contre, là où ils ont merdé, c'est quand Raymond, le stagiaire qui bosse au marketing, a fauché une version finale du jeu. Il voulait juste impressionner Ludivine, la nana de ses rêves, en lui montrant les nouveaux meubles et les nouveaux papiers-peints disponibles dans

cette troisième version. Quelle erreur, car cette Ludivine, blonde et naïve la journée, se transforme la nuit venue en d4rK_Ov3rLoRdZ, chef suprême d'un redoutable groupe de hackers underground qui veut faire régner l'anarchie sur la planète en piratant le maximum de jeux casual. Je ne sais pas si cette histoire que je viens d'inventer est vraie, mais en tout cas, *The Sims 3* s'est retrouvé sur les réseaux P2P deux semaines avant sa sortie. Et après, on s'étonne qu'on nous colle trois tonnes de Starforce ou de Securom merdique sur chaque CD...

ack.

Hasta la revolucion, siempre mais pas tout de suite

Red Faction Guerilla, le FPS avec vue à la troisième personne de THQ, était prévu pour le 12 juin prochain. Il sortira bien à cette date,

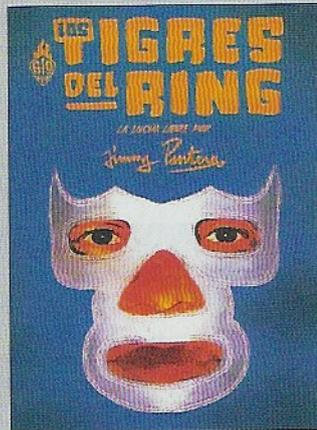
mais seulement sur Xbox 360 et PS3. La version PC est donc retardée, annoncée maintenant pour "cet été" selon un représentant du développeur, plus

Il ne suffit pas de se déclarer passionné par un sujet pour être capable d'écrire des choses passionnantes dessus, ce qui explique que je paye pour être publié dans *Canard PC* : Jimmy Pantera, graphiste belge spécialisé dans le recyclage du ringard d'hier en branchouillé d'aujourd'hui, a beau répéter avec véhémence qu'il est un authentique amoureux de la lucha libre et pas un simple suiveur de mode, il a bien du mal à donner une quelconque saveur aux rares textes qui émaillent *Los Tigres del Ring*, l'ouvrage

LOS TIGRES DEL RING

consacré au catch mexicain qu'il vient de signer chez Ankama. Certes, la collection de centaines de photos réunies ici est impressionnante, et présente une myriade incroyable de masques et costumes bariolés, affiches et couvertures rétro, romans-photos beaux comme du Ed Wood et jouets insolites. Malheureusement, l'intérêt du livre se limite un peu à ça ; le reste, qui alterne entre présentation superficielle de la discipline et de ses stars, et carnet de voyage au style insipide et maladroit, semble avoir été écrit pour Télé 7 Jours. Au final, donc, l'amateur d'iconographie kitsch a plus de chance d'y trouver son compte que le fan de Rey Mysterio.

Toxic



Un recueil de photos kitsch et de textes fades, chez Ankama, 25 euros.



comme ça tout le monde voudra le tester et on me laissera jouer à *Killing Floor* dans mon coin.

EI.Gr

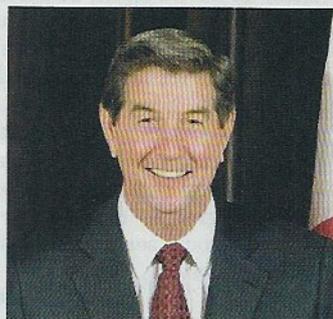


I believe I can flyyyyyyyyyy



Trop propre pour les transports en commun, trop écolo pour la voiture, trop distingué pour la marche à pied, le bobo n'a guère le choix pour se déplacer en ville. Jusqu'à peu, c'était le Segway ou la mort dans son très grand appartement parisien. Louée soit la société Martin Aircraft qui va lui permettre de faire ses courses en tuant un maximum de pigeons : son prototype de jetpack est enfin prêt à la commercialisation. Bien que les vidéos de démonstration soient toutes filmées en intérieur, l'engin devrait pouvoir monter jusqu'à 8 000 pieds (2,44 kilomètres) et atteindre les 100 km/h en extérieur tout en fonctionnant à l'essence classique. Il ne vous en coûtera que 100 000 dollars plus les frais de la formation initiale. Bien qu'aucun permis ne soit requis pour le piloter aux États-Unis, le fabricant oblige en effet chaque acheteur à suivre une formation de cinq à quinze jours avant de récupérer son jouet. Je suis impatient de voir apparaître les premiers exemplaires tunés et c'est pourquoi je me lance dès aujourd'hui dans la construction de grandes lames rotatives.

Thr.



Raid à 5

Le gouverneur de l'Alabama, Bob Riley, est bien content. En effet, cette semaine va signer une nouvelle loi permettant de punir tous les gens utilisant un objet électronique pour "solliciter un mineur". Et parmi les cibles, il y aura également les jeux

vidéo, notamment les jeux massivement multijoueurs. Deux questions se posent, tout d'abord : Comment ça ? Ce n'était pas DÉJÀ le cas ??? Et ensuite : Mais comment va-t-on faire pour les raids en instance sur WoW si on ne sollicite pas au moins quelques mineurs pour remplir les équipes ?

Bob. A

GAMERS SENSIBLES S'ABSTENIR !

MSI MEGABOOK GT725-003 CARBON EDITION



- > Processeur Intel® Core™ 2 Quad Q9000 - 2 GHz
- > 4 Go de mémoire DDRII
- > Carte graphique ATI Mobility™ Radeon™ HD4850
- > Écran 17" WSXGA+ (1680 x 1050)
- > 4 haut-parleurs + caisson de basses intégrés
- > Windows® Vista™ Edition Familiale Premium
- > Webcam 2 Mpixels, ports eSATA et HDMI
- > Sacoche et souris incluses

1 599€



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.



Vous me ferez dix Pater, cinq Ave Maria et quinze unités gratos Après une première version calamiteuse et des semaines d'attente pour obtenir un patch qui rende enfin le jeu jouable, les développeurs d'Empire Total War savent qu'ils ont beaucoup à se faire pardonner.



Plutôt que de se flageller devant une webcam pour expier leurs fautes (je n'aurais pas été contre), ils ont donc décidé de nous offrir une quinzaine d'unités gratuites, avec pour commencer le bal des grenadiers russes. The Creative Assembly assure que la production de ces nouvelles unités ne viendra pas ralentir le boulot en cours pour corriger les bugs restants, notamment ce crash systématique lors de la sélection de

certains ports ou de certaines flottes de navire en fin de partie qui m'a pourri une campagne française de 140 tours... Allez les gars, sortez-nous un patch ultime, les nouvelles unités, puis la campagne multijoueur que vous nous aviez promise, suivi d'une ou deux énormes extensions gratos, et peut-être qu'alors, vous serez digne de notre pardon.

ack.

Preview : Precursors

Peu de gens le savent, mais bien avant de s'emmurer dans le silence et son duplex situé place de la Nation, piégé par la maladie, notre bien-aimé Threanor nous avait déjà quittés. Il avait embarqué sur une

île perdue pour régner sur une peuplade primitive ayant érigé l'inceste en art de vivre, un peu à la manière des gens de la Somme et des Autrichiens. On le croisait à la rédaction, mais il était les yeux dans le vague, seul avec ses



Genre : Les Sims en plus casual
 Editeur : -
 Développeur : Last Day of Work (États-Unis)
 Sortie prévue : Déjà dispo dans Steam

Virtua Villagers sur son bel écran LCD. J'ose espérer que là où il est, il a pu tomber sur Virtua Families, déclinaison de son jeu préféré, tout entier calibré pour faire la nique à Electronic Arts et ses Sims. Sauf que là, on vous demandera le minimum du minimum : on glisse-dépose les jeux et les objets dans la pièce de son choix et ils interagissent. Il faut faire attention à bien les nourrir, à les faire se reposer, les guérir de leurs maladies et avec un peu de bol, ils se reproduiront pour vous donner une nouvelle génération partageant toutes leurs déficiences génétiques et leur nom de chie. Ça a l'air fantastique. Enfin, je vous en parle quand même parce qu'il paraît que c'est la meilleure vente casual du mois, loin devant *Plants vs Zombies*.



Comme quoi, tout copier un truc et le faire en moins bien, ça fonctionne. Sauf avec la couv' de *Canard Console* ou le plus jeune des frères Baldwin.

Omar Boulon



E Kesapelerio : Thief 4

Et voilà, comme on l'avait annoncé, pré-annoncé, et prédit,

en bons petits prophètes de mes deux, le prochain gros jeu de Eidos (AAA comme ils disent) est en effet *Thief 4*. Après les deux chefs-d'œuvre qu'étaient *Dark Project 1* et 2, puis le troisième (bien raté pour les puristes), voici le retour du prince des jeux de discrétion ou, en tout cas, c'est ce que l'on aimerait à penser. En effet, j'ai quelques craintes : j'ai hâte de voir ce que va donner un *Thief* sans Warren Spector, avec un moteur qui sera peut-être celui d'*Assassin's Creed*, et pourquoi ne pas continuer à paranoier, avec un scénario d'une égale

stupidité avec ce dernier ? Et d'ailleurs, pourquoi cela se passerait-il dans un univers heroic-fantasy ? Et pourquoi ils ne nous colleraient pas un truc qui se déroulerait au XX^e siècle, ou en territoire papou en plein dans les années disco ?

Bob.A



AUX NOCTAMBULES

C'est bien connu, le meilleur coin de Paris pour faire des rencontres, c'est Pigalle. On y trouve de nombreux bars hautement recommandables, le Dirty Dick par exemple, mais aussi et surtout Aux Noctambules. Ce bar est notamment connu pour les prestations de Pierre Carré, un chanteur au look tout à fait respectable qui y performe depuis plus de 40 ans. Il est sûrement très bon, mais je suis toujours arrivé après son service donc je ne pourrai pas confirmer. Après lui, venait Dora, qui interprétait avec beaucoup de talent les grands classiques de la chanson française : Dalida, Piaf, et tant d'autres dont je ne me souviens pas parce que je suis toujours bourré quand j'y vais. Ce n'est pas de la débauche, mais plutôt de la

prudence : à 10 euros la pinte, il vaut mieux avoir déjà un petit coup dans le nez en arrivant. Si le prix vous rebute dites-vous bien qu'il y a peu de bars ouverts jusqu'à 5 h du mat', surtout avec des chanteurs officiant tous les soirs. De plus, Aux Noctambules est sociologiquement fascinant, on trouve de tout dans sa clientèle : des papy frotteurs sur la piste de danse, des jeunes alcoolisés, des vieux désœuvrés, des touristes égarés, des gigolos par paquets... Fascinant, vraiment. Depuis un mois, Dora a malheureusement été virée et remplacée par des lasers, de la fumée et de la musique branchée. Ce n'est plus ce que c'était... Mais ça reste fascinant. Et si vous regrettez Dora, sachez qu'elle chantera du Becaud le 11 juin à l'Archipel dans un récital intitulé "L'Homme et Sa Musique" (15 euros).

El Gringo

Un bar intéressant sur la place Pigalle, 10 euros la pinte

DTC sans les mains

Oui, c'est bien vrai et c'est officiel, il y a une division au Pentagone qui s'occupe des communications télépathiques. Bon, bien sûr, il s'agit de véritables scientifiques et non pas de guignols férus d'ovnis, et leur but consiste en fait à traduire des signaux simples en ordres répercutés par radio afin d'avoir des communications sur le champ de bataille totalement silencieuses. Traditionnellement, les forces spéciales ne prononcent que peu de mots ou de phrases ("*Passe-moi le sel*", "*Ton lacet est défait*") et se parlent par signaux faits avec



les mains. Mais il semble que cela ne suffise plus pour les militaires ou qu'ils aient ouvert les delta-forces aux gens sans mains mais avec un cerveau.

Bob.A



SIM HACKER

Le plus grand site consacré à la simulation de vol sur PC, *Avsim.com*, est "totalement détruit". La raison ? Un hacker qui s'y est introduit et qui a tout effacé en une nuit. Depuis 1996, *Avsim* hébergeait des dizaines de milliers d'add-on gratuits, des pages de développeurs indépendants, et des millions de messages sur des dizaines de forums. Bref, 15 ans de travail qui auraient été réduits en fumée s'il n'y avait pas eu de backups. Eh bien en fait non, car les propriétaires du site, plus versés dans *Flight Simulator* que dans le webdesign, ont eu l'idée géniale mais étonnante d'effectuer des sauvegardes entre les deux serveurs, les mêmes deux serveurs qui ont été effacés. Pour l'instant, personne ne sait quand le site rouvrira, ou même s'il le fera un jour prochain. Entre ça et l'annonce de la fin de développement de *Microsoft Flight Simulator*, c'est un peu un 11-septembre virtuel qui s'abat sur la communauté des geeks.

Bob.A

Qui surveille la licence ?

Même si je n'ai toujours pas vu le film *Watchmen*, de peur de voir ma mémoire visuelle souillée à jamais, je sais au moins que le jeu vidéo *The End is Nigh* (la fin est nuit, quel drôle de titre) est mauvais depuis qu'il a été testé dans *Canard PC*. Il est fort dommage que les développeurs danois de *Deadline Games*, qui avaient su faire de *Total Overdose* et *Chili con Carnage* des shoots fun inspirés par *Tony Hawk*, aient transformé le chef-d'œuvre d'Alan Moore en vulgaire beat-them-all. C'est dire si la découverte d'une suite ou plutôt deuxième partie au jeu en question n'ait pas suscité chez moi la même extase que l'ingestion cul sec d'un paquet entier de *Stimorol*. Que les réfractaires aux achats dématérialisés amateurs de jeux à licence se rassurent : dans une initiative marketing aussi incroyable qu'originale, *Deadline Games* a confirmé que les deux épisodes seraient réunis sur un DVD dont la sortie est prévue... le même jour que celle du DVD du film aux États-Unis (test de Rorschach et cagoule non inclus).

Thr.



BON SANG, PAS FACILE DE PIZ'WICH BOSSER LE VENTRE VIDE.

Sept jours que je n'ai rien avalé. Ouais, 7 jours, et je vous jure que je n'exagère pas. Je peux tenir très exactement 22 jours sans manger et 14 jours sans boire, mais je le fais pas parce que sinon je meurs. En tout cas, cette fois-là, j'avais faim et je me souviens avoir franchi les portes du supermarché situé en face de la rédaction avec la ferme intention de manger la caissière. Sa survie, elle ne l'a due qu'aux Piz'WICH qui m'ont littéralement fait de l'œil derrière la glace de l'armoire à surgelés. Bon sang, que ces pizzas sandwichs avaient l'air... bizarre. Pas de doute, il me fallait essayer. Je me rendis donc vers la sortie avec deux emballages à un euro sous l'aisselle, non sans mater les bras dodus et poilus de l'intendante responsable de la caisse numéro 2, pour sortir les quelques euros nécessaires à l'acquisition de ces mets délicieux. De retour à la redac, je réchauffai mes deux casse-croûte d'un coup de micro-ondes tel que me le dictaient les instructions. Les objets, toujours dans leurs emballages, ressemblaient

à s'y méprendre à deux pizzas enroulées dans une pâte composée de pain de mie. Un fois les proies à température, j'ouvris leur enveloppe cartonnée de manière à ce que les doigts n'eussent jamais à toucher le produit. Hormis le fait que c'est extrêmement chiant d'écrire au passé, l'expérience dépassa toute mes espérances : je n'ai même pas pu terminer la seconde tellement c'était dégueu. C'est flasque, sans saveur... beurk, c'est pas bon. L'essai fut donc concluant. Voilà, j'ai testé pour vous, et j'ai vomi. C'est ça le journalisme total !

Lord Casque Noir

Piz'WICH, une pizza sandwich à éviter, même quand on a faim, environ 1 euro.



Google noodles view

Décidément, les conducteurs de la Google-car, chargée de prendre des photos pour Street View, doivent se sentir totalement rejetés.

Après l'Écosse, la France, l'Angleterre et les Grecs (qui, pourtant, sont des gens qui savent bien recevoir), voici qu'ils se sont heurtés aux Nippons râlant eux aussi à propos de la violation de vie privée. Par contre, Japon

oblige, ils ont utilisé une approche originale pour faire chier leur monde : celle de la hauteur de la voiture. En effet, dans certaines villes, les rues sont très étroites et les maisons et immeubles sont construits très près de la route avec juste des petites palissades. Du coup, la Google-car est capable de filmer l'intérieur des habitations, de voir des gens manger du riz avec des baguettes, mettre des petits costumes à leurs caniches, parler à leurs Pokémon géants ou décapiter les gens à coups de katanas.

Bob.A.



PRENDRE SON COURAGE À TROIS MAINS...

On peut reprocher beaucoup de choses aux Asiatiques (leurs fourchettes à une dent par exemple), mais pas de faire les choses à moitié. Prenez la Thaïlande : un jeune de 12 ans vient de s'y suicider après avoir été puni de jeux vidéo. Il aurait pu boudier, fuguer, simuler une tentative de suicide en sautant d'un étage... Il a sauté du sixième. Les institutions thaï ne sont pas moins volontaires : en réaction à cette mort, la Justice a interdit 72 sites internet de jeux et paris en ligne. Ce n'est pas tout, les FAI permettant

d'accéder à ce type de sites risqueront non seulement d'écoper d'une amende et de peines de prison, mais aussi de perdre définitivement leur licence... En Chine, c'est un homme endetté qui menaçait de sauter du haut d'un pont. Après cinq heures de suspense un anonyme franchit le cordon de police, tend la main au malheureux et le pousse dans le vide. Si on ne peut pas compter sur les faibles et les indécis pour s'éliminer, il faut bien que quelqu'un les aide...

El.Gr

SHIPITO

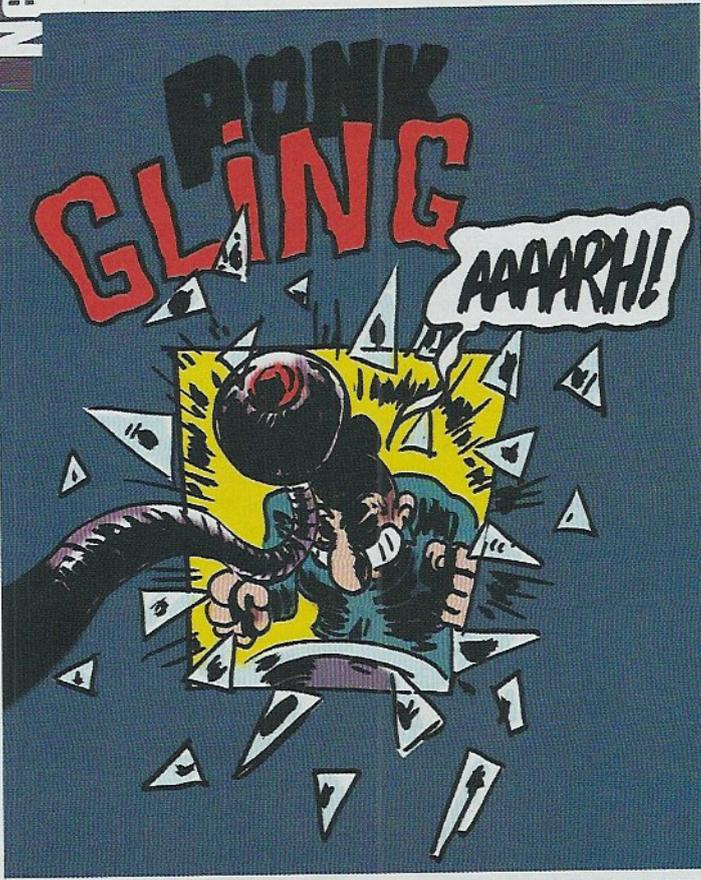
La culture avec un grand "C" n'est pas encore universelle ni disponible partout. Essayez donc de trouver un exemplaire de *Macbeth* dans la bibliothèque de Britney Spears par exemple... Moins inéluctable, je cherchais récemment à me procurer un exemplaire quasi-unique et donc rarissime d'un album collector de Lynyrd Skynyrd. Après toutes sortes de recherches infructueuses pour trouver ce joyau du rock sudiste, Google a fini par m'envoyer sur le site US d'eBay, où une enchère proposait l'objet de ma convoitise à un prix très raisonnable. Malheureusement, toutes mes tentatives pour persuader le vendeur yankee de me livrer en France sont restées vaines : le bougre ne voulait rien savoir. Alors, partie perdue ? Inconcevable ! Après quelques recherches, j'ai donc découvert la solution-miracle : Shipito. Ce site web permet d'obtenir gratuitement une adresse à son nom aux États-Unis (en Californie) et propose de vous renvoyer les colis li-

bellés à votre intention, partout dans le monde, et à des prix très raisonnables ! Ni une ni deux, ma nouvelle adresse ricaine était configurée dans eBay et l'objet de mes rêves remporté à vil prix. Quatre jours plus tard, je recevais un email de Shipito m'annonçant la réception d'un colis. Une fois les frais de ports vers la France (7,50 dollars dans mon cas, mais il est aussi possible d'opter pour UPS) ainsi qu'une commission fixe de seulement 8,50 dollars réglés par Paypal, celui-ci était réexpédié illico vers la France. Dix jours plus tard, je tenais enfin mon collector dans mes mains. Merci Shipito !

Doc TB

www.shipito.com
8,50 dollars par colis + Fdp
Service de réexpédition postale
des États-Unis





Metal Gear Mou

Un jour, quand je serai devenu Empereur du Monde, ma priorité ne sera pas de faire cesser les grands scandales contemporains comme la faim dans le monde, l'épidémie de SIDA ou ces congés beaucoup trop longs qu'on accorde aux instituteurs.

Non, ma première action sera de signer un décret condamnant à mort tous les journalistes qui ont un jour écrit des trucs comme "Kojima est un génie intemporel" ou "Oui, Metal Gear Solid 4 est bien l'un des plus grands jeux de tous les temps". Malheureusement, ma montée sur le trône n'étant pas prévu avant 2035, il va falloir encore se farcir du Kojima par-ci et du Metal Gear Solid par-là puisque le Japonais, pour faire monter le buzz (son seul et vrai talent), vient de mettre en ligne un nouveau compte à rebours cryptique. On y a d'abord vu le chiffre "5" (tiens, comme Metal Gear Solid 5 ?) puis un "E" et un "3" (tiens, comme l'E3 où



pourrait avoir lieu l'annonce officielle ?). Oh oh oh ! Que de mystères ! Enfin bon, il reste quand même un espoir : rappelons qu'à la fin du dernier compte à rebours de ce genre, alors que tous les fans espéraient une version de MGS4 sur Xbox 360, Kojima leur a craché sur les bottes une version pour iPhone de Metal Gear Solid. Je prie pour qu'il s'agisse cette fois-ci d'une version destinée uniquement aux téléphones portables Nokia.

ack.

CAPITAL HORS-SÉRIE LES INVENTIONS

Le mensuel *Capital*, devant quiconque ne portant pas de costard-cravate-iPhone a l'habitude de passer négligemment dans sa librairie, a sorti un excellent hors-série qui propose de faire le tour des grandes inventions qui ont marqué leur époque, de préférence l'ère moderne. Leurs précurseurs, leurs génies, connus ou inconnus de leur vivant, leurs origines inspirées ou accidentelles (comme la pénicilline), les progrès, immédiats ou différés, qui ont suivi, pérennes ou pas, leur sérendipité (+12 points de skill-scrabble), les inventeurs qui y ont cru ou qu'on n'a pas cru, les avancées générées, les évolutions respectives, celles qui sont restées ou qu'on a dépassées... bref, toutes les inventions qui ont fait évoluer l'homme et son quotidien sont passées au crible au fil des pages à travers des thèmes aussi variés que l'énergie, les loisirs, la médecine, les transports, l'alimentation, l'électroménager, etc., et bien sûr l'informatique. Ce n'est pas rébarbatif pour un sou, expliqué

de façon claire et accessible, les infos visent au plus juste, et même des domaines qui vous laissent d'ordinaire indifférent se révéleront agréables à lire, avec toujours des anecdotes souriantes. Alors maintenant, il faut vous dépêcher de retourner à la librairie où vous venez d'acheter *Canard PC* (ou harceler votre facteur) pour en dénicher un exemplaire in extremis, parce que le trouver en kiosque n'est plus garanti à partir du moment où vous finirez cette phrase.

Sonia

Un hors-série *Capital* (avril-mai) de 116 pages, 5,90 euros en kiosque (ou pas)



PENDANT CE TEMPS DANS LA MAISON VOISINE...

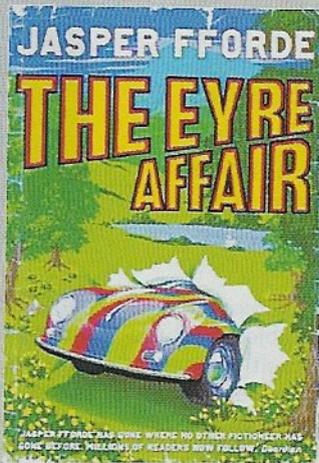


THE EYRE AFFAIR ET L'UNIVERS DE THURSDAY NEXT

Le lendemain de bouclage. Une fois de plus, je m'écrase sur le canapé du salon, je chope le bouquin laissé là par ma gonzesse et je lis les premières pages pour avoir de quoi me moquer quand elle rentrera. Une fois de plus, je flingue ma journée de congé en dévorant un de ces trucs british à la couverture bariolée. Faut dire que les bouquins de Jasper Fforde sont absolument fantastiques. Brillants, irrévérencieux, imaginatifs et ludiques. À vrai dire, ils réussissent à mélanger littérature, mondes parallèles, humour pythonesque et travail d'écriture sans paraître mécaniques et sentencieux comme le Pratchett du milieu des années 90. Thursday Next, âgée de 36 ans, célibataire et propriétaire d'une dodo clonée (mais sans les ailes faute à une version d'ADN incomplète) est détective littéraire, détachée de l'agence gouvernementale Literatec. Elle s'ennuie beaucoup, enquête sur les faux Milton ou Shakespeare surgissant chaque jour sur le marché noir et protège les bibliothèques d'une Angleterre tout entière dévouée à la littérature. Car, il faut bien s'occuper quand le pays a viré à l'état policier et fait la guerre à la Russie Impériale sur le sujet de la Crimée depuis une bonne centaine d'années. Heureusement, des

génies du mal, des Néanderthals, une mégacorporation belliqueuse, la célébrité ou un gadget permettant de pénétrer physiquement les ouvrages et de les changer se liguent pour occuper ses journées. Le lecteur attentif y apprendra à colmater un trou dans le tissu de l'espace-temps à l'aide d'un ballon de basket, s'interrogera sur la véritable identité de Will Shakespeare (même si pour moi, tous les indices poussent à soupçonner ce taré de Kit Marlowe), visitera les coulisses du manoir de Jane Eyre et s'amusera beaucoup. Paraîtrait que ça existe en français, mais j'ai peur que le côté lapidaire et rigolo de la majorité des blagues ou jeux de mots y passent à l'as...

Omar Boulon



The Eyre Affair et tous les Thursday Next, une série de romans fins et hilarants. Environ va savoir.



Telex Au moment où vous lirez ces mots, *Braid* sera disponible sur Mac, au moins en téléchargement sur le site Playgreenhouse pour 11 euros environ. La version Linux devrait suivre dans peu de temps. Les pigeons de la pomme vont enfin pouvoir profiter de ce petit bijou, même s'il ne fait aucun doute qu'ils n'y comprendront rien.

Pendant ce temps, la DS se vend Sony continue de croire à la PSP et, plutôt que nous sortir une version 2 de sa machine, devrait plutôt faire évoluer sa plateforme existante.

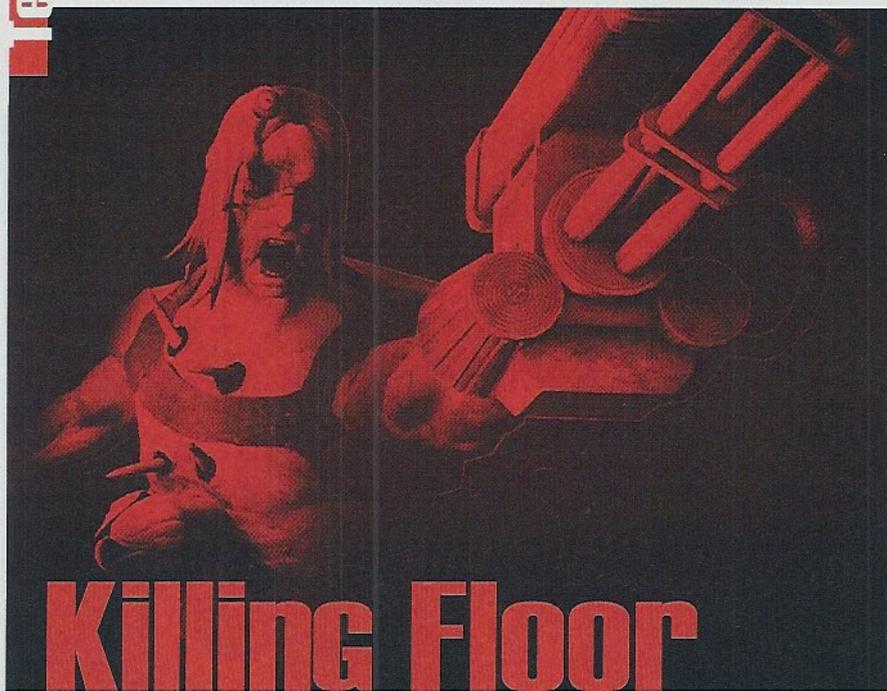


Ainsi, après avoir déjà évoqué des rumeurs faisant état d'un lifting de l'engin abandonnant le très poussif lecteur UMD, on vient d'apprendre que Sony aurait briefé discrètement certains studios lors de la dernière GDC à propos d'un service payant de téléchargement. Fonctionnant comme un abonnement,

il permettrait aux possesseurs de PSP de télécharger un nombre prédéfini de titres par mois. Imaginons que ce soit trois titres par mois, ça serait vachement pratique, puisqu'il suffirait d'un seul mois pour avoir l'intégralité des bons jeux de la ludothèque PSP.

ack.





Le tripware de tripwire

Couille. Excusez-moi mais je n'ai le droit d'utiliser ce mot qu'une fois par page, alors je me fais plaisir tout de suite.

Killing Floor est un FPS dans lequel on affronte des hordes de pseudo-zombies. *Killing Floor* dispose d'un mod solo parfaitement anecdotique : son véritable intérêt est le jeu en coop' sur Internet.

Enfin, *Killing Floor* est uniquement disponible sur Steam.

Tout cela ne vous évoque rien ? Perso, cela me rappelle que Valve ne fait pas grand-chose pour fidéliser les joueurs de *Left 4 Dead*, malgré les grandes qualités de ce titre et la récente sortie du *Survival Pack*. Les joueurs d'*Unreal Tournament 2004* connaissent probablement déjà *Killing Floor*, l'un de ses meilleurs mods. C'est maintenant un jeu à part entière développé par Tripwire, les talentueux créateurs de *Red Orchestra*. Ne vous inquiétez pas pour les concepteurs du mod, ils n'ont pas été dépossédés de leur bébé, ils ont même eu l'occasion de se faire des citrouilles en or puisqu'ils ont été débauchés par Tripwire. Certains se demanderont s'il est nécessaire de payer pour un jeu qui était gratuit, la réponse est oui. Oui car il n'est pas tout à fait anormal de récompenser un travail bien fait (même si le stand-alone reste proche du mod), et surtout oui car *Killing Floor* est terriblement bon. Claquer 18 euros pour un jeu aussi addictif, je ne sais pas vous, mais moi je m'en bats les petits pois.

Un jeu très distingué. La comparaison avec *Left 4 Dead* est inévitable, du fait des nombreuses similarités. Ce dernier se distingue pourtant rapidement du shoot de Valve, ne serait-ce que dans le concept :

dans l'un, il faut tuer les zombies qui nous empêchent d'atteindre un objectif géographique ; dans l'autre, il s'agit de tuer les zombies et les éradiquer totalement. Cette différence peut vous sembler "subtile", elle se révèle pourtant majeure. À l'inverse du *Survival* de L4D, les joueurs sont ici libres de se déplacer où ils le souhaitent sur des cartes relativement grandes. Il est tout de même possible de se barricader dans un secteur propice à la défense, d'autant plus que l'on dispose d'un outil pour verrouiller les portes. Tant que les ennemis ne les auront pas défoncées, cela permet de les canaliser pour concentrer la puissance de feu et éviter les débordements. Tripwire oblige, les armes sont aussi beaucoup plus crédibles que celles de L4D : leurs effets sont assez réalistes, l'iron sight est de rigueur pour tirer à distance, et il est impossible de courir avec une arme lourde entre les mains. Plus généralement, *Killing Floor* se distingue des FPS traditionnels avec sa gestion de la santé : tout le monde possède un appareil pour soigner ses équipiers (ou soi-même mais c'est moins efficace), limité uniquement par sa vitesse de recharge. On ne risque donc jamais de tomber en rade de medipack, mais cela ne rend pas le jeu aussi facile qu'on pourrait l'imaginer. Loin de là...



Genre : FPS multi
 Développeur : Tripwire Interactive (États-Unis)
 Éditeur : Tripwire Interactive
 Config. recommandée : CPU 2,4 GHz,
 1,5 Mo de RAM, Carte 3D 128 Mo
 Prix : Environ 18 euros
 DRM : Steam



Beer hunter. *Killing Floor* repose sur un système de vagues clairement séparées. À tel point que le HUD indique en permanence le nombre d'ennemis restants, le nombre de vagues totales et celle actuellement en cours. Au début, ça va : il n'y a que 60 ou 80 zombies, et les armes de base sont suffisantes. C'est l'occasion d'aller décapiter gaiement du mort-vivant au petit couteau, de s'entraîner aux headshots avec l'iron sight du flingue ou de démembrer les ennemis en masse à la grenade. Chaque mort rapporte de l'argent et comme les joueurs tentent d'en amasser un maximum, les premières vagues ressemblent à une partie de chasse entre péquenots alcoolisés qui chercheraient à réaliser le plus gros score. En tout cas avec moi, c'est comme ça que ça se passe... L'excès de confiance peut toutefois s'avérer dangereux. Les clots – les zombies classiques – sont lents et peu efficaces, mais ils sont nombreux et quand ils nous attrapent, il faut les tuer pour se dégager. Ils sont accompagnés par des zombies moins collants mais plus rapides et violents, une sorte de boomer qui vomit de l'acide, et des saloperies à quatre pattes qui nous rongent les patates et troublent notre vision à leur contact. Pour peu que l'on se soit isolé des autres joueurs, on est facilement submergé, et les habitués de *L4D*



couille regrettent vite le coup de crosse salvateur avant de se faire dépecer.

Pas d'escarpins en peau de croco ?

À la fin d'une vague, tous les joueurs (même les ex-morts) ont une minute pour faire leurs courses dans une boutique itinérante. On y dépense l'argent gagné avec les frags pour obtenir des équipements indispensables par la suite : munitions, gilet de protection, hache, tronçonneuse, fusils, mitraillette, arbalète, lance-flammes, bazookas... Au début on est logiquement restreint par le manque d'argent, mais pas seulement. On est aussi limité en fonction du poids de son arsenal, il faut donc faire des choix. Ceux-ci sont logiquement conditionnés par la classe jouée : medic, support, berserker, commando, sharpshooter ou fibreg. Chacune privilégie une manière de jouer par divers moyens, en réduisant le prix de quelques armes et leur temps de rechargement, en augmentant leurs dégâts et la résistance à certains types d'attaques, ou en conférant des capacités bien pratiques (le medic court plus vite, le berserker n'est pas retenu par les clots, le support peut porter plus de choses et le commando voit la santé des ennemis par exemple). Plus le joueur est expérimenté, plus les bonus sont importants. Pour chaque classe il existe en

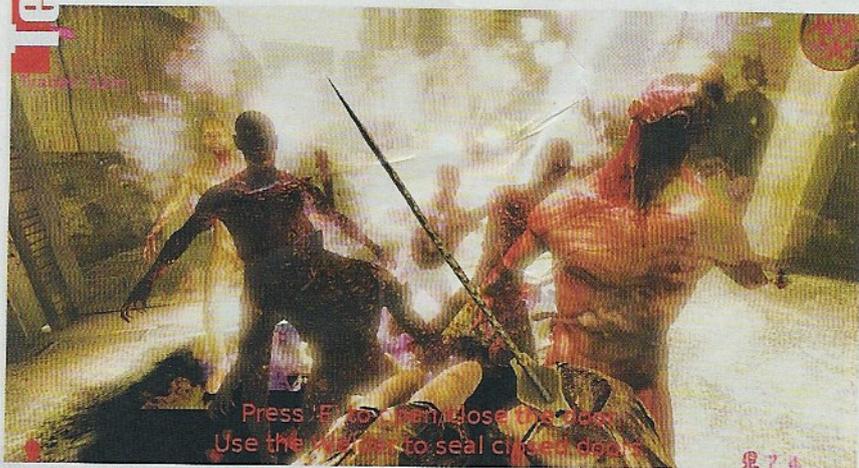
effet cinq niveaux que l'on débloque en remplissant certaines conditions, façon RPG. Les premiers d'entre eux sont faciles à atteindre et s'obtiennent plutôt rapidement, mais il faut bien s'accrocher pour atteindre les derniers : 25 000 points de vie à restaurer chez ses équipiers pour devenir super medic, 5 500 headshots pour le sharpshooter et 350 000 points de dégâts à infliger avec certaines armes pour les autres...

Pas d'élitisme. Il n'est heureusement pas nécessaire d'être au top d'une classe pour être efficace. Passé le premier niveau, il est en revanche impératif de jouer en équipe pour limiter les dégâts. Au fur et à mesure des vagues, les ennemis sont en effet de plus en plus nombreux et puissants. On voit apparaître les sirènes dont le cri vrille le tympan des joueurs à proximité, les stalkers qui n'apparaissent que lorsqu'elles sont prêtes à frapper, les molosses équipés de tronçonneuses, les fleshpounds qui s'acharnent sur leur tête de Turc... Et enfin le Patriarche, le boss de fin dont la gatling, les shrapnels et les attaques au corps à corps laissent bien peu de chances aux survivants – qui ne le restent pas longtemps. Même dans le mode de difficulté standard, on se retrouve rapidement

assailli de toutes parts, suppliant ses amis de venir nous aider ou fuyant lâchement (mais intelligemment) les futurs condamnés... On se sent vite oppressé, d'autant plus que même les ennemis les plus faibles peuvent être handicapants : les clots qui nous retiennent lors d'une charge de fleshpound, les saloperies à quatre pattes qui surgissent de nulle part pour nous empêcher de viser... C'est stressant, surtout lorsqu'on tombe en rade de munitions et qu'il faut implorer un collègue de nous filer

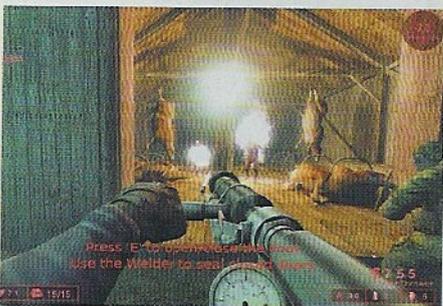
Ni beau, ni moche, bien au contraire

Graphiquement, *Killing Floor* n'est pas impressionnant. Il n'est pas moche pour autant, juste un peu moins beau que *L4D*. *Killing Floor* dispose cependant d'effets visuels plutôt sympathiques, comme le filtre de type vieux film préhistorique déployé sur l'écran des joueurs morts ou la vision troublée au contact des saloperies à quatre pattes. D'autres sont un peu plus basiques comme la bile des simili-boomers, mais dans l'ensemble ça reste très correct. C'est d'autant plus suffisant que le jeu ne requiert pas de PC de compét' pour tourner convenablement, et qu'il n'en est pas moins excellent.



Killing Floor ou Killing Floor ?

Les différences entre le mod et le stand-alone sont peu nombreuses, mais elles sont notables. Le mod comportait bien le système de classes (sauf celles relatives au lance-flammes) mais pas les niveaux permettant de booster leurs effets. La version commerciale introduit également le ZEDtime, un slow motion qui se déclenche automatiquement et pour tout le monde lors de grosses actions, des décapitations par exemple. Cela donne notamment l'occasion aux joueurs d'ajuster leurs tirs mais lorsqu'on est loin de la scène, tout seul dans la campagne, c'est un peu frustrant. L'arsenal, quant à lui, n'a été que sensiblement modifié, mais les joueurs ont maintenant une fumée rouge entre chaque vague qui les mène jusqu'au marchand. Bref, c'est bien, et c'est mieux aussi.



couille une de ses armes, du fric pour la prochaine séance de shopping, ou un soutien au moment d'aller chercher quelques-uns des objets respawnant régulièrement à divers endroits de la carte. Et croyez-moi, ce n'est pas facile d'apitoyer un joueur lâchement (mais intelligemment) abandonné au cours d'une vague précédente...

Pas d'angélisme non plus. *Killing Floor* n'est malheureusement pas parfait, loin de là. Le défaut qui saute le plus rapidement aux yeux est l'interface réseau toute pourrie. Quand on a été habitué aux salles d'attente de *L4D*, c'est pénible de se connecter sur un serveur pour constater que les occupants en sont à la 7^e vague, ce qui laisse peu de chance aux nouveaux arrivants de lutter efficacement. De la même façon, même si les bots de *L4D* sont cons comme mes lentilles, ils seraient tout de même fort utiles ici : pour apporter un minimum de puissance de feu, servir d'appâts non rancuniers ou être remplacés par les premiers joueurs tués. Car les morts n'ont rien d'autre à faire qu'attendre la fin de la

vague et ça peut être long, très long, suffisamment pour raser une paire de courges par exemple. Surtout quand le jeu bugue un peu, qu'on est obligé de ratisser la carte pour débusquer une vermine coincée derrière une porte ou au fond d'un trou... Quant aux cartes justement, les six fournies avec le jeu sont sympathiques mais clairement insuffisantes : on en a vite fait le tour, même en changeant de coin à chaque vague pour se rapprocher du prochain spot du marchand. J'aurais également aimé pouvoir me faire ramoner par d'autres boss que le Patriarce, mais j'ai peur d'être trop exigeant. D'autant plus que Tripwire assure le suivi sur *Red Orchestra*, on peut donc imaginer qu'il en sera de même avec *Killing Floor* (même si Valve a prouvé qu'un bon développeur pouvait adopter des politiques radicalement différentes entre ses différents titres). Quoi qu'il en soit, même si les futures mises à jour se font attendre, on peut déjà diversifier les parties grâce aux nombreuses cartes non officielles déjà disponibles. Les défauts de *Killing Floor* sont donc évidents,

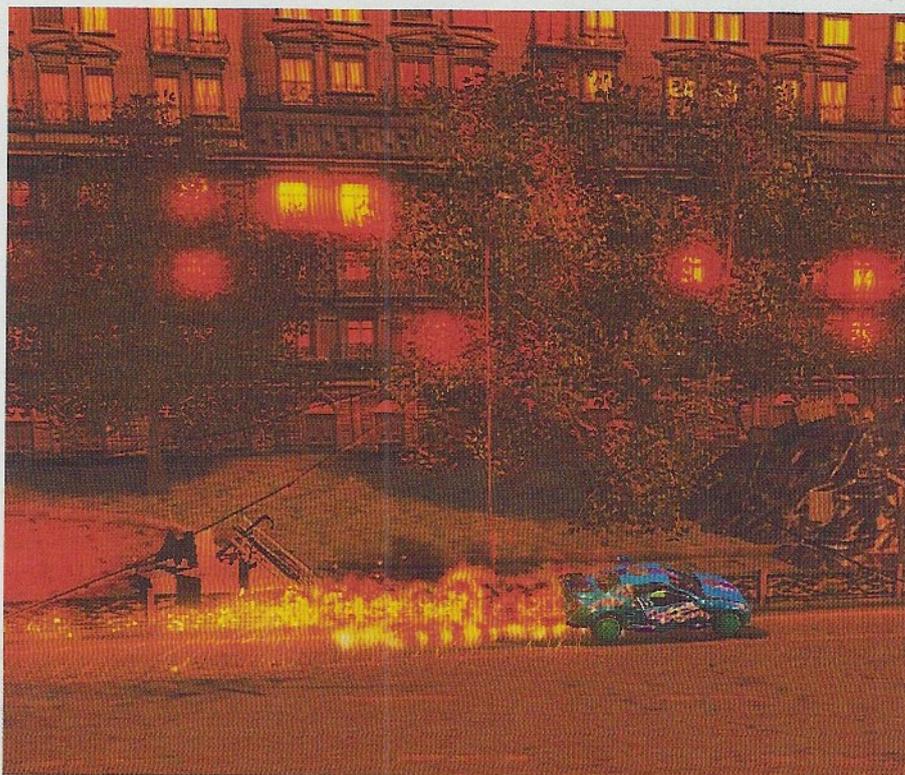
mais ses qualités permettent aisément de les oublier. Si je n'ai aucun doute à ce sujet, c'est que depuis une semaine je me ronge le frein entre les parties pour avancer dans mon boulot. Et croyez-moi, ça me casse les couilles... Les truffes pardon.

El Gringo

Notre AVIS

Killing Floor, c'est un peu le mod *Survival* de *L4D* en plus développé, et en différent aussi. Voilà c'est ça, *Killing Floor* c'est différent de *L4D*, et c'est sacrément bon, mon coup de cœur. La gestion des armes est plus sérieuse, la boutique permet de diversifier agréablement les parties, et les classes à perfectionner contribuent à rendre le jeu addictif. Le gameplay "sérieux" comme la visée à l'iron sight pourront en rebuter certains, mais pour les autres, il serait dommage de s'en priver. Au pire, attendez la promo steam, le jeu n'en sera que mieux finalisé.

8/10



Death Track : Resurrection Crucifixion

Genre : Mario Kart Psychopathe
Développeur : Sky Fallen (Russie)

Editeur : 1C
Config. recommandée : CPU 3 GHz, 2 Go de RAM,
Carte graphique 256 Mo
Prix : Environ 20 euros
DRM : Steam

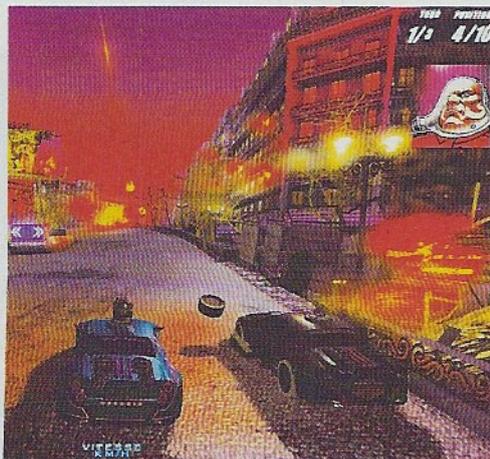
Seigneur, qu'est-ce que j'avais envie d'aimer cette résurrection. D'abord, elle me rappelait mon enfance et le fait que je n'ai jamais compris comment jouer à *Death Track* tout court. Et puis, c'était post-apo, y avait des voitures

avec des gros missiles, des vidéos tournées par des acteurs russes en fin de droits, mal doublés et dotés des costumes les plus cheap depuis les tenues d'agent EDF du SWAT dans *Virus Cannibale*. La conduite était sympa, voire plutôt réussie, les graphismes pas complètement horribles bien qu'un peu vieillot et les circuits, leurs looks, leurs tracés et l'interaction entre décor et pilotes s'en tiraient vraiment bien pour un jeu premier prix. Et puis, j'ai joué plus de cinq minutes. Pile à l'instant où j'ai dépassé les 300 secondes de courses, j'ai compris en quoi *Death Track : Resurrection* était condamné à l'oubli. Parce que c'est vraiment sympa de parcourir le monde en se tirant la bourre avec d'autres psychopathes alors que la Terre se meurt. C'est super chouettos de foncer dans le lit de la Seine alors que Paris est en flammes et qu'on s'apprête à faire s'écrouler la Tour

Eiffel pour gagner douze secondes sur ses poursuivants. C'est excellent de suivre grâce à un système de Picture in Picture, les tractions d'un patron de la mafia planétaire faisant tout pour que les coureurs meurent dans des "accidents" absolument pas crédibles et au potentiel nanardesque certain. Manque de bol, c'est mieux quand le titre est jouable.

Vroumvroum boumboum. Parce que passer en ralenti avec vue cinématique-artistique dès qu'on fait un dérapage sympa, qu'on chope une rampe ou un tremplin, c'est lourd et ça empêche de savoir où et comment on va retomber. Idem avec le système de combat : c'est bien beau de doter les voitures de trois types d'armes (primaire, secondaire, arrière), mais ça serait vraiment sympa de rendre les systèmes de défense efficaces alors qu'on effectue la course en tête et que les événements, le ciel et les adversaires se liguent contre vous pour vous éliminer. Même idée, doter la voiture de points de vie, la faire exploser quand ces derniers atteignent le zéro et permettre un respawn avec un petit temps d'attente ; c'est beau comme du *Mario*. Sauf que ça ne se fait pas n'importe comment : respawn sans protection ou période d'invincibilité sur le chemin d'un projectile, contre un mur, ou en travers d'un adversaire, c'est haïssable. Surtout qu'en mode scénar', ce genre de chose vous coûte la seconde place et la possibilité de progresser dans l'histoire. Le drame de *DTR*, ce n'est pas qu'il soit dur, mais qu'il soit totalement injuste et ruiné par de très mauvaises décisions de game design rendant le solo péniblement aléatoire et faisant oublier tout ce qui est sympathique. Heureusement, le multi est là pour rattraper ça et vous permettre de profiter des bonnes choses entre potes, c'est pour cela que ce jeu obtient légèrement plus que la moyenne... Ah mais nan, pardonnez-moi : il n'y a pas de multi. Bon ben tant pis pour ce coup-ci. Reste plus qu'à attendre ma version de *Armageddon Riders* achetée il y a deux mois sur un étrange site russe pour espérer avoir ma dose de jeux de caisses rigolo-bourrins...

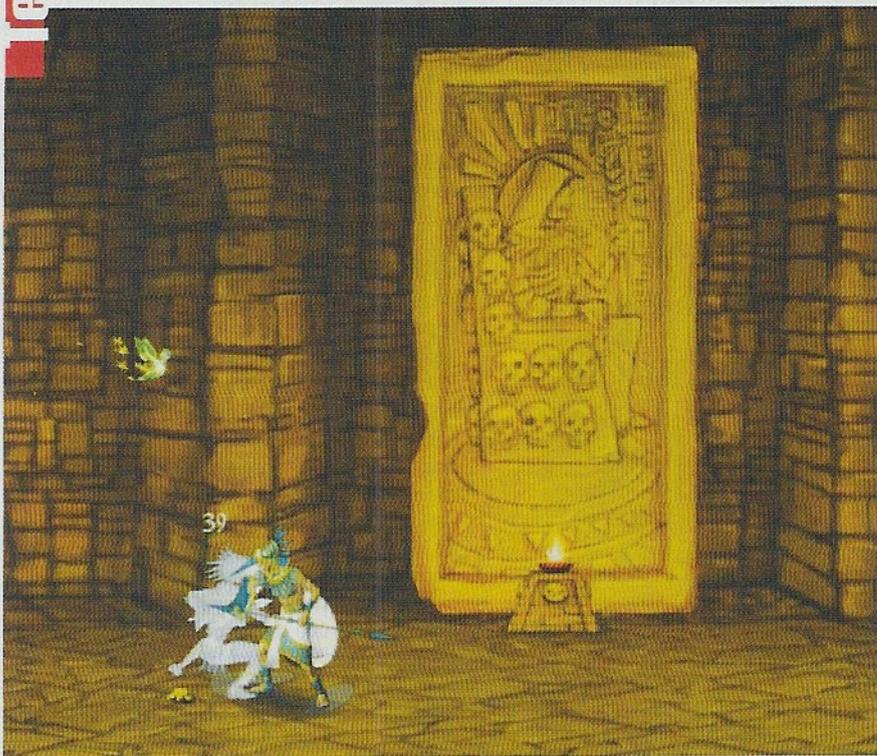
Omar Boulon



Notre AVIS

Death Track était plein d'éléments sympathiques et de bonnes idées, malheureusement, le jeu est aussi rempli d'approximations, de tics désagréables et d'éléments flingant le plaisir une fois pour toutes. Par conséquent, impossible de vous le recommander même pour un prix relativement léger. Vous feriez mieux de retrouver votre vieille boîte de *Death Track* tout court et d'aller mettre les mains dans le cambouis pour le faire tourner...

5/10



Aztaka

L'Aztèque frite tout ce qui bouge

Genre : Hack & Slash / Aventure Horizontale
 Développeur : Citeremis (Québec)
 Editeur : N/A
 Config. recommandée : Tout
 Prix : Environ 15 euros
 DRM : N/A

Si je me penche aujourd'hui sur Aztaka, c'est uniquement par bonté d'âme et sens du sacrifice. En effet, notre galérien attitré, à jamais enchaîné aux jeux indés, Raphi le Sobre, révise ses partiels.

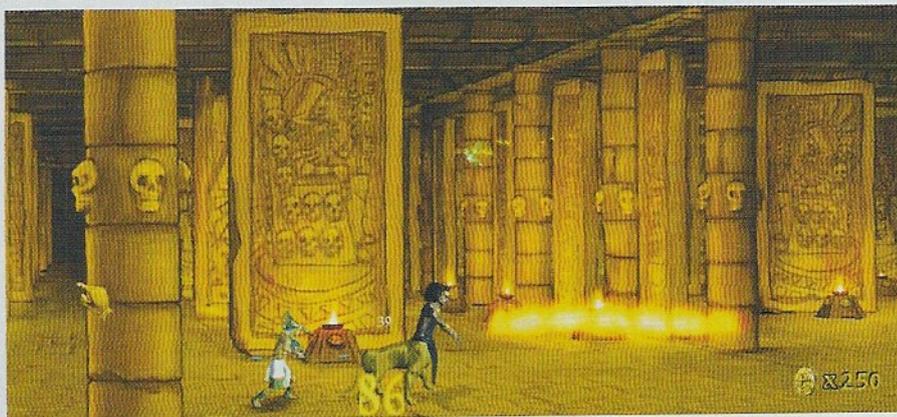
C'est assez comique quand on sait que l'individu a largement dépassé l'âge de péremption éducatif, qu'il a le cerveau épais et grumelleux, et que ses chances de boucler sa licence "Musicologie et Arts de la table" entamée il y a plus de seize ans à l'université catholique Bernadette Soubirou de Montargis sont infinitésimales. Mais bon, le meilleur moyen d'entretenir les gens en esclavage, c'est de leur laisser croire qu'on respecte leur rêve alors j'ai cédé. Ce qui a été une triple bonne idée : premier point, le risible Raphi m'en sera reconnaissant et continuera à venir me chercher en bas de chez moi quand je lui demanderai. Second point, *Aztaka*, c'est tout de même sacrément sympa. Troisième point, en acceptant un service, je pourrai très poliment refuser quand il viendra me demander d'être le parrain de son enfant (la marraine est laide, c'est Gringo).

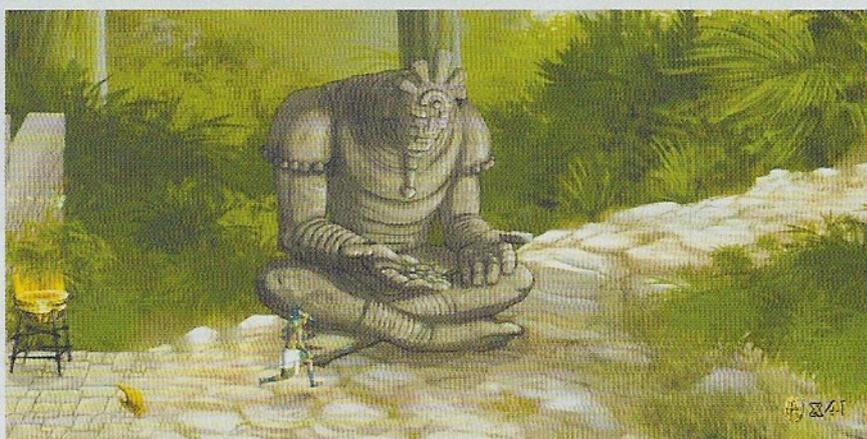
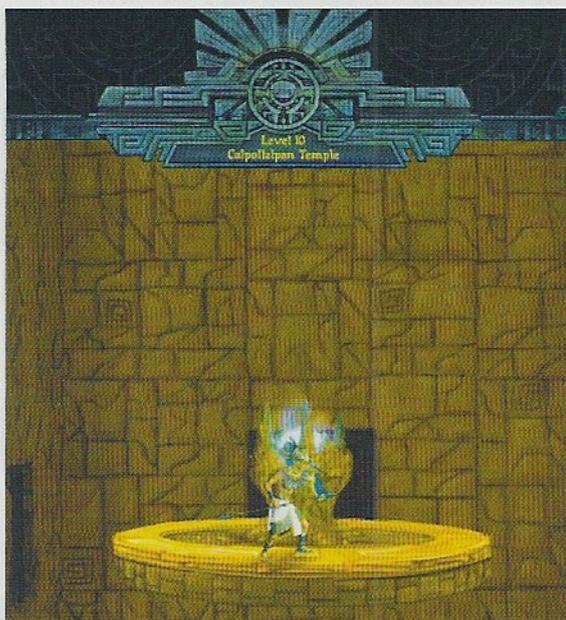
Le loup sort du Charlebois. *Aztaka*, c'est un jeu québécois. Ce qui est bon pour mon karma, la prochaine fois qu'un internaute de la Belle Province nous attaquera pour "Racisme anti-nous" (je cite un mail reçu récemment), je pourrai rétorquer aux troupes de choc de la HALDE que j'ai mis une bonne note à un jeu canadien

français. Mieux encore, ce sont deux frères (ou deux cousins) qui l'ont développé tout seuls et vu la réussite du titre, ça se salue. Comme son nom l'indique, *Aztaka* se déroule au pays des Aztèques et plus exactement en 1328. Vous incarnez Huitzilo, un enfant trouvé qui, dix-sept ans plus tard, se retrouve projeté dans une grande quête afin d'empêcher sa demi-sœur maléfique d'atteindre le pouvoir qui la déifiera. Les intellos seront ravis d'apprendre que le jeu s'inspire du mythe d'Huitzilopōchtli, dieu solaire de la guerre, un type tellement

hardcore et brillant que ses suivants devaient l'observer à travers les trous de flèches de leur bouclier pour ne pas être absolument aveuglé. On suivra donc sa longue montée en force depuis le stade de blanc-bec jusqu'à la surpuissance absolue. Et dans leur grande intelligence, les développeurs ont parfaitement rendu la progression de l'histoire dans le gameplay.

Multi-goûts. Car *Aztaka* mélange Hack & Slash, exploration, plateforme, aventure, énigme, le tout à l'horizontale, vu de côté. On a d'ailleurs un peu l'impression de tenir le premier vrai *Castelvania* du PC. Mais, en vachement mieux, car à la redac, tout le monde déteste *Castelvania* sauf cette fripouille de Threanor. On traversera donc les niveaux en savatant les adversaires à coups de lance puis à l'aide de multiples attaques spéciales déblocables, on recourra à la magie grâce à notre tuteur transformé en oiseau-mouche mystique, on accumulera les points d'expérience à distribuer entre carac' et pouvoir spéciaux, tout en améliorant son équipement, principalement magique et défensif, auprès des marchands. Toute nouvelle compétence permettra non seulement de se battre, mais aussi de résoudre une nouvelle énigme permettant d'avancer plus loin, qu'il s'agisse de défoncer un mur, de franchir un passage auparavant trop escarpé ou de la jouer Spider-Man. En parallèle à ces trucs assez prosaïques, on aura droit à des énigmes plus mystiques se basant sur le système des essences. Le héros récolte sur le cadavre de ses adversaires des principes vitaux, divins, magiques et j'en passe, qu'il peut utiliser pour déclencher des mécanismes, ressusciter, guérir, ou influencer la nature. Si les casse-tête paraissent évidents au début, il faudra souvent revenir sur ses pas et profiter de la multiplication des "manas" pour résoudre une situation jusqu'à présent bloquée. Contrairement à *Castelvania*, le level design n'est pas labyrinthique, mais à partir du neuvième ou dixième niveau, on sent que ça s'éloigne du simple déplacement en ligne droite, avec des embranchements, des planques pas évidentes et autres culs-de-sac. Vous aurez donc tout intérêt





à retraverser rapides les "premiers" mondes pour utiliser vos nouvelles ressources à la découverte de l'artefact classieux et du mur fragile, histoire de pouvoir compléter les quêtes secondaires multiples.

Pyramidale ! Question artefact, Quetzalcoatl sait que les différents "exhausteurs de pouvoirs" vous seront indispensables. En joueur moyen tendance mauvais, j'ai trouvé cet *Aztaka* très difficile. Héritage Old School oblige, on a l'impression de n'avoir qu'un checkpoint par niveau et ces derniers sont très longs et particulièrement hardus. Qui plus est, on ne découvrira un pouvoir octroyant des continues qu'au milieu du scénario. Et puis de toute manière, ces continues, va falloir les payer avec vos points d'expérience, les amis. C'est donc très chaud, même en profitant des pouvoirs de régénération, des bénédictions, de la hausse de la santé permises par les caractéristiques et j'en passe. Vous êtes donc prévenus, *Aztaka*, ce n'est pas de la rigolade. Je m'étonne d'ailleurs de la profondeur et de l'intérêt des combats : à première vue, on n'est pas dans *Street Fighter*, dans l'absolu, l'I.A. s'avère basique, mais ils réussissent tout de même à vous garder en haleine, peut-être à cause de la terrifiante mortalité du joueur. Qu'importe, je peux vous garantir que, plus que dans la majorité des jeux,

vous jouerez véritablement lors de vos divers triomphes, en particulier quand il s'agit de tuer des saloperies de singes. Message Personnel au passage : T'es mort, ordure de Scarabée, je t'ai eu.

Retour aux sources. Mais au-delà de tout cela, ce qui assure le liant d'*Aztaka*, c'est son incroyable puissance évocatrice. Et je vous parle d'un jeu qui a tout l'air d'être en 2D, avec des étapes d'animation parfois un peu trop visibles et une musique qui aurait souvent sa place chez Nature et découvertes. Pourtant, il existe une fantastique alchimie qui se noue, aspirant le joueur dans l'univers. Les décors sont absolument magnifiques, les ennemis représentés de manière simple mais efficace et les déplacements de votre demi-sœur dans le décor ont quelque chose d'envoûtant et de réellement magique. On évolue dans une telle cohérence visuelle qu'on se fait happer en oubliant avec joie certains archaïsmes, ou des bords pas encore assez ébarbés. Pour revenir sur l'ambiance sonore, j'insiste sur le fait qu'elle contribue à donner de l'épaisseur au monde et à nous rappeler que c'est une tragédie divine qui se noue sous nos doigts. Un sentiment à mettre en rapport avec l'écriture : j'ai trouvé les textes et dialogues, rares, fantastiquement bien écrits et choisis. C'est

lapidaire et retenu, assez mystique, on sent les enjeux et la sagesse, plus qu'on ne nous l'assène. C'est très étrange, mais cette sobriété technique, ce design dépassant le simple "faire joli", la narration posée et le côté très néoclassique du gameplay a réveillé en moi des sensations datant de ma découverte du jeu vidéo, un émerveillement, une nostalgie et une certaine suspension d'incrédulité bienvenue. Alors, évidemment, ce n'est pas *Braid*, on n'est pas aux prises avec un titre qui repense les mécanismes du jeu vidéo, mais *Aztaka*, je vous le promets, c'est bel et bon.

Omar Boulon

Notre AVIS L'expérience *Aztaka* est aussi satisfaisante qu'elle est difficile. Les vieux de la vieille y retrouveront une chouette madeleine, les jeunots s'éduqueront un peu et tous se mettront en colère contre ce putain de Scarabée. Pour ne rien gâcher, c'est vraiment pas cher et il serait bête de ne pas s'offrir ce voyage dans un univers trop peu connu. Il reste sans doute quelques petits bugs ou problèmes de prise en main (le double saut par exemple), mais les développeurs assurent un support infaillible...

8/10

Sherlock Holmes contre Jack l'Éventreur

Un peu trop élémentaire

Genre : Aventure / Réflexion
 Développeur : Frogwares (Ukraine / Irlande)
 Editeur : Focus Home Interactive
 Config. recommandée : CPU mono-core 3500+,
 1 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
 Prix : Environ 40 euros
 DRM : Metaboli pour la version téléchargée



L'effet de profondeur de champ illustré par le vrai environnement de travail d'un journaliste.

Quelle chance que les œuvres de fiction soient encore autorisées ! Je ne parle pas de ces films hollywoodiens grotesques mais bien de ceux qui permettent de revivre des moments en compagnie de figures historiques ou, mieux encore, de les voir s'affronter. En attendant un hypothétique *Jésus, roi des Juifs contre Hitler, roi des moustachus*, les Franco-Ukrainiens de Frogwares se sont lancés dans la relecture des aventures de Sherlock Holmes. Je n'ai pas tout suivi mais je sais qu'il y a déjà eu *Sherlock Holmes contre Arsène Lupin* et c'est maintenant au tour de *Jack l'Éventreur* d'être poursuivi par le détective dans le Londres de 1888. Tout le monde sait aujourd'hui qu'il s'agissait de la reine Victoria déguisée, tuant des prostituées pour se détendre mais on va faire comme si on n'avait pas lu *From Hell*, le chef-d'œuvre d'Alan Moore. Pour cela, on incarnera en

alternance le Dr Watson et son acolyte dans un environnement 3D relativement sommaire. Les développeurs ont manifestement fait des efforts de reconstruction historique qui sont un peu gâchés par l'impression de jouer avec un moteur d'il y a cinq ans. Puisque je n'aime pas le bloom, je dirais que la seule concession à la modernité est l'effet de profondeur de champ qui simule le flou d'arrière-plan comme les objectifs à grande ouverture. Ah oui, on peut aussi alterner entre vue subjective ou à la troisième personne à sa convenance.

Baker Street vs Whitechapel.

La progression dans le jeu se fait de manière très traditionnelle, façon point & click. Une pression sur la barre d'espace révèle les zones interactives de l'écran et l'on ne dispose que d'une action contextuelle possible pour chacune d'entre elles.

Ce n'est qu'à l'arrivée sur le lieu d'un meurtre que le gameplay bascule dans l'enquête policière : relevé des indices et remplissage du tableau de déductions. Nostalgique des *Police Quest*, j'avoue que ce sont ces phases qui m'ont paru le plus intéressantes. Elles sont malheureusement courtes et peu fréquentes. Le reste du temps, on agit surtout en tant que garçon de courses, échangeant services contre renseignements ; des passages linéaires et très faciles dans des environnements étriqués qui n'ont strictement aucun intérêt. Heureusement que quelques jeux de logique viennent de temps en temps faire appel à la réflexion ou l'on m'aurait retrouvé en état de mort cérébrale sur mon bureau. Et malgré le soin apporté aux dialogues ou au scénario, je n'ai pas accroché à l'ambiance du jeu mélangeant humour et macabre pour un résultat bancal. La seule chose à laquelle j'adhère totalement est le choix de Benoît Allemane – la voix française de Morgan Freeman – pour le doublage de Sherlock. J'en profite pour lui demander de m'épouser ou à défaut, devenir mon conteur officiel d'histoires avant de m'endormir.

Potoman Poujade



Notre AVIS

Sherlock Holmes contre Jack l'Éventreur est un très bon jeu d'aventures pour le grand public ou les idiots. Le gameplay est varié (alternance entre phases traditionnelles, jeux de logique et déductions), l'ambiance respectée et on trouve même quelques dialogues drôles. Presque de quoi excuser la réalisation poussive et l'extrême linéarité. Alors, plus que sa facilité excessive ou l'âge du moteur, c'est un certain manque d'âme et de fluidité dans l'ensemble qui me chagrine. Et m'empêche de vous le conseiller au prix fort, à moins que vous fassiez partie d'une des deux catégories citées.

6/10

Three Cards to Midnight

Adibou is fucking bilingual

Genre : Point & Click
 Développeur : Big Finish Games (États-Unis)
 Config. recommandée : CPU 600 MHz, grandes oreilles (origines anglaises) ou gros bide (américaines)
 Prix : 20 dollars
 DRM : Non

Si l'on m'avait dit il y a un an que je testerais *Gobliins 4* et un nouveau jeu des créateurs de *Tex Murphy* dans le même numéro, j'aurais trouvé cela trop gros pour être crédible. C'est pourtant bien vrai, je n'ai donc plus qu'à harceler les standardistes de Peugeot Assistance et fumer du thé pour retomber complètement en enfance. *Tex Murphy*, c'est le héros d'une série de point & click extrêmement sympathique. *Three Cards to Midnight* n'est pas une suite, on n'y retrouve donc pas le détective rigolo du futur. On ne rigole plus du tout d'ailleurs : la nouvelle histoire de Chris Jones et Aaron Connors s'avère sombre et contemporaine, mais pas moins réussie. Quand un homme presse Jess Silloway de tirer les cartes du tarot, elle lui demande où elle est, qui il est et ce qu'elle fout là. Son interlocuteur lui explique qu'il tente de l'aider à retrouver la mémoire, le dernier souvenir de Jess étant l'attente de ses parents sur leur yacht pour fêter son 30^e anniversaire. Elle va très vite se rappeler d'autres choses, son petit ami, l'existence d'un secret que ses parents refusaient de lui révéler, leur disparition mystérieuse et des tas d'éléments qui compliquent plus l'histoire qu'ils ne l'éclairent. Les amnésies sont si courantes que normalement, ça me gave. Les thèmes abordés

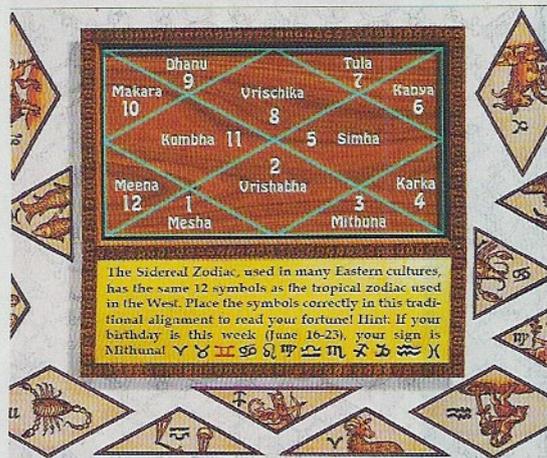


ici ne s'annoncent pas franchement originaux, mais la façon de les traiter compense largement ce défaut. Ici, le récit est déconstruit et les scènes cinématiques et commentaires en voix-off très fréquents, plongeant immédiatement le joueur dans une intrigue très... intrigante.

Poivron ! Le gameplay présente lui aussi sa part d'originalité. *Three Cards to Midnight* n'est pas un jeu d'aventure comme l'étaient les *Tex Murphy*. Il s'agit bien d'un point & click mais le but est uniquement de trouver des objets sur des écrans fixes, un peu comme dans *Escape Rosecliff Island*. Sauf qu'au lieu de donner des noms d'objets à chercher dans le décor, vous devrez trouver ceux qui ont un rapport sémantique avec les mots-clés annoncés. Pour prendre un exemple concret, le premier niveau se déroule dans un salon où l'objectif est "note" ; il faut alors cliquer sur un livre (notebook) ou l'inscription "¼" (quartnote), entre autres. Vous l'aurez compris,

le jeu est en anglais et il s'agit là d'un sérieux problème. Même en étant beau gosse et en comprenant relativement bien la langue (je parle de moi), les associations semblent parfois saugrenues : vous saviez-vous qu'une poivrière avec une cloche, ça donnait du poivron (pepper bell) ? Poivron ! Sugarcoat, pea coat, top banana, vous connaissiez tout ça ? Si le mode facile offre quelques tolérances, je n'en ai malheureusement aucune pour le graphisme : impossible de configurer quoi que ce soit et le résultat se montre si laid que je ne sais parfois même pas sur quoi je suis en train de cliquer. C'est d'autant plus con que les cinématiques sont relativement correctes (mais minuscules) et entre chaque niveau, on trouve des énigmes plutôt sympas et diversifiées. Évidemment, il existe un moyen de s'en sortir grâce aux indices ou à tâtons (on peut recommencer les niveaux à volonté), mais, avouons-le, ça tue un peu l'intérêt du jeu.

El Gringo



Notre AVIS Les créateurs de *Tex Murphy* reprennent du service et changent la donne. Si leurs histoires sont toujours aussi bonnes, leur jeu devient bien trop intelligent pour le joueur français moyen, ne s'adressant plus qu'aux anglophiles. Les énigmes intermédiaires, à la fois classiques et originales, c'est bien, mais le corps du jeu s'apparente à un programme ludo-éducatif pour les (apprentis) bilingues. Comme toute forme de racisme, cette discrimination m'est insupportable, je suis donc bien content que le jeu soit moche à en crever. Mais ce n'est pas ça qui devrait rebu-
 ter les Anglais... **3/10**



Gobliins 4

Vieux jeu mais sympa

Genre : Aventure
 Développeur : Pollene (France)
 Editeur : Snowberry Connection
 Config. recommandée : CPU 2 GHz,
 1 Go de RAM, Carte 3D 64 Mo
 Prix : Environ 15 euros
 DRM : Non

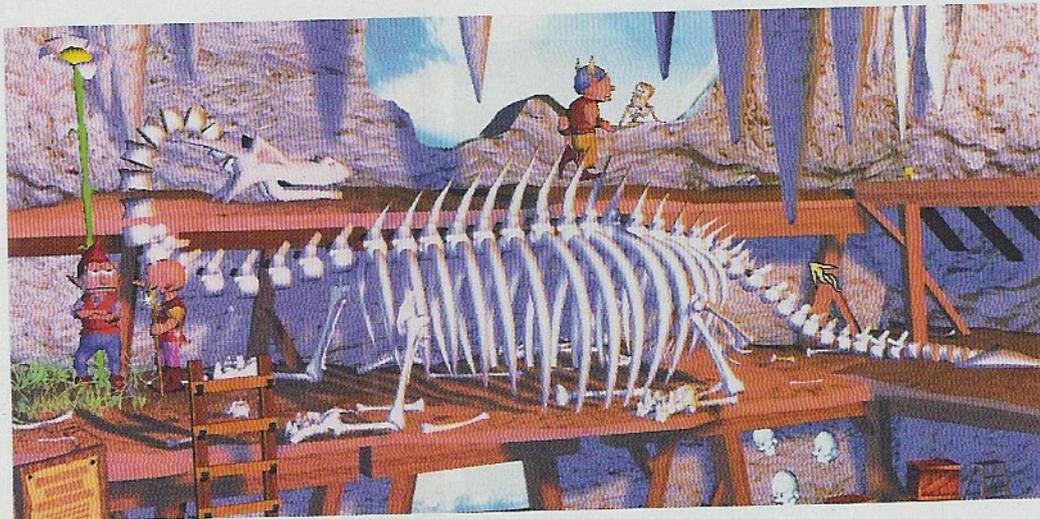
Les développeurs de *Gobliins 4* sont dans le milieu depuis longtemps. Ce sont les mêmes (à peu de choses près) qui ont pondu les premiers épisodes de la série, au début des années 90, avant de sortir Woodruff et le schnibble d'Azimuth toujours chez Coktel Vision. S'ils taffaient sur un FPS, je serais inquiet mais les point

& click, ça va, ils maîtrisent le sujet. On ne va donc pas leur apprendre que dans ce genre plus qu'ailleurs, l'immersion se révèle capitale. Et c'est bien pour cela que le scénario de *Gobliins 4* est si étoffé. Premier tableau : un volatile apporte une convocation du roi Badigoince à Tchoup, goblin détective, pour une mission urgente et mystérieuse. Avant de quitter son bureau, Tchoup doit tout de même retrouver ses collègues, Perluis et Stucco, pour qu'ils puissent l'épauler dans cette affaire. Deuxième et troisième tableaux : Tchoup assiste ses confrères dans leurs travaux en cours pour les libérer de leurs obligations. Quatrième tableau : les trois compères tentent de pénétrer dans le château du roi. Cinquième tableau, soit environ un tiers du

jeu : les aventuriers tentent d'obtenir leur mission, qui consistera en fait à retrouver Riri, le chien de Badigoince qui s'est fait la malle. Bon OK, le scénario n'est peut-être pas au top, mais il passe plutôt bien quand on voit à quel point le jeu est moche.

Attendez... En fait je voulais dire que la légèreté du scénario est plutôt en accord avec la stupidité générale du jeu. Parce que oui, il est moche – les images ci-contre devraient suffire pour vous en convaincre –, mais ce n'est pas bien grave en fait. Pour les irréductibles qui campent encore sur leurs vieux LucasArts, *Gobliins 4* devrait être techniquement révolutionnaire, déjà. Pour les autres, ça piquera sans doute un peu les yeux au gros sel tout d'abord, mais on s'y fait vite. Encore une fois, l'esprit stupide du jeu nous permet de plonger entièrement dans l'aventure sans trop risquer de s'agacer. Ça n'atteint pas la dimension déjantée d'un *Sam & Max*, c'est un peu couillon et enfantin, mais ici, nul besoin d'en faire des tonnes pour se montrer sympathique et les développeurs l'ont bien compris. Pour faire court, je ne donnerai qu'un exemple visible dans la démo du jeu : un énorme monstre appelé Saladier empêche nos héros d'avancer en raison de sa mauvaise vue, qui lui fait confondre sa nourriture (les salades) avec les gobliins. C'est bête, mais quand on fait pousser les salades à la fin du niveau et qu'elles ont toutes une forme de goblin, c'est marrant. Bref, je n'ai toujours pas parlé du plus important, les énigmes, qui sont très réussies en moyenne : parfois un peu trop simples, d'autres fois franchement balèzes, et juste ce qu'il faut le reste du temps ; pour une moyenne c'est parfait. Dans la pratique, certaines s'annoncent tout de même super tordues, d'autant plus qu'il s'agit par moments de trouver le pixel interactif, rarement mais déjà trop souvent. dommage, parce que le jeu s'annonce assez plaisant dans l'ensemble, pour les petits comme pour les grands cons.

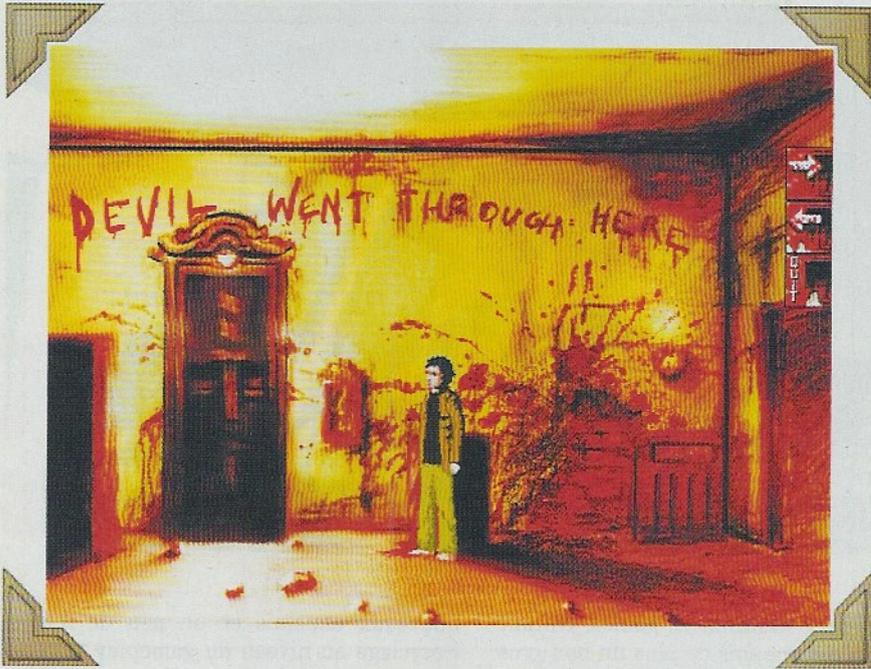
El Gringo



Notre AVIS

Fallait-il faire une suite à *Gobliins 18 ans après* ? Oui, car *Gobliins 4* est un point & click à l'ancienne tout à fait sympathique pour les nostalgiques, les enfants et les idiots savants. Faut-il se ruer dessus les yeux fermés ? Non. Pas cher, d'une durée de vie correcte (une bonne dizaine d'heures), destiné aux amateurs, le jeu est parfois trop "à l'ancienne", pour le graphisme déjà, et pour certaines énigmes vraiment corsées. Officiellement, les gosses ne mettraient qu'une heure ou deux pour passer un niveau, donc c'est peut-être moi qui suis trop con.

7/10



Downfall

Souvenirs, souvenirs...

Genre : Aventure dérangeante
 Développeur : Harvester Games (États-Unis)
 Editeur : N/A
 Config. recommandée : Un EEEPC et au-delà...
 Prix : Environ 7 euros
 DRM : Aucun

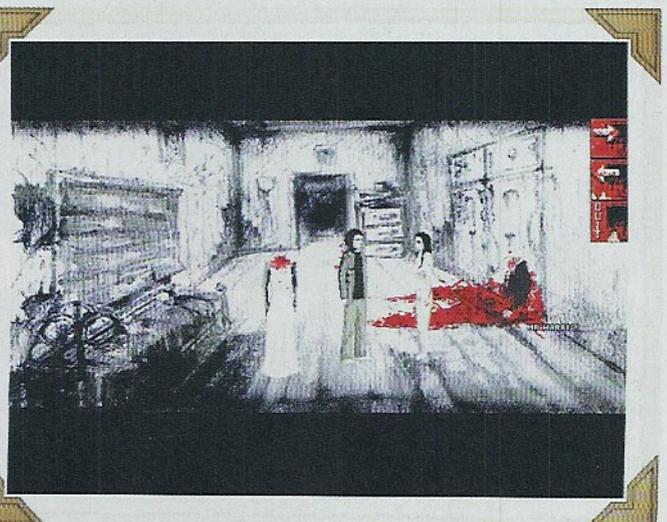
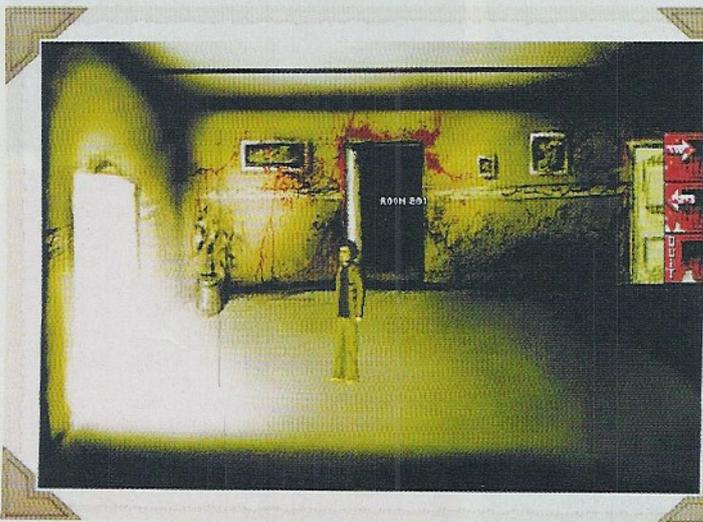
Vous avez commencé par jeter un coup d'œil aux screens. Wouah quelle horreur ! Puis vous avez maté l'encadré rouge du "Notre avis". Misère, il y a un truc qui ne colle pas. Pourquoi mettre une si bonne note à un jeu doté de graphismes si "différents" ? Mais faites un effort. Refixez un peu ces captures d'écran. Faites abstraction des personnages pixélisés ayant tout l'air de s'être échappés d'un "retro retouching d'image", made in Gringo. Regardez le décor, l'arrière-plan.

Il y a un truc, un travail, une ambiance, un refus de faire du joli au profit d'une tentative de rendre un sentiment, une ambiance délétère, dérangeante, dégoulinante. *Downfall*, c'est ça, une succession d'instantanés retraçant la putréfaction de l'univers de Joe. Joe pensait pouvoir sauver son mariage en emmenant Lucy en week-end à l'hôtel, loin de Londres. Mais plus ils s'éloignaient, plus Lucy disjonctait. Elle voyait des morts, la pluie se changeait en sang, des asticots sortaient de la bouche de ses interlocuteurs et des silhouettes sans visage la regardaient à travers les miroirs. Mais maintenant, c'est fini. Elle est partie. Joe se réveille seul, dans une pension où les clients ont été remplacés par des cadavres aux visages bandés, où la patronne se réjouit de lui annoncer que Lucy a été séduite par une obèse charmante qui l'a entraînée dans sa chambre, même si elle sait que,

demain, il faudra aller nettoyer les morceaux de tripes sur la moquette. Il va falloir fouiller. Et accepter de disparaître, au profit d'autres personnages, un docteur poussé à tenter une expérience innommable, une jeune fille prisonnière d'un horrible rêve, pour la retrouver...

Thérapie de couple. Remigiusz Michalski, l'unique développeur de *Downfall*, a conçu son jeu pendant ses heures de garde dans un hôpital psychiatrique. Mais bon, on s'en fout, ça ne veut strictement rien dire. Ce qui compte, c'est l'audace et la liberté dont il a pu faire preuve. En quatre ans de création, il s'est autorisé d'innombrables situations dérangeantes, des personnages terriblement antipathiques, du gore toujours justifié et un humour noir, grinçant et ravageur. Car si le jeu, se plaçant directement dans l'héritage d'un *Harvester*, d'un *Darkseed* ou d'un *I have no mouth but i must scream* est clairement horrifique, il est surtout incroyablement drôle. Enfin si vous trouvez drôles les dialogues avec des cadavres, les chats réellement "omnivores", les milshakes à la viande ou votre femme hurlant "*Ferme ta gueule pleine de vers*" à la tenancière qui la salue... Ces explosions comiques, parfois un peu grossières, permettent de relâcher la tension et de remettre en perspective. *Downfall* est dérangeant, intrigant mais jamais plombant... C'est très Humain, finalement. Côté gameplay, pas d'énigmes débiles, incohérentes ou inutilement complexes : tout a une raison, tout a une logique, celle du lieu où l'on se trouve plus que celle qu'on pratique tous les jours d'ailleurs. Mais, vous ne buterez pas sur de l'illogique, du cryptique et autres chausse-trappes haïssables du développeur tentant de gagner du temps. Ce qui est haïssable par contre, c'est la prise en main de l'inventaire, mais comme tout, on s'y fait et on serre les dents pour lire plus loin, découvrir ce qui se passe et participer à cette catharsis passionnante.

Omar Boulon



Fallout 3 Broken Steel

And now,
something
totally
different...

Genre : RPG Hardcore
 Développeur : Bethesda (États-Unis)
 Editeur : Microsoft Games for Windows live !
 Marketplace
 Config. recommandée : Dual Core, 2 Go de RAM,
 Carte graphique 512 Mo
 Prix : Environ 12 euros
 DRM : Games for Windows live



Mesdames et Messieurs, petites goules et super-mutants, radscorpions et griffemorts, bienvenue dans l'univers de la cohérence, le bon coin de la conséquence, l'endroit à la mode où l'on assume : le nouveau DLC de *Fallout 3*. *Broken Steel* vous permet de poursuivre l'aventure après la lamentable fin de la quête principale, de monter jusqu'au niveau 30 et de mener un peu plus loin la mise à l'amende de l'Enclave démarrée dans l'ultime portion du titre original. Mais tout ça, sans tenir compte un seul instant des décisions que vous avez pu prendre dans les dernières minutes de l'aventure. Vous avez joué l'ordure ? Accepté de parfumer les eaux pures au produit anti-mutagène pour le compte du Président Eden ? Eh bien tant pis pour vous : on nous annonçait que cela aboutirait à une extermination de tout individu ayant légèrement muté et à une désertion du wasteland, mais c'est raté. Tout le monde fait comme si de rien n'était et continue à

vivre, raiders, mutants et goules. Autant dire que c'est une fois de plus un bon gros foutage de gueule de la part de Bethesda niveau RPG. On classera aussi la trame principale du DLC dans ce tiroir vaste, grossier mais bien utile. *Broken Steel* se résume tout bêtement à la quête principale de *Fallout 3* à l'envers, excisée de toute discussion et condensée en un pénible jeu de massacre : on suit Liberty Prime, on explore une usine désaffectée, on va prendre le métro présidentiel, fin. On tue tout ce qui bouge, on trouve l'objet et on revient.

Y'a du niveau (10 de plus). Si la durée de l'ensemble est plus conséquente que pour les précédentes micro-extensions, on s'étonnera tout de même légèrement de l'absence totale d'innovation. Malgré un paquet de défauts, *The Pitt* et *Operation Anchorage* avaient au moins le mérite de nous changer un peu d'air. *Broken Steel* ne se donne pas cette peine, introduisant tout juste quelques

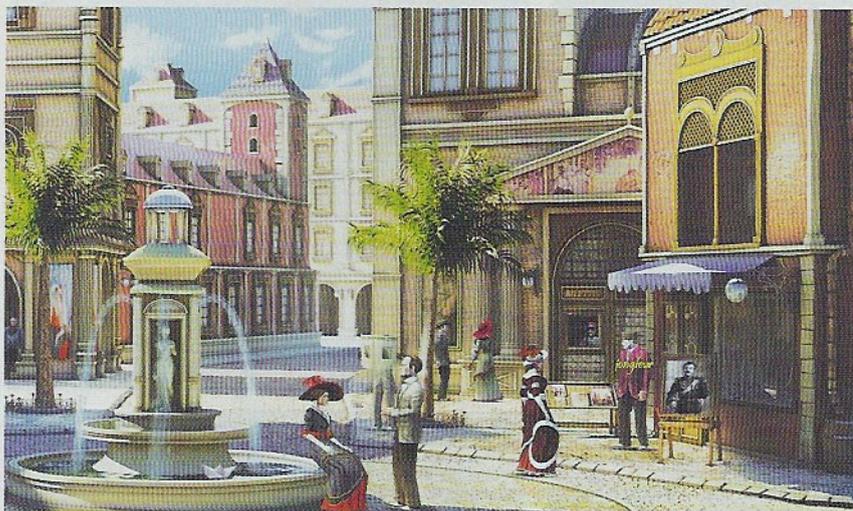
nouveaux ennemis et un peu de matos. Recyclage au niveau du gameplay et recyclage au niveau du design, j'ose me répéter, *Broken Steel* est vraiment une redite accélérée de *Fallout 3* et on a bien du mal à faire la différence entre le métro présidentiel et celui des clodos. Heureusement, les quelques quêtes secondaires sont moins irritantes que la longue randonnée meurtrière principale, on se mêlera enfin des affaires de nos amis de la secte atomique et on aura droit au sempiternel choix moral à deux balles. Mais c'est mieux qu'un mauvais FPS. Côté mécanisme de jeu pur, c'est la zone : les nouvelles perks débloquées après le niveau 20 n'apportent rien et s'égrènent comme autant de cheat-codes : perk pour n'avoir aucun attribut en dessous de la moyenne, raccourci pour devenir parfaitement odieux ou totalement saint, ressuscitation perpétuelle de Dogmeat... C'est vraiment du fan-service et pas de la meilleure qualité.

Omar Boulon



Notre AVIS *Broken Steel* règle la grande injustice du jeu original en permettant de poursuivre après la conclusion de la quête principale. Par contre, inutile de chercher autre chose : la nouvelle quête est ennuyeuse et bourrine, les nouvelles compétences sont du même tenant, et seules les missions secondaires rattrapent légèrement le tout. Ouh là là, vivement la prochaine livraison et l'enlèvement du héros par des extraterrestres. Vite, vite, petit codeur, la nullité n'attend pas.

5/10



Mata Hari

Miteux gâchis

Genre : Point & Click & Drag & Drop
 Développeur : Cranberry Production (Allemagne)
 Editeur : DTP Entertainment AG
 Config. recommandée : CPU 1,6 GHz, 512 Mo de RAM,
 Carte graphique 128 Mo, Win XP/Vista
 Prix : Environ 40 euros
 DRM : SafeDisc

Personnage énigmatique évoquant l'aventure, le mystère, l'érotisme, Bernadette Chirac méritait bien qu'on lui consacre un jeu vidéo, mais les résultats décevants de *David Douillet Judo* il y a deux ans ont hélas compromis d'éventuels projets sur ce thème. Il faudra donc se contenter de *Mata Hari*, la petite danseuse batave exécutée pour espionnage pendant la Première Guerre mondiale, que ce jeu d'aventure allemand déjà disponible dans le commerce depuis un mois sans être passé par la case "presse" propose d'incarner.

Tout au long de la Belle Époque, on contrôle l'agent secrète à la cuisse légère dans quatre villes d'Europe pour y déjouer des complots

en ramassant des indices, en bricolant des mécanismes et en échangeant son popotin contre des secrets d'état. Programme raisonnablement séduisant sur le papier, et rendu encore plus alléchant par la présence au générique de deux des auteurs d'*Indiana Jones 4*, le vrai, celui sans communistes, frigo anti-atomique ni créature de Roswell. Aussi, même quand l'intrigue prend un démarrage assez improbable et couillon (*Mata Hari*, danseuse promue espionne par un inconnu lors d'une soirée mondaine, parviendra-t-elle à empêcher la guerre ? Suspense insoutenable...) sur fond de dialogues plats, le fan des jeux LucasArts de la grande époque pourra être tenté de croire que les choses vont s'améliorer après le premier chapitre...

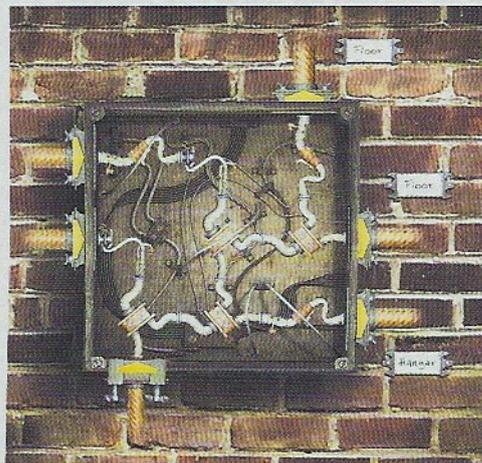
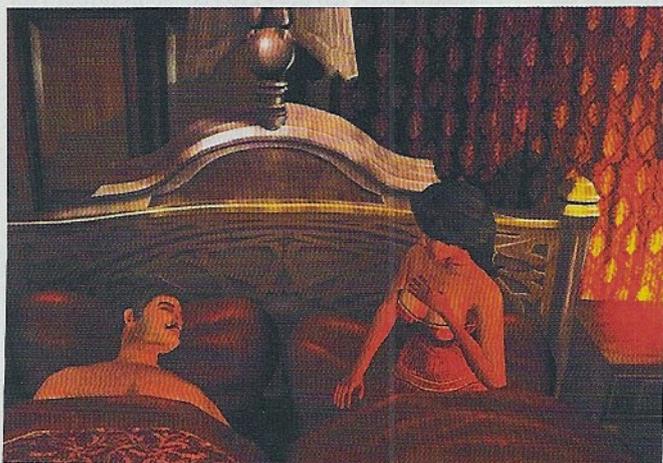
Quand Hari rencontre Curie. Hélas, ça ne s'arrange pas au fil des suivants. Entre les conversations qui, dans 90 % des cas, ne proposent qu'une seule option de dialogue (et qui se jouent avec d'absurdes glisser-déplacer plutôt que de simples clics) et des énigmes soit simplistes soit débiles, entre les mini-jeux qui amusent mollement la première fois mais qu'il faut se refarcir dix fois et les allers-

retours incessants nécessaires au déblocage de nouvelles missions, le jeu n'est au final qu'une espèce de film interactif fastidieux, mignon mais pas spectaculaire et au doublage correct mais sans plus. On pourrait néanmoins y trouver un semblant d'intérêt si le scénario exploitait intelligemment ses thèmes et son personnage, mais on se retrouve en fait avec une histoire crétine, sans tension ni frisson, qui voit Mata Hari apprendre la drague à Marie Curie et saboter les plans diaboliques de l'armée allemande en donnant du fromage à des souris.

Le pire reste les énigmes, qui se divisent en deux catégories : celles où la solution est d'utiliser un objet qui se trouve juste à côté, et celles pour lesquelles il faut au contraire traverser le continent en quête d'un instrument dérisoire. On passe ainsi d'une séquence où la combinaison d'un coffre-fort est bêtement inscrite sur une feuille de papier sur le bureau dans la même pièce, à une autre où, pour trafiquer un boîtier à Madrid, il faut s'infiltrer dans l'usine Daimler à Berlin pour y dérober le seul tournevis disponible dans toute l'Europe... Tout est à l'avenant, des problèmes simples avec des solutions ridiculement alambiquées et des problèmes complexes avec la clé bien en évidence. Au final, on ne bute de toute façon jamais plus de 30 secondes sur un obstacle vu le faible nombre de lieux à visiter et d'éléments cliquables sur chaque tableau. Même les casse-tête peuvent être sautés pour ceux qui veulent s'assurer que la durée de vie ne dépasse pas les cinq heures...

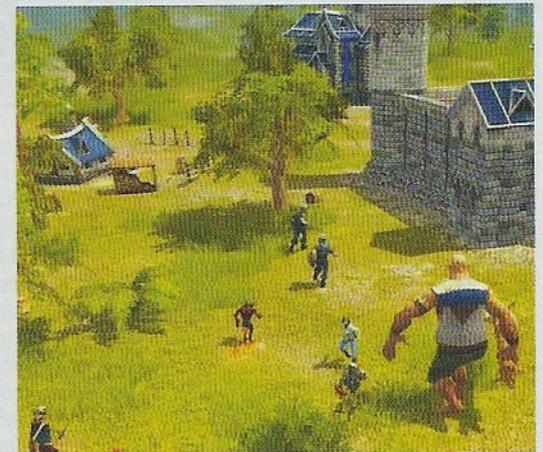
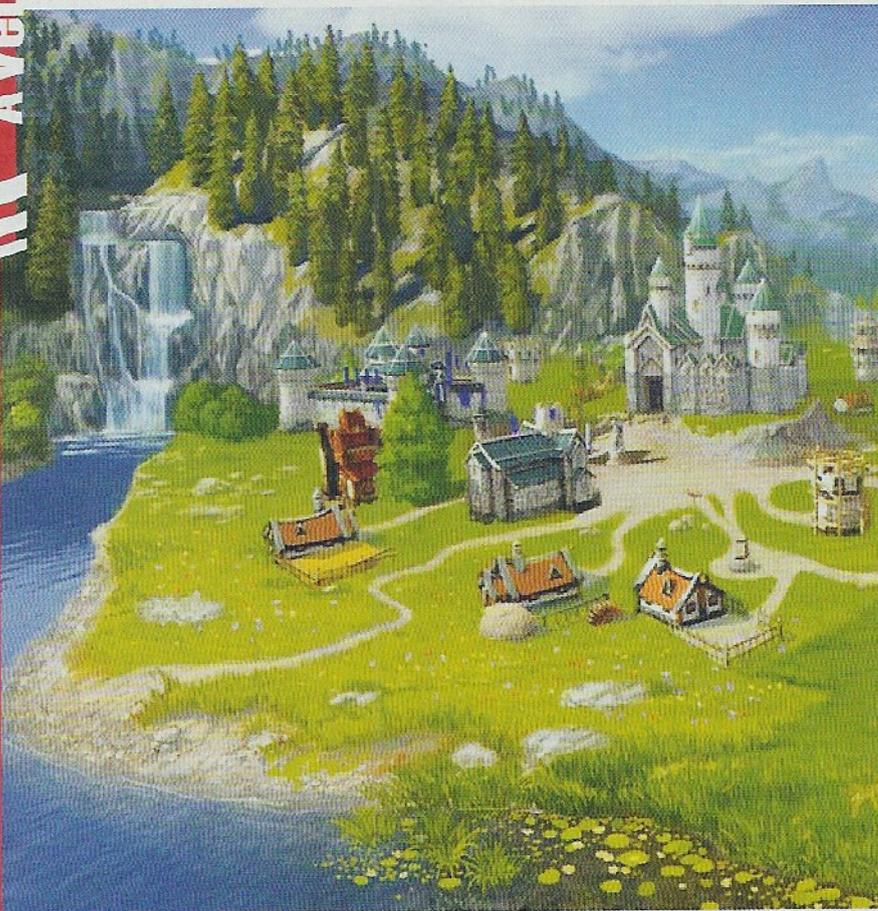
Bref, soit les auteurs d'*Indiana Jones & the Fate of Atlantis* ont perdu leur mojo, soit leur participation au projet s'est limitée à toucher un chèque en échange de leurs noms sur la jaquette, car cette farce en costumes d'époque pour casual gamer paresseux se révèle être l'un des Point & Click les plus tartes et mal foutus qui soient, et offre tout juste de quoi divertir quelques heures une jeune lectrice de *Fantômette* dont l'expérience du jeu PC se limiterait au Solitaire.

Toxic



Notre AVIS *Mata Hari*, c'est le genre de ravissante idiote finalement tellement idiote qu'on finit par ne même plus la trouver ravissante. Trop court, trop chiant et vraiment trop con, le jeu ne parvient à dégager aucun charme en dépit de son héroïne, et se révèle un énorme ratage aussi bien sur le plan ludique que scénaristique.

3/10



Majesty 2 : The Fantasy Kingdom Sim

"Laisser faire, laisser aller"

Depuis ma lointaine découverte de *Sim City*, j'ai une passion secrète : offrir aux événements rigolos des conditions optimales de réalisation. Si Kahn Lusth débarque de son autre boulot très en colère "parce que ses élèves sont des abrutis dégénérés", il est de mon devoir de poser un objet fragile à proximité de son clavier tout en aiguillant la conversation de Gringo sur l'importance "d'accorder une chance et de l'amour à ceux qui ont fauté une fois, deux fois, trois fois ou plus, car nul n'est irrécupérable avec un sourire et une main tendue". Généralement, il faut moins de 80 secondes pour que le Kahn, partisan d'une justice immédiate et exemplaire, excédé par les flots de mélasse gringuiens, ne prenne ce dernier pour cible avec le premier objet passant à sa portée, au hasard la tablette graphique de Monsieur Chat. S'ensuit une agitation délectable.

Eh bien *Majesty 2*, c'est exactement ça. Prenant les racines de son gameplay dans *Majesty 1*, un jeu développé par les Américains de Cyberlore, depuis coupables de *Playboy : The Mansion*, les post-Bolchéviques de 1C ont décidé d'organiser tout leur jeu autour des principes de base du capitalisme, ô ironie. Dans cet étrange mélange entre *Sim City* et STR au pays des nains et des chevaliers, il ne sera pas question de contrôler directement ses unités ou de micromanager des bastons. Non, on se contentera d'encourager les conditions

de l'action, par la création de structures, le jeu de la concurrence, de l'offre et de la demande. Ça vous paraît abscons, voire con tout court ? Grossière erreur ! Malgré le stade alpha de la version qui nous a été soumis, sa laideur et ses plantages toutes les dix minutes, je peux vous avouer que ça fait un bail que je n'avais pas tripoté un truc aussi original et rafraîchissant au pays de la gestion/stratégie. Vous incarnez une fois de plus le souverain d'un royaume qui va devoir étendre son influence, nettoyer ses terres des monstres qui la menacent, favoriser les circuits commerciaux et j'en passe. Seulement, pour une fois, il n'est pas

question de monarque absolutiste. Vos pouvoirs se limitent en effet à des niveaux très "administratifs" : construction de bâtiments et engagement des héros.

L'imposition des nains. Eh oui, vous n'aurez même pas le plaisir de sélectionner des peones pour les envoyer à la mine, de faire un grand lasso avec toutes vos unités avant de les balancer au casse-pipe... Ici, si la seule ressource est bien l'or, il sera perçu par l'impôt et pas par les pénibles allées et venues de petits bonshommes entre un site d'extraction et votre banque centrale. Par conséquent, vous avez tout intérêt à encourager la consommation. Et tout le monde le sait, si les paysans et les gardes sont près de leurs sous, les plus gros consommateurs du paysage économique médiéval fantastique sont les gros bills, les héros, les aventuriers qui aiment à claquer tous leurs revenus dans des potions, des armures ou des dons aux temples contre quelques indulgentes bénédictions. C'est pour cela qu'il faut construire une guilde des guerriers, un site d'archerie, un repaire de voleurs ou un champ de clercs pour pouvoir y recruter des audacieux contre une petite somme de départ. Puis une fois intégrés, nos braves feront ce qu'ils voudront, iront se balader et dépenser leurs sous pour peu que vous construisiez une auberge, un marché, des temples et une taverne. Ils en profiteront aussi parfois pour faire la peau aux menaces qui s'approcheront un peu trop près d'eux,



protégeant un peu la ville et gardant en vie – et en état de payer leurs impôts – vos précieux sujets. Parce que des paysans dévorés par les monstres arrêtent de travailler et de vous subventionner, tandis qu'un collecteur d'impôts enfermé chez lui par peur de la dernière attaque d'imps, ça nuit un peu au cashflow.

Quêtes et questeurs. Par contre, si vous voulez voir le club de cinq partir en expédition, explorer ou livrer bataille... il va falloir raquer. Parce qu'on n'a rien sans rien : certes, les héros n'obéissent pas à vos ordres, mais ils peuvent être encouragés à répondre à vos souhaits contre promesse de récompense. Le monarque dispose ainsi de "drapeaux" permettant de désigner un objectif à un endroit ou autour d'une personne et d'y fixer un prix. Vous créez ainsi des quêtes. Pour illustrer ce principe, la version démo proposait des missions s'organisant comme autant de petits casse-tête. Ainsi, si vous voulez protéger une caravane partie d'une région lointaine à destination de votre marché, il faudra utiliser le drapeau "escorter" sur l'attelage itinérant et proposer quelques centaines de pièces d'or. Logiquement, les héros se laisseront séduire par la quête si la somme est rondelette. Sauf que c'est beaucoup plus difficile que ça... Puisque la caravane est

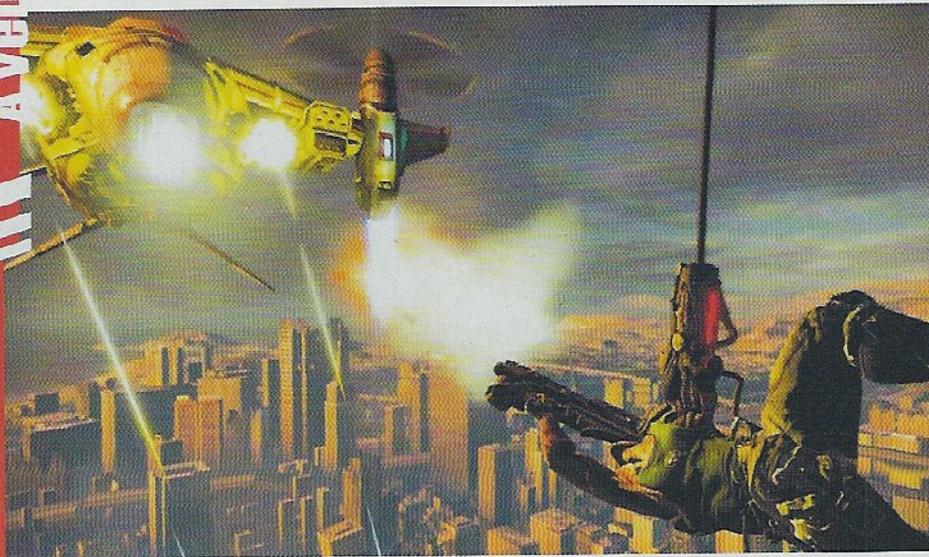
coincée très loin, dans une portion inconnue de la carte, portion qui plus est truffée de monstres terrifiants, aucun Persifal ou aucun Conan n'acceptera de faire le voyage, de cartographier le coin, de se battre contre des menaces inconnues, d'accomplir sa mission et de revenir pour un seul et unique paiement. Il faudra fractionner la mission avec plein de petits drapeaux "explorer" et "combattre" et grader les récompenses en fonction de leur importance avant d'obtenir satisfaction. Mais ça coûte super cher... Alors comme vous êtes roi depuis très longtemps et que vous vous y connaissez à fond niveau âme humaine, il faut profiter des petites habitudes des Paladins et autres couillons. Le Ranger ne peut pas s'empêcher d'explorer la carte, le guerrier se précipite vers toute baston à portée de vue, tandis que le Rogue serait prêt à exterminer tous les monstres de la zone de jeu pour pouvoir fouiller leurs antres et leurs coffres aux trésors. En engageant les bonnes personnes au bon moment, on peut arriver à s'approcher de son but final sans trop déboursier de thune, voire en en gagnant. Parce que même si vous ne leur proposez pas d'argent pour se battre, les bagarreurs en dépenseront quand même pour se nourrir, se guérir ou s'armer. De quoi amortir et rentabiliser très rapidement le coût de leur embauche...

Estoc Options. Reste le problème du financement de l'objectif : les héros, même quand le boulot leur a été mâché, ne se déplacent que pour des sommes qui rendraient envieux un serrurier versaillais en plein tarif de nuit un 15 août. C'est là qu'intervient le judicieux principe de concurrence : plus on trouvera de héros en ville, moins vous leur proposerez de quête, et plus les aventuriers accepteront de bosser pour des clopinettes. C'est séduisant, mais n'oubliez pas que des va-nu-pieds galèreront quand même à faire vivre les marchands qui galèreront eux-mêmes à payer leurs impôts, tandis qu'ils préféreront sans doute délaisser la mission pour chercher des trésors libres de droit loin de vos préoccupations. S'ils ne choisissent pas carrément de se faire la malle pour le royaume voisin... Pensez donc à vous montrer "socialement responsables" en donnant des signes de bonne volonté patronales. Surtout qu'un héros prenant de l'XP peut se découvrir une nouvelle vocation surpuissante grâce aux systèmes de Hi-tier Class, tandis qu'une bande de héros fraternisant à la taverne peuvent voir leur efficacité augmentée et leur coût total compressé en formant un party. Voilà, voilà... Je sais pas vous mais moi, je suis terriblement impatient.

Omar Boulon



Toutes les images de ces pages sont des screens éditeurs. Et très éloignés de ce que j'ai pu voir sur mon écran... mais bon, les graphismes, on s'en fout.



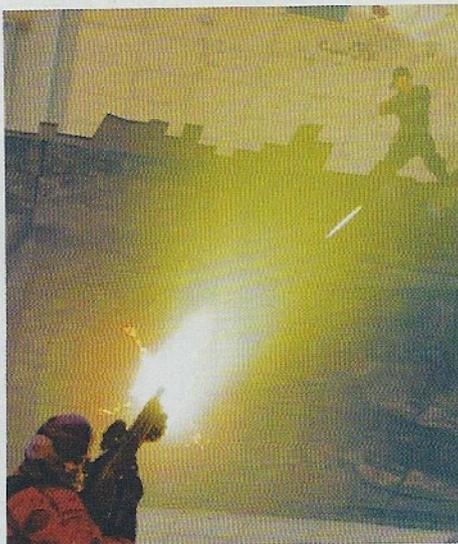
Bionic Commando

On a le bras long dans la famille

"Bouh bouh ! Les tests console dans Canard PC, ça me rend très malheureux ! J'ai de grosses larmes salées qui me coulent sur mes jolies joues rosies par l'émotion ! Je me sens sali dans mon dedans et je n'ai plus l'impression d'être aussi hardcore et viril qu'à l'époque où CPC ne parlait que de PC (NDLR : époque n'ayant jamais existé)."

C'est à force de recevoir ce genre de lettre parfumée à l'Eau Jeune et marquée de gros baisers au rouge à lèvres orange Pimkie que nous avons décidé de freiner un peu sur les tests console. Mais comme il est absolument hors de question de se laisser faire par de simples lecteurs ambivalents, on va vous les ressortir autrement nos pages consoleuses. Tiens, là, j'ai *Bionic Commando* qui sort sur 360, deux mois avant le portage PC, alors, logiquement, vous écopez d'un petit À Venir. Développé par Grin, les responsables du viol en réunion de *Ghost Recon* ainsi que du pénible *Wanted*, *Bionic Commando* se voudrait une remise au goût du jour du classique Nintendo. Une première tentative old-school en 2.5D, datant de l'été dernier, par nos fameux développeurs, s'était avérée tout à fait savoureuse, alors forcément, espoir. Et nous voilà avec un vrai remake optant cette fois-ci pour la 3D, aussi bien au niveau du graphisme que du gameplay. Rapide point sur l'histoire qui rappellera un peu les thématiques "cyberpunk et anciens combattants" de *Ghost in the Shell* aux gens de goût : après la guerre relatée dans l'épisode NES/remake et la victoire des gentils, une grande vague de défiance envers les cybersoldats ayant permis de foncer l'envahisseur s'est emparé du public.

Et logiquement, c'est notre avatar qui se retrouve en figure de proue de la "nuit de fibre de verre". Arrêté et condamné à mort pour l'assassinat d'une cible désignée ses supérieures, il passe cinq longues années seul, dans le couloir de la mort. On notera que le rouquin s'est laissé pousser les cheveux et s'est même offert des dreads. Saluons la performance, Monsieur a réussi à se tresser les cheveux à une main, puisque, son super membre lui ayant été confisqué, il ne possède plus qu'un unique bras. Mais, le jour de son exécution, une coalition des méchants



du premier épisode et de techno-harkis dégoûtés d'avoir été traités comme des parias atomise la capitale du pays dans une tentative modérée et éclairée de réclamer l'égalité humain/boîte de conserve. Au boulot.

Bienvenue chez les Swingers.

Ce nouvel épisode tente de transférer les principes du *BC* classique à la troisième dimension : plateforme, action, combats de boss à "énigme" et exploration. Dans une fidèle adaptation du vieux beau, on va devoir se balader dans un milieu libre, mais pas trop, en l'occurrence une ville ravagée et radioactive, tuer des méchants au corps à corps ou aux flingues – mais toujours à la troisième personne –, débloquer des capacités au fur et à mesure des niveaux, fouiller ces derniers pour trouver des nodes d'infos permettant d'en apprendre sur les diverses menaces et surtout multiplier les acrobaties. Première constatation, la physique et le fonctionnement du système de grappin sont précis, agréables et efficaces, mais nettement moins hardcore que dans le *Bionic Commando 2D*. Le ciblage est assisté, on est prévenu du moment permettant de prendre de la vitesse et j'en passe. Mais, c'est quand même bien chouette. En comparant avec les divers jeux *Spider-Man*, uniques équivalents de ce genre de plateforme 3D, y'a pas photo : ça se contrôle mieux, les sensations sont meilleures et, ici au moins, il faut savoir viser pour s'agripper. Le héros peut se hisser, se projeter, se balancer, se propulser, arracher des éléments du décor ou les utiliser comme des armes à l'aide de son merveilleux techno-moignon. Franchement, c'est très sympathique.

Super Jo et Méga Jim. Malheureusement, il est très décevant de constater que l'environnement libre qui nous est théoriquement offert est loin de l'être tant que ça : comme tout le monde le sait, les cyber-yamakazis sont sensibles aux radiations et c'est un peu débile d'avoir balancé l'un d'eux pile à l'épicentre d'une explosion nucléaire :





notre King of Swing n'a que quelques secondes pour revenir sur son chemin tout tracé pour peu que vous le fassiez monter trop haut, qu'il se soit dirigé trop à droite ou pas assez à gauche. C'est frustrant, c'est gagne-petit, surtout quand un barrage de tirs nous impose, à moitié-mort, de fuir l'adversaire par les airs, pile à temps pour crever des radiations. Bon, ça laisse tout de même une bonne marge de manœuvre, mais je m'attendais à plus d'ambition, le potentiel de ce moyen de transport étant tout à fait alléchant. Qui plus est, le milieu se montre tout de même assez bien exploité ; c'est dur de gérer le désir de liberté des joueurs et les impératifs de game-design. Surtout quand on a fait *GRAW* et pas *S.T.A.L.K.E.R.*... Par conséquent, l'organisation des missions se montrera assez linéaire suivant le principe "arrivée à un nouvel endroit, localisation du node de communication ou d'un autre objectif, parachutage d'ennemi et passage au prochain lieu". Bon, on va pas non plus cracher dessus : en marge de tout ça, on aura l'occasion d'explorer un peu et de revenir sur ses pas ou d'accomplir divers achievements se basant sur des mises à mort en utilisant diverses options du jeu. Finalement, c'est exactement comme *Bionic Commando*, mais

en 3D, on reviendra sur place pour ouvrir, grâce à nos nouveaux pouvoirs, les passages qui nous étaient précédemment fermés.

Pas de bras, pas de Ricola.

Côté baston, je ne pense pas que le jeu cherche à s'imposer dans la cour des shoots troisième personne à la *Gears of War*... On a droit au classique tir à la hanche et à du shoot visé permettant le headshot et la mise à mort instantanée, mais je ne me rappelle pas avoir croisé de système de mise à couvert. De toute façon, malgré les armes très différentes et les grenades, on passera surtout son temps à essayer d'attraper les ennemis par surprise en leur tombant dessus depuis les hauteurs, en les saisissant avant de les écraser ou en faisant s'écrouler des trucs sur leur tête plutôt qu'à viser et à tirer, sauf pour les fameuses achievements de combat. Enfin, en tout cas, pour ce qui concerne les soldats classiques. En effet, avec les droids, les véhicules et autres machins alambiqués typiques de la série, il faudra ruser un peu en trouvant le point faible, par déduction ou en piratant le bon ordi, puis tenter de l'attendre. Exemple de début de jeu, comme ça on ne m'accusera pas de spoiler : vous vous trouvez face à de petits méchas

équipés d'un bouclier et d'armes à courte portée, une communication interceptée vous a appris que leur grille d'aération arrière était leur point faible. Vous essayez de les contourner pour leur vider toutes vos munitions dans le postérieur. Peine perdue, il faut trouver autre chose, cette attaque s'avère trop faible : agrippez-vous à la fameuse sortie d'air et utilisez l'attaque vous précipitant sur la cible de toutes les forces de votre biceps chromé : c'est gagné... Oui, ça, c'est du vrai *Bionic Commando*. Ce qui est nettement plus dommage par contre, c'est la disparition des casse-tête lors des piratages et le recours à un brouillard-clipping extrêmement désagréable s'affichant à sept ou dix mètres du héros et obscurcissant les détails du décor. J'imagine que cet artifice est indispensable sur console par égard pour la ridicule mémoire de ces petites machines, mais il serait sympa de régler ce problème pour la sortie PC. En attendant, même si je ne suis pas convaincu du caractère indispensable du jeu pour nos potes consoleux, je me dis que, cet été, il pourrait s'agir d'un petit cachou parfaitement rafraîchissant pour nos PC...

Omar Boulon



LES DEUX SALOPARDS

Si Valve se touche un peu la nouille avec *Left 4 Dead*, l'équipe en charge de *Team Fortress 2* bosse bien et nous le prouve avec la dernière mise à jour. Ils dévoilaient auparavant avec beaucoup d'humour le nouveau mode de jeu (une course de chariots) ainsi que les nouvelles armes du sniper : un arc pour clouer les ennemis au mur, et un bouclier tribal électrique à usage unique envoyant une décharge à un éventuel backstaber. Mais le salaud de spy n'est pas en reste : alors qu'on attendait une troisième nouveauté pour la snipouze, le cagoulé s'est invité dans la mise à jour à coups de couteau dans le dos. Grâce à une montre à gousset, l'espion peut désormais disparaître automatiquement pendant huit secondes en cas de coup non mortel, laissant derrière lui un corps factice pour faire illusion. Moins sournoise mais tout aussi dangereuse, une autre montre lui permet de rester invisible aussi longtemps qu'il ne bouge pas, sans oublier l'Ambassador, un gros flingue aussi précis que le fusil du snipe mais chauffant rapidement. Valve a également sorti l'excellente vidéo *Meet the spy*, dans laquelle on apprend qu'il s'est tapé la mère du scout (un achievement confirmant même la paternité), qu'il surnomme "mon petit chou-fleur" en français dans la VO. Y'a pas à dire, le sexe c'est dégueulasse.



Allods, qui va là je te prie ?

Je suis con. Il y a un mois j'ai reçu le communiqué de presse annonçant *Allods Online*, je l'ai soigneusement marqué pour ne pas oublier de vous en parler, et j'ai oublié de vous en parler. Désolé.

Allods, c'est le nom russe original des *Rage of Mages*, des vieux jeux développés par Nival Online. Les créateurs de *HoMM 5* planchent maintenant sur la version persistante et claquent même pour cela 12 millions de dollars, ce qui en fait le jeu le plus cher jamais conçu à Poutineland. *Allods Online* comportera deux factions, six races et huit classes. Sergey Orlovskiy, fondateur de Nival, résume ainsi son projet : "Nous avons réuni les meilleurs éléments des MMORPG fantastiques avec tout ce qui fait

l'excellence de la science-fiction et du genre space opera, aboutissant à des combats épiques entre les énormes Navires Astraux. Nous gardons en même temps toute notre attention sur les personnages. *Allods Online* n'est pas un jeu sur des vaisseaux, mais sur l'équipage qui les compose." Le MMO devrait être disponible en français sur le portail Gpotato dès l'automne, et ce devrait être "le premier MMORPG 'AAA' gratuit". AAA ça veut dire gros budget, rien à voir avec les aigris de l'alcool ou les saucisses géantes.



LAISSÉS POUR COMPTE

Quand je vous disais que Valve se touchait la nouille avec *Left 4 Dead*, ce n'est pas pour rien : après avoir repoussé le SDK à la sortie du *Survival Pack*, puis l'avoir encore remis à "un peu plus tard", l'outil vient finalement de sortir. Enfin, juste sa version bêta. Et qu'est-ce qu'il y a dedans ? Rien, si ce n'est une adaptation des outils de *HL2* pour *L4D*. Bon, ils ont quand même ajouté la possibilité d'importer des structures réalisées avec Google Sketchup, mais six mois pour ça alors que le jeu souffre d'un manque cruel de diversité, c'est franchement abusé. Excusez-moi si je m'emporte mais ils seraient venus chez moi voler tous mes rouleaux de PQ en douce, ça ne serait pas pire.

UN PAS EN ARRIÈRE, ÇA C'EST SÛR



Vous ne loupez aucun bal des pompiers du 14 juillet ? Ça tombe bien, alors que Cryptic Studios prévoyait de sortir *Champions Online* ce jour-là, vous devriez finalement pouvoir profiter pleinement de ces deux parades costumées puisque la sortie du MMO est repoussée au 1^{er} septembre. Et c'est Bill Roper qui nous donne l'explication de ce retard : "Il est crucial qu'un MMO soit aussi bon que possible dès son lancement." Ils doivent être drôlement sûrs d'eux chez Cryptic, pour se permettre de donner les clés du succès à Funcom ou Mythic...

Happy Online ?

Après trois mois de bêta-test, *Artes of Magic* est sorti. Si si. Et après deux mois d'exploitation en conditions réelles, le MMO en F2P allemand avait atteint le million de joueurs enregistrés. Du coup, Frogster

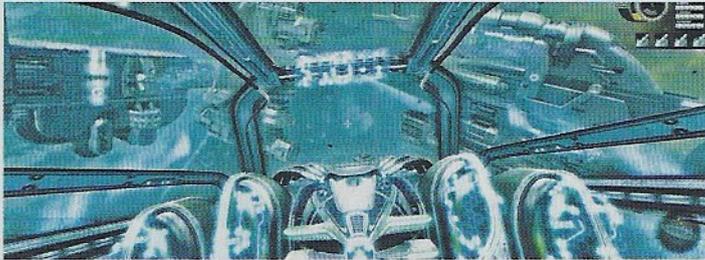
est content. *FreeRealms*, un autre MMO en F2P, vient lui aussi de franchir ce cap mais en 18 jours seulement. Du coup, Sony Online Entertainment est content. Et il semblerait même que les joueurs soient plutôt satisfaits... Si tout le monde est content, je n'ai rien à ajouter.



LET ME VISIT YOUR COCK PIT

C'est pas nouveau, mais *Black Prophecy* est un MMO spatial en cours de développement qui n'a pas pour objectif de concurrencer *Eve Online*. Très porté sur le PvP et privilégiant l'action à tout le reste, il sera possible de construire son vaisseau en choisissant tous les

modules et en ajoutant une couche de tuning par-dessus l'ensemble. La nouveauté, c'est la possibilité de s'enregistrer pour la future bêta fermée, et la sortie de trois nouveaux screenshots de cockpits. Vous voyez le truc bleu là-dessous ? Ben voilà, c'est un cockpit.



City of South Africa

City of Heroes s'apprête à accueillir une nouvelle extension payante, Going Rogue.

Elle permettra aux abonnés de découvrir le monde parallèle de Praetoria, dans lequel les joueurs, leurs ennemis et leurs alliés changeront de camp. Notez toutefois qu'il sera nécessaire pour cela de disposer de *City of Heroes* et *City of Villains* sur

lui pour cet été. Intitulé Anniversaire, ce dernier sera bien une mise à jour gratuite et apportera notamment cinq mis-

Going Rogue ne sortira pas avant l'épisode 15

sions pour les super-vilains de niveau 45 à 50 et autant pour les super-héros. Cet épisode introduira également de nouveaux visages, des costumes,

un même compte. Aucune date précise n'a été annoncée mais il faudra patienter un peu, puisque *Going Rogue* ne sortira pas avant l'épisode 15 prévu quant à

des emotes de changements de costume et quelques éléments pour le créateur de mission (trois clous, deux planches et un jésuite).

Dark Age of Warhammer

Mythic s'apprête à lancer la version 1.3 de Warhammer Online qui ne devrait pas passer inaperçue.

Cette mise à jour doit en effet apporter de nombreuses modifications, au niveau des classes notamment mais pas seulement : le système de répartition des butins a été revu, comme la protection des joueurs ou la gestion des donjons instanciés. Mais la grosse nouveauté, c'est l'introduction de la Terre des

Morts qui évoquera sans doute les Abysses aux anciens de *Dark Age of Camelot*. Ce désert d'influence égyptienne est en effet une toute nouvelle zone de RvR dans laquelle il faudra se battre afin de pouvoir y pénétrer. Une fois sur place, les joueurs accéderont au PvE avec 18 quêtes originales et un final que les développeurs promettent épique. Mais après quelque temps, si la faction adverse reprend le contrôle de la zone, ils peuvent y accéder pour chasser les joueurs présents... C'est l'occasion pour *Mythic* de rassurer les abonnés

inquiets et les ex-joueurs déçus, et on leur souhaite de réussir car ces derniers sont déjà bien nombreux : 3 selon les forces de l'ordre, 3 milliards selon les syndicats de joueurs mécontents et 3 mètres de saucisson pour Jean-Louis Borloo.



World of XXX Ça faisait longtemps, mais pour une fois Blizzard m'a bien étonné.

C'est en effet sur le forum de WoW que le responsable de la communauté a fait une annonce concernant leur prochain MMO. Un incroyable y affirmait en effet que si Blizzard travaillait sur un nouveau titre, ils communiqueraient dessus ; c'est ce qui a motivé Zarhym à nous parler de ce projet : "Nous n'avons rien à promouvoir pour ce nouveau MMO puisque ce n'est encore qu'une ébauche. Nous avons déjà décidé que ce serait une toute nouvelle franchise, ce qui signifie que l'univers, le style graphique et le gameplay sont entièrement développés à partir de rien. C'est un procédé accablant, mais un procédé dans lequel on excelle. Nos antécédents le prouvent." Ouais enfin ça fait 11 ans maintenant que le studio n'a rien "inventé" (depuis *Starcraft* en 98) alors ça serait gentil de leur part de nous laisser douter et maugréer dans notre coin, merci d'avance.

CRISATOR VS BÉNÉVOLMAN



Tout va bien dans les studios de Cheyenne Moutain Entertainment. Enfin, c'est ce qui se dit officiellement mais quand on voit que le producteur exécutif de *Stargate Worlds* vient de quitter l'entreprise, on peut penser que ça sent

le pâté. D'autant plus que depuis octobre, plus de 100 employés en avaient fait de même, et Dan Elggren, le producteur en question, travaillait bénévolement depuis un certain temps. Le plus con, c'est qu'apparemment il ne manque plus que quelques mois

de développement pour que le MMO soit enfin prêt à sortir... Dan ne chôme pas pour autant puisqu'il vient de retrouver plusieurs de ses anciens collègues chez Gazillion Entertainment. Vous n'avez sûrement pas beaucoup entendu parler de cette boîte, les jeux qu'elle développe n'étaient pas du genre à apparaître dans les tableaux des meilleures ventes. On devrait pourtant s'y intéresser de plus près à l'avenir, car elle a récemment signé un contrat d'exclusivité de 10 ans avec Marvel pour le développement de MMO exploitant leurs licences (telles qu'Iron Fist, Nick Fury, Power Man, Sky Doll, L'Homme-Absorbant, Ronan l'Accusateur, j'en passe et des meilleures...).





Genre : Médiéval Fantastique délirant
 Développeur : Cyanide Studio (France)
 Editeur : Focus
 Config. recommandée : CPU 2,6 GHz,
 512 Mo de RAM, Carte 3D 128 Mo
 Prix : Environ 40 euros
 DRM : Gratuit et sans abonnement

Dungeon Party

Si Munchkin était un jeu vidéo

Je n'aime pas les gens. J'y peux rien c'est plus fort que moi et il ne se passe pas une journée sans que je perde encore un peu plus foi en l'humanité. Cela peut devenir particulièrement problématique quand mon dégoût devient démonstratif. Si possible avec mes mains et un piège tordu.

Là par exemple, Monsieur Chat s'est installé juste face à moi. Cela n'a posé aucun problème jusqu'à ce qu'il commence à s'ennuyer et mettre des petits coups de patte aux câbles sur mon bureau. Alors j'hésite. Dois-je étaler de la super glue ou poser quelques punaises afin qu'il comprenne que ça ne sert à rien de taper sur mon bureau comme un idiot de chat ? Voyons le bon côté des choses, la rédaction de Canard PC, *Munchkin* et *Dungeon Party* ont un point commun. Une activité commune et normalisée avec ses codes d'usage, déformés dans tous les sens pour devenir un truc grotesque et délirant. Le monde doit savoir. Au moins pour le jeu vidéo.

Classique. *Dungeon Party* vous permet de créer un personnage basé sur l'un des trois canons du genre médiéval fantastique. Le Bourreau, un tas de muscles écervelé. Cet amas de testostérone se destine à

servir principalement de rempart pour ses équipiers en attirant l'ennemi à l'aide d'insultes bien senties comme "Ta mère elle a de la barbe !". Le tank par excellence. Le Magicien, pour sa part, est sans surprise, aussi résistant que la fontanelle d'un bébé sous la roue d'un 38 tonnes. La comparaison ne s'arrête pas là, puisque tant que ce dernier est en vie, il dispose d'un pouvoir de nuisance pour le moins exceptionnel avec un panel de sorts puissants. Notons qu'il est aussi possible de le spécialiser en soutien à l'aide de soins et sorts affectant vos alliés comme le "Carl Lewis" qui offre temporairement une vitesse de déplacement accrue. Passons à présent au Voleur, mon petit chouchou. Logique, direz-vous, puisqu'il vous demande de jouer comme un gros bâtard. Le roublard montre toute sa valeur lorsqu'il s'agit d'être pénible, y compris pour votre équipe. Il est en effet possible en pleine

bagarre de se rendre invisible et de foutre le camp, puis avoir quelques remords et revenir lancer un couteau dans le dos du Mage adverse. Certaines compétences permettent carrément d'appuyer votre équipe en immobilisant ou ralentissant un opposant. Ça fait toujours plaisir de se comporter comme un gros minable sans honneur. Une fois votre classe choisie, il ne vous reste plus qu'à donner un nom et personnaliser un peu votre personnage à l'aide de quelques costumes et couleurs. Rien de transcendant mais le tout s'avère bien suffisant, surtout lorsque l'on voit les bonshommes des autres joueurs visiblement faits sous LSD. Enfin, les indécis peuvent se rassurer, car en plus de voter blanc le 7 juin, il vous est offert la possibilité de créer jusqu'à 6 personnages afin d'en changer entre les parties.

4^e sous-sol, Gobelins et pièges de feu. Entrons à présent dans le vif du sujet, le donjon. Le but du jeu est simple, il faut sortir avec le coffre. Lorsqu'un membre d'une équipe porte le coffre ou tue un ennemi, il offre à ses confrères des points d'amour pour le coffre. De cette manière, la balance penche toujours pour une équipe ou l'autre en fonction des actes. Si l'une d'elles est à la zone de sortie du donjon avec le coffre et bénéficie de son amour, un point est marqué. Dans le cas contraire il ne se passe rien, ce qui laisse le temps à l'autre équipe d'éventuellement retourner la situation. D'autant plus que la zone de sortie

Prochainement dans vos donjons

Actuellement, certaines choses doivent être implémentées dans le jeu. À commencer par les trois autres classes de personnage qui seraient les bienvenues afin d'ajouter encore plus de variété aux matchs. L'éditeur de niveaux qui, espérons-le, permettra d'éviter les abus du type "mon équipe à côté du trésor et ton équipe cernée de pièges et de monstres". La gestion des guildes dont on ne sait encore rien mais qui intrigue sur ses possibilités. Et pour terminer la gestion de messages qui se passe facilement d'explications. De bien belles choses en somme.



est généralement située entre les respawns des équipes, ce qui tend à créer des bastons épiques de plusieurs minutes où chacun s'arrache le coffre sans parvenir à le sortir. Le jeu prend en plus un sympathique tournant tactique avec l'évolution des personnages. Vous commencez toujours une partie au niveau 0, puis au fil du temps et en tuant des monstres, votre personnage monte en grade, ce qui vous permet d'obtenir des compétences. Il faudra faire soigneusement vos choix puisque chaque classe dispose de trois branches de compétences dont deux spécialisées et forcément non cumulables. Une fois qu'un point est marqué par une équipe, le donjon se réinitialise et chacun se voit offrir un nombre de points égal au nombre de rounds passés. Enfin, pour varier les plaisirs, le coffre déclenche parfois des événements aléatoires et temporaires foutant le bronx dans la partie. Le gredin n'hésitant pas à éteindre la lumière ou interdire l'usage des compétences pour ne citer que ce qui me vient à l'esprit. Résultat, les matchs se suivent et ne se ressemblent pas, baignant dans une originalité bien tripatante et de bon goût. Ouais, comme les gencives de porc.

Mi-temps. Entre deux matchs, on constate que les personnages n'ont pas vraiment de suivi sur le long terme puisque les consommables tels que potions ou pièges ne peuvent être obtenus qu'en échange de pièces. Ces dernières, attribuées en fonction de vos prouesses durant

un match, peuvent être dépensées dans la boutique du jeu. Il est aussi possible de débloquer des titres affichables pour votre personnage, à la manière des succès bien connus sur Xbox 360 et certains jeux Steam. Hélas, ces titres ont autant d'influence en jeu que Michel Rocard en politique puisqu'ils ne modifient rien. Si l'absence de véritable évolution du personnage peut sembler ennuyeuse, on doit cependant lui reconnaître une véritable qualité : il est impossible de se faire trancher par des types de 15 niveaux au-dessus du vôtre. Ah mais puisqu'on est dans la puérité, l'incontournable concours de zgegs est tout de même bien présent. La plupart de vos actions sont enregistrées puis comptabilisées dans un classement hebdomadaire et mensuel. Le jeu offre donc la possibilité d'être celui qui a fermé le plus de portes ou lancé le plus de coffres. Voire de s'offrir une bonne honte en étant celui qui est mort le plus de fois d'affilée. Et là, je viens juste de me rendre compte que j'ai fait équipe hier soir avec MrMiaou (NDLR : nom modifié pour garantir l'anonymat du loser), deuxième à ce classement hebdomadaire. Tué 25 fois de suite sans tuer quelqu'un en retour. Montrons-le du doigt et rions tous de son malheur !

Une dernière et je vais me coucher.

Dungeon Party est à placer dans le haut du panier des jeux gratuits. On pourra toujours lui reprocher une interface aride et des combats parfois un peu fouillis, mais

Cyanide offre là un jeu plein de qualités et, facteur lui garantissant le succès, totalement addictif. D'autant que, de par ses origines françaises, le jeu bénéficie d'un humour tapant souvent dans le mille qui pose sans problème une atmosphère complètement décalée et rafraîchissante. Reste un gros problème qui risque de menacer la pérennité du titre : malgré les 43 000 comptes annoncés fièrement sur le site officiel, le jeu peine à rassembler plus de 100 joueurs en période de pointe. La bêta n'étant plus qu'un souvenir, il serait peut-être temps de passer la seconde.

Kahn Lusth

Vraiment gratuit ?

Dungeon Party est totalement gratuit et aucune publicité n'apparaît dans le jeu pour vous expliquer que les cuisines Duschköhl, elles sont trop lol. Il semble que la seule source d'argent soit la boutique où il est possible d'acheter des consommables sans taux d'échéance ou des tenues ne fournissant que du cosmétique contre des euros. Dépenser de l'argent pour des objets virtuels n'apportant rien ou pas grand-chose, un concept étonnant. On peut y voir comme une forme de don avec une babiole en remerciement, mais ce système risque de vite montrer ses limites si les gens gardent leur carte bleue au chaud. Encore une affaire à suivre pour l'inspecteur Harry.



Team Fortress 2 Spy Sapping mon bouclage !

Je vais être honnête... *Team Fortress 2*, c'est vachement bien, mais après des semaines d'humiliations infligées par nos lecteurs, on a commencé à changer de pseudos pour ne pas être à jamais marqués du sceau du ridicule, afin de se barrer vers des serveurs non-CanardPC pour essayer de surnager un peu. Bon, ça n'a pas été très concluant alors on a fini par arrêter. Et puis, il y a eu cette saloperie de mise à jour, on a relancé "pour voir" et, à force de *TF2* et de *Killing Floor*, nous voilà super à la bourre.

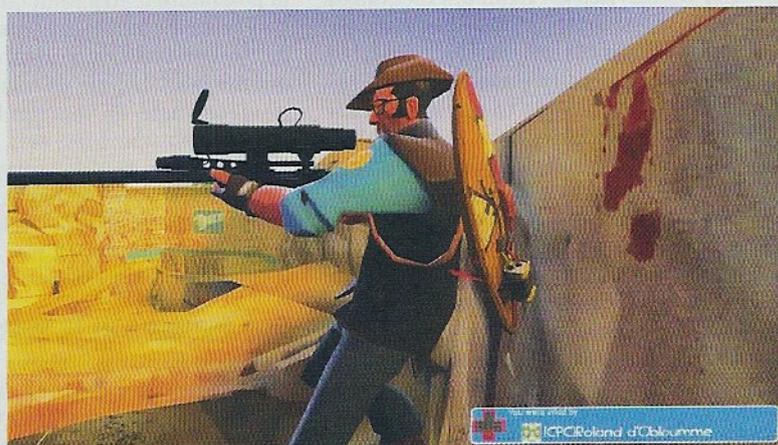
Mais trêve de plaintes, l'imprimeur attend. Je ne vais pas vous énumérer les nouveautés, il en est déjà question dans les News Online, alors parlons plutôt des conséquences sur le terrain. Les deux changements les plus visibles touchent le Spy et le Sniper. La grosse campeuse dispose désormais d'un arc remplaçant son fusil, permettant de sniper à moyenne portée tout en gambadant joyeusement... Voilà qui modifie profondément son style de jeu. Les flèches sont très lentes et imposent de se rapprocher du front, puis de s'en prendre à des gars déjà occupés par un combat... Bienvenue au pays du sniper charognard. Hum, bon, en même temps ça fait un bail. Petit détail rigolo, un pyro allié peut enflammer vos flèches. Même combat avec le Jaraté qui

risque de devenir l'auxiliaire indispensable des Sentry : le snipe inonde d'urine un groupe, la sentry les extermine. Et si un de vos potes est enflammé, vous pouvez toujours l'éteindre. Valve a une fois de plus réussi son coup en matière de complémentarité. Concernant le Razorback qui remplace la mitrailleuse et protège d'un backstab en vous ralentissant un peu, euh, désolé, j'ai pas grand-chose à dire... Ça protège bien quoi.

Écrivez à l'arc. Côté Spy, on entend déjà les pleureuses répéter que le Dead and Ringer ne sert à rien. Manque de bol, on constate désormais une fantastique vague de paranoïa sur les serveurs : dès qu'un joueur bute un spy, il perd automatiquement

trente secondes à fouiller partout histoire d'être certain que le vicelard n'est pas planqué dans leur dos en train d'armer un backstab. Voilà qui devrait secouer les vieilles habitudes de certains, sans pour autant changer quoi que ce soit à la vie des pyros. La Cloak and Dagger, qui permet de rester invisible infiniment tant qu'on ne bouge pas, favorise quant à elle les plans au long cours - spécial dédicace au bâtard planqué dans la base et déguisé en heavy qui passait son temps à nous hurler du "Spy ! Spy ! Spy !" pour attirer tout le monde à l'intérieur tandis que ses potes grignotaient du terrain. L'ambassadeur est nettement moins finaud dans son genre : le premier tir est super précis et pour peu que vous touchiez la tête, c'est critique assurée. Pour être honnête, ça s'annonce franchement chouette, voilà enfin une arme qui récompense la précision et la visée posée. Dans un autre domaine, Valve a enfin fait le nécessaire pour que le spy soit parfaitement déguisé : si vous vous déguisez en spy adverse, vous porterez le masque d'une classe de votre équipe à vous ; si vous vous changez en Medic, vous aurez enfin une jauge d'Ubercharge affichée et désormais, l'arme portée (unlock compris) change en fonction de celle que vous portez. Pas étonnant que ces ordures trustent le haut du tableau. En ce qui concerne les cartes et les mécanismes de jeu revus, on va dire rapidement que la nouvelle carte Pipelin/Payload Race se montre merveilleuse et incroyablement bourrine : quand les wagons se croisent, c'est du grand n'importe-quoi à son meilleur. Les autres s'annoncent assez sympathiques, mis à part Hoodoo qui est définitivement surévalué. Et pour tous ceux qui n'ont pas joué depuis un bail et qui se demandent comment ils feront pour récupérer tous ces beaux joujoux sans devoir tout réapprendre, rappelez-vous que les unlocks sont désormais distribués au hasard et parfois en double... Dans la prochaine mise à jour, on devrait voir apparaître un moyen de faire des échanges, mais aussi d'influencer le sort pour obtenir le cadeau désiré...

Omar Boulon



Vous ne vivez que la nuit ? Votre kiosquier sent l'ail ? *



Abonnez-vous !

Paiement en ligne sur le site www.canardpc.com

* Ce n'est pas sérieux, reprenez-vous, que diable !

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, 199 ave 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 et la Suisse :

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

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

Chèque bancaire ou postal Mandat lettre

Visa Eurocard / Mastercard

Numéro

Expire le N° de vérification*

Date et signature obligatoires :

Nom et Prénom ou Raison Sociale

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

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

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

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

Code Postal Localité de destination ou Bureau distributeur cedex ou Cedex

Téléphone

@
E-mail

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

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

Notre sélection

Lecteurs vidéo

- Media Player Classic 6.4.9.1
- GOM Player 2.1.14.4710
- VLC Media Player 0.9.9

Lecteurs audio

- Foobar2000 0.9.6.7
- Winamp 5.552
- iTunes 8.1.1

Clients Mail

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

News readers

- Grabit 1.7.2 Beta 3
- NewsReactor 20090203.7
- ◆ NewsLeecher 3.9

Messaging instantanée

- Trillian 3.1.12.0
- Digsby 1
- Pidgin 2.5.6

Antilourds

- SpamPal 1.594
- SuperAntispyware Free 4.26.1002 Final
- Windows Defender

Navigateurs

- Avant Browser 11.7
- Firefox 3.5 Beta 4
- Opera 10.0 Alpha

Browsers d'images

- FastStone Viewer 3.8
- XnView 1.96.1
- Picasa 3.1

Clients FTP

- FlashFXP 3.8 beta
- FileZilla 3.2.4.1
- SmartFTP 3.0.1026.7

Drivers vidéo

- ATI Catalyst 9.5
- ForceWare 185.85

- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.



Démo Smashing Toys

Développeur : Leon Brothers
 Taille : 466 Mo
 URL : tinyurl.com/ouitcheur

Smashing Toys est une nouvelle tentative de modernisation de *MicroMachines* ou *ReVolt*. Et comme *Load Inc*, le studio à l'origine de *Mad Tracks* et *TOW*, les développeurs de Leon Brothers sont français. Fidèles au genre, ils nous proposent des courses de voitures télécommandées pilotées par des jouets. Le but est d'être amusant sans prendre la tête ; les commandes sont donc extrêmement simples : le pavé directionnel pour se déplacer, une touche pour sélectionner un des bonus ramassés et une autre pour l'activer. *Smashing Toys* présente trois environnements disposant chacun d'une dizaine de courses, et huit participants avec des caractéristiques différentes pour chaque voiture. La démo nous donne un aperçu de l'usine de jouets, dans laquelle on peut débloquer plusieurs courses successives en marquant suffisamment de points. Pour cela, il est préférable d'arriver dans les premiers, mais aussi de s'acharner au maximum sur les concurrents en leur fonçant dedans ou en abandonnant sur leur trajectoire des mines ou des dynamites. Le jeu n'apporte rien de vraiment nouveau, mais il se démarque tout de même de la concurrence sur quelques points. Alors que le

graphisme est tout au plus correct, *Smashing Toys* exige une configuration monstrueuse pour tourner convenablement. Du coup, il est indispensable de sacrifier quelques options graphiques pour assurer un minimum de jouabilité... Ce qui ne garantit pas pour autant une conduite agréable, celle-ci étant même un peu trop sensible et hasardeuse avec les voitures légères. Mais le point noir du titre reste sans aucun doute les temps de chargement hallucinants avant chaque course, probablement pires que ceux de *The Witcher* à sa sortie (qui avaient pourtant placé la barre très haut). Mais comme dans ce dernier, ils étaient beaucoup plus fréquents, on va dire que *The Witcher* et *Smashing Toys*, c'est exactement la même chose.



Freeware MediaMonkey

Version : 3.0.7.1191
 Développeur : Ventis Media
 Taille : 7 Mo
 URL : www.mediamonkey.com

Si Karl Marx était encore vivant, il choisirait sans aucun doute MediaMonkey pour lutter contre l'impérialisme d'Apple avec iTunes. Alain Bashung et Silvain Mirouf aussi, et croyez-moi je les connaissais bien (j'ai l'intégrale en DVD de la *Première compagnie*). Non parce que Windows Media Player 11 est super aussi, mais un poil trop capitaliste pour les anti-impérialistes. MediaMonkey est un lecteur audio extrêmement complet et capable. Dès son premier lancement, il répertorie tous les fichiers musicaux en vrac sur son PC pour que l'on puisse les trier par artiste, par titre ou par genre entre autres. Le logiciel nous permet également d'effectuer des recherches rapides ou précises, de synchroniser son iPod (ou d'autres baladeurs MP3), d'enregistrer ou de convertir dans la plupart des formats, de tagger les morceaux ou de compléter les informations manquantes, et même d'écouter Couscous de Richard Gotainer (c'est super ça).

Freeware Folder Menu

Version : 1.0.48.2
Développeur : Rexx26
Taille : 300 Ko
URL : tinyurl.com/shynise

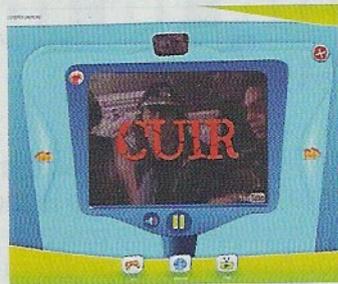
Vous avez remarqué à quel point la roulette de la souris ne servait à rien dans Windows ? Enfin, pour faire dérouler ça marche plutôt bien mais vous aurez beau cliquer dessus autant que vous voudrez, rien ne se passera jamais. Probablement parce qu'il avait peur du vide, un sympathique Taïwanais a pris l'initiative de développer Folder Menu. Celui-ci fait apparaître un menu de raccourcis vers les programmes et les dossiers les plus utilisés. Entièrement paramétrable, vous pourrez y ajouter toutes les destinations que vous souhaitez, les associer à des icônes personnalisés ou encore créer vos propres raccourcis. Très léger et rudement bien pensé, on peut au moins être sûr que ce n'est pas Half qui se cache derrière le pseudonyme de Rexx26...



l'utilisez... Je vous comprends, Alain Madelin et le gang des saucisses de Morteau aussi, croyez-moi. iWatchSyncer comble une lacune d'iTunes, qui s'avère incapable d'ajouter manuellement de nouveaux titres dans la bibliothèque. Avec ce logiciel vous n'avez plus à vous en occuper, puisqu'il ajoute automatiquement et de lui-même tous les nouveaux mp3 qui apparaissent dans un dossier. À vous la belle vie, les doigts de pied en éventail et les apéros Pastis-Knacki Ball !

Freeware KIDO'Z

Version : v1
Développeur : KIDO'Z Ltd
Taille : 3,3 Mo
URL : kidoz.net



Parce que les enfants sont plus suspicieux et modernes, il ne suffit plus de leur proposer des bonbons pour attirer leur attention. Avec Kido'z, un navigateur internet qui leur est spécifiquement désigné, vous aurez toutes les chances de les intéresser. Grâce à ses couleurs vives et ses

gros boutons, Kido'z est déjà bien plus facile d'utilisation pour les tout-petits. Il vous permet également d'être sûr que les jeunes coquins ne surferont pas toute la nuit sur des sites de boule, puisque vous pouvez fixer une durée d'utilisation journalière maximale. Pour préserver leur innocence le surf sauvage est de toute façon interdit, les gosses ne pouvant profiter que des sites, jeux ou vidéos inclus d'office dans le navigateur ou ajoutés par les parents/tuteurs/ravisseurs. Une bonne manière de leur faire découvrir le clip Cuir Moustache de Panpan Master sans risquer de tomber sur un goatse.

Freeware CopyPasteTool

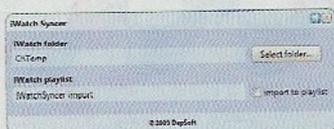
Taille : 170 Ko
URL : www.copypastetool.com

Copier-coller, c'est ma grande passion. Mais force est de constater qu'avec ce que Windows nous propose, je suis un peu limité. Ce logiciel est une bénédiction puisqu'il nous permet de copier tout ce que l'on veut sans se prendre la tête, avant de coller les différents morceaux d'une seule traite à la fin : il suffit de garder la touche Ctrl appuyée et de presser plusieurs fois le "v" pour choisir l'extrait à appliquer. Simple, pratique, efficace, copier-coller n'a jamais été aussi ludique...

Freeware iWatchSyncer

Version : 1.1.0.0
Développeur : Depechie
Taille : 400 Ko
URL : iwatchsyncer.codeplex.com

Parce que le capitalisme ça a quand même du bon, vous utilisez iTunes et vous ne le cachez pas. Enfin en tout cas vous



avenir, Gourcuff a exprimé au micro de Canal + une envie de stabilité. "Moi, j'aimerais bien rester à Bordeaux, mais il faut que tout le monde se mette d'accord", a précisé l'international français, prêté aux Girondins par l'AC Milan et qui avait jusqu'alors entretenu le flou sur cette question. "Cette saison, j'ai pris beaucoup de plaisir, je me suis épanoui", a-t-il dit. "Mais dans le foot, on ne sait jamais, tout peut arriver." Gourcuff, 22 ans, a reçu son trophée des mains de Zinedine Zidane.

Antre lauréat, le Belge Eric Gerets (Marseille) qui a été élu meilleur entraîneur. Arrivé en septembre 2007 au chevet d'une équipe proche de la zone de relégation et qu'il a qualifiée pour la Ligue des champions, il peut toujours espérer gagner le titre de champion de France cette saison.

A voir aussi

Patch Battlefield 2

Les gens intelligents auront compris depuis longtemps que l'édito, le vrai, se trouvait dans cette colonne.

Version : 1.5 beta 2
Taille : 1,27 Go

URL : tinyurl.com/boeuf2

Patch Two Worlds

Soyons sérieux pour une fois, le temps au moins de vous annoncer une nouvelle maquette.

Version : 1.7b
Taille : 94 Mo

URL : tinyurl.com/1otrmondepossible

Patch NFS Undercover

C'est la Corvette Snowberry : entre 1 000 et 1 500 pièces, 80 euros TTC. La classe !

Version : 1.0.1.18
Taille : 40 Mo

URL : tinyurl.com/dhw6k7

Patch Tom Clancy's End War

Dans le mag' aussi on a décidé de changer la mise en page : bouger des blocs, modifier des trucs et tout et tout..

Version : 1.02
Taille : 19 Mo

URL : tinyurl.com/zicisziend

Patch Fallout Trilogy

Pas mal non ? C'est français. Sinon on va refaire un sondage aussi, parce qu'on adore poser des questions.

Version : XP/Vista Compatibility
Taille : 100 Ko

URL : tinyurl.com/faultlaout

Patch Men of War

Ça va ? Slip ou pédalo ? Qu'est-ce que l'univers ? On ne sait pas trop quoi vous demander mais on a le temps. Merci, et au mois prochain.

Version : 1.11.3.0
Taille : 81 Mo

URL : tinyurl.com/nemdeguerre



Les Zombies dans le jeu vidéo

Du cimetière à l'overdose ?

La Nuit des Morts-Vivants, le classique de Romero

Il n'aura pas échappé au lecteur assidu de *Canard PC* que j'ai une passion dévorante, tendance monomaniaque, pour les zombies. J'y peux rien, je suis tombé dans le mort-vivant étant petit, et le premier qui fait une blague sur le physique de ma mère se prend une rouste. Vous vous dites sûrement qu'en tant que passionné, la prolifération des titres mettant en scène les moribonds devrait me réjouir ? Eh bien...

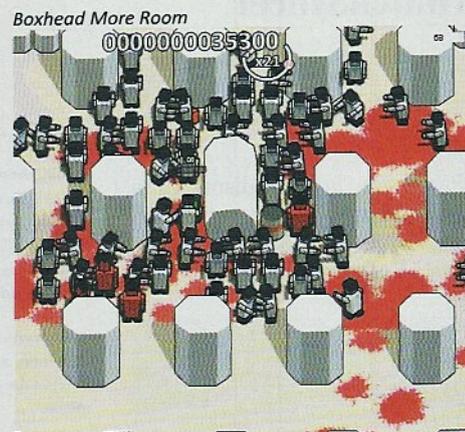
Eh bien raté. Parce que quantité rime avec indigestion et galette sur la cuvette plutôt qu'avec qualité, on va aller fouiller ensemble dans les entrailles de tout ce bazar pour trouver les sources de l'infection.

Révisez vos classiques. Revenons rapidement si vous le voulez bien dans les années 30, et plus précisément le 4 août 1932 dans une salle de cinéma américaine, pour assister à la première projection de *White Zombie*. Eh oui, les zomblards au cinéma ne datent pas d'hier même si leur représentation était bien différente de maintenant, tout comme elle a grandement évolué dans le milieu vidéoludique. À l'époque, le zombie était le fruit d'une malédiction vaudou et servait un hougan (sorcier), se contentant de pourchasser mollement ses ennemis pour les étrangler tout en roulant des yeux. Les métrages sur le thème se sont multipliés dans les années suivantes, sans jamais toutefois se dégager de ce schéma de l'intrigue vaudou matinée de magie noire. En 1968, avec *Night of the Living Dead*, Romero a changé la donne en introduisant pour la première fois

la notion de cannibalisme et de putréfaction du corps des revenants, donnant naissance au look typique des cadavres ambulants que l'on connaît tous. De nombreux cinéastes se sont alors engouffrés dans la brèche, exploitant et suçant jusqu'à la moelle, avec parfois peu d'originalité, le concept. Avec un intérêt du grand public en dents de scie, le genre a donc connu des périodes extrêmement prolifiques comme des passages complètement creux. Et bien souvent, c'est au succès d'un film événement que l'on doit le regain d'intérêt par l'ensemble de l'industrie du cinéma. Pourquoi je vous parle de ça ? Parce que dans le jeu vidéo, c'est plus ou moins le même schéma qui se retrouve, et que le jeu de zombies connaît un développement similaire en termes d'intérêt. Aux balbutiements, le mort-vivant dans les jeux n'était qu'un ennemi comme un autre, que rien, si ce n'est l'aspect physique, ne différenciait réellement des autres ; tout au plus exploitait-on l'invincibilité qui le caractérise. Ainsi, s'il fallait trouver le premier jeu présentant des traces de morts-vivants dans ses lignes de code, c'est vers un titre de la ZX

Spectrum, *Zombie* (Sandy White, 1984), qu'il faudrait se tourner. Étrangement, ce n'est pas cette première incarnade dans le monde des revenants qui témoigne

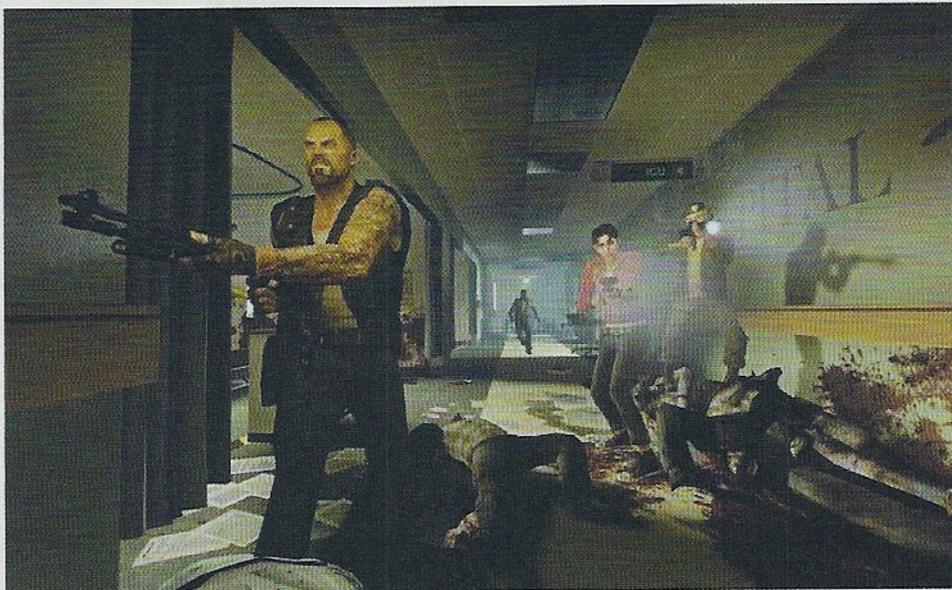
du gameplay le moins inspiré. Le joueur enfilait les godillots d'un survivant devant se frayer un chemin dans une ville infectée, armé d'un simple flingue à pchit pour repousser les morts, ne pouvant se débarrasser de ses ennemis qu'en les poussant du haut d'un immeuble. Comme on pouvait déplacer les blocs constituant la ville en début de niveau, un côté stratégique plutôt cool venait renforcer l'intérêt du titre. Mais finalement,



Infectés, zombies ou les deux ?

Un éternel débat divise les fans d'un-deads. Doit-on considérer les infectés de *Left 4 Dead* comme des zombies ? Faut-il appeler les possédés de *Doom* des morts-vivants ? À ces questions, j'ai toujours la bonne réponse, parce que je suis super balèze : on s'en tamponne grave. Ne me remerciez, pas j'adore partager mon savoir. Le zombie est une notion tellement vague, qu'on ne peut la limiter à l'aspect physique ou encore aux raisons de son comportement. D'ailleurs, si les puristes se référaient à la définition originelle, le zombie se résumerait uniquement à un être sous le contrôle d'un sorcier vaudou. Alors, pour faire simple, considérons qu'un zombie est une personne, un humanoïde, dont les actes sont contrôlés par une puissance supérieure. Qu'il s'agisse d'un virus, d'une malédiction, d'un pouvoir mystique ou encore d'un quelconque démon. Comme, ça, tout le monde est content et arrête de tirer sur la nouille de son prochain.

si on avait remplacé les zombies par des extraterrestres ou des nains unijambistes, l'effet aurait été le même. Car à l'époque, seule la particularité d'immortalité du mort-vivant était réellement prise en compte, la technologie ne permettant pas de le représenter de façon crédible et de lui donner l'aspect effrayant désormais pourtant indissociable de cette figure. Étrangement, jusque dans les années 90, le thème n'a pas inspiré les studios de développement qui se sont complètement détachés de ce monstre. Seuls quelques titres arcade, tels que *Beast Busters* (Images Design, 1989), verront le jour dans les années 80 sans apporter un regard intéressant sur le thème alors qu'au même moment déferlent par kilotonnes sur les écrans des zombies flics rituels inspirés par les grandes productions américaines. Puis vinrent les années 90, avec sa dance music

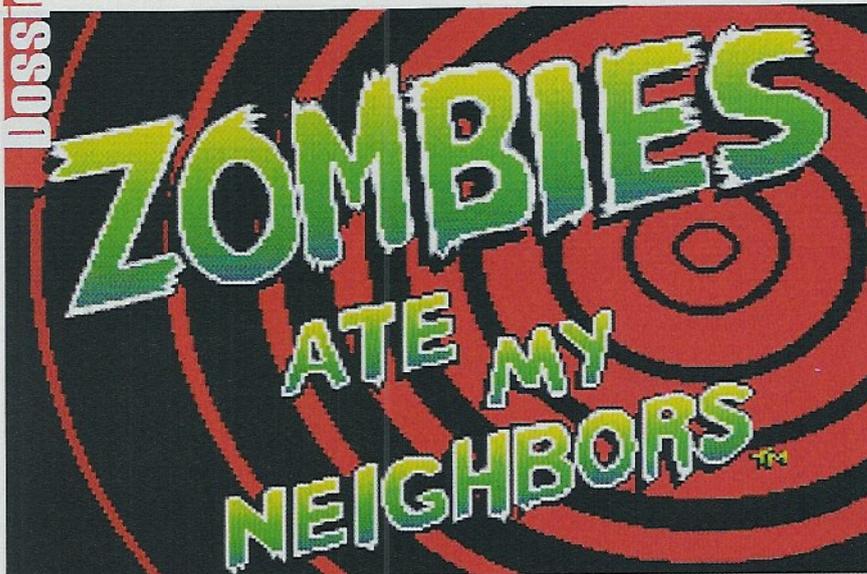


pourrie et son lot d'améliorations technologiques. Parmi les jeux parus en ce début de décennie-là, de nombreux surfent sur l'aspect parodique à la limite du cartoon, inspiré par le mythique clip de *Thriller* en 1982 ainsi que par le long métrage de O'Bannon, *Le Retour des Morts-Vivants* de 1984. On voit ainsi débarquer d'excellents titres comme *Zombies Eat my Neighbors* (LucasArts, 1993) dans lequel deux kids partent à la rescousse de leurs voisins dans le chaos d'une invasion de zombies. Ils se trouvent plongés dans un monde délirant où les morts-vivants côtoient allégrement monstres emblématiques des séries Z et autres bestioles ed-woodiennes. Dans la même veine, on pourrait citer également *Horror Zombies from the Crypt* (Astral Software, 1990) sorti quelques années plus tôt qui se contente d'être un jeu de plateforme quelconque, pastichant l'univers des vieux films des années 50. Au même moment pourtant, commencent à poindre le bout du nez des premiers titres qui donneront ses lettres de noblesse au Survival-Horror. Son premier représentant, le mythique *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), préfigure le gameplay de ce qui sera quelques années plus tard la pierre angulaire du jeu mort-vivant. Dans la peau d'un ou d'une détective privés

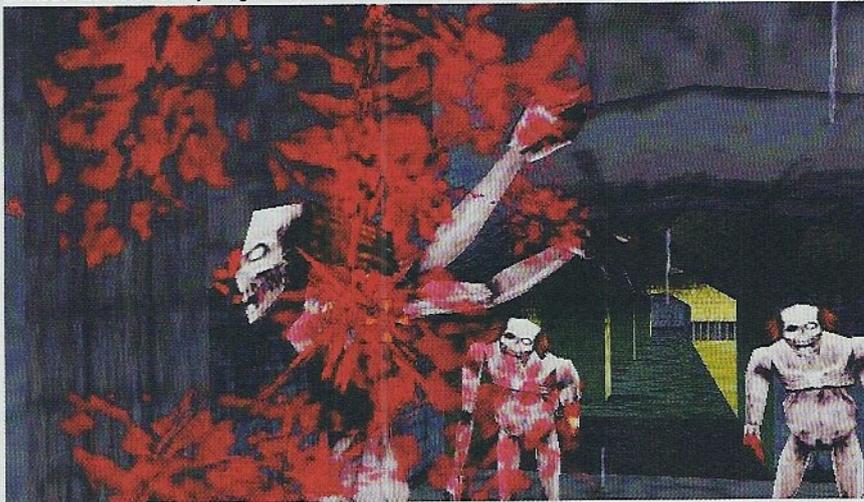
(le choix est laissé au joueur), vous devez enquêter sur le mystérieux suicide de Jeremy Hartwood, propriétaire d'une riche demeure en Louisiane. Le titre suinte par tous les pixels la patte lovecraftienne, baignant dans une ambiance très 1920 copieusement arrosée de streums d'un monde parallèle. Mais, au même titre que *La Nuit des Morts-Vivants* a fait office de charnière dans le cinéma de zombies, c'est véritablement *Resident Evil* en 1996 qui marque les esprits des joueurs. Incontestablement, il existe un avant et un après-*Resident Evil*. Le traitement ultra cinématographique de la narration et des cadrages, son ambiance incroyablement flipante couplée au rationnement drastique des munitions font l'effet d'un véritable coup de massue pour l'ensemble des joueurs. Le parallèle avec le film de Romero va encore plus loin puisqu'il s'agit de la source principale d'inspiration des créateurs. Le manoir labyrinthique dans lequel déambule le joueur n'est ni plus ni moins qu'une version XXL de la maison où se réfugient les survivants dans *La Nuit*. Le sentiment de huis-clos permanent, l'impossibilité de sortir à cause des assaillants et le dénouement avec pour passage obligatoire les profondeurs de la bâtisse (la cave dans l'un, le complexe scientifique souterrain dans l'autre) : tous ces éléments témoignent de l'inspiration piochée dans la bobine de Romero. Un tel succès commercial aiguïnant forcément les crocs des éditeurs, une poignée de titres plus ou moins réussis défilent dans les années suivantes sur les écrans des joueurs. *House of the Dead* (Sega, 1996) est ainsi l'exemple type du produit tentant à la fois de surfer sur le succès de *Resident Evil* et du jeu d'arcade *Virtua Cop* (Sega, 1994). Pourtant, les déclinaisons sur le thème restent assez limitées et surtout passablement foirées (*Nightmare Creatures*, Kalisto, 1997). Capcom, conscient de tenir un juteux filon, publie en 1998 la suite de son titre horrifique, qui repousse encore plus loin les limites du genre : dans une ambiance

Dead Rising, la claque de 2006





En haut : *Zombie Eat my Neighbors*, en bas : *House of the Dead*



d'apocalypse, c'est toute la ville voisine du manoir que le joueur doit traverser sous les assauts de la population transformée en morts-vivants dans *Resident Evil 2* (Capcom, 1998). Les zombies commencent désormais à prendre une place importante dans l'esprit du joueur, comme véritable porte-étendard du Survival-Horror. Parallèlement, la mode du zombie commence à reconquérir les salles obscures et le développement d'Internet et du jeu en réseau inspire les créateurs de mods. On ne compte plus les projets amateurs de conversion totale de jeux, souvent basés sur le moteur de *Half-Life*. Car, aussi paradoxal que cela puisse paraître, l'excès de jeux vidéo avec des zombis tend à laisser actuellement le joueur est directement imputable à la communauté des gamers. Il devient, avec des jeux comme *Unreal* ou *Half-Life*, de plus en plus simple, pour le passionné prêt à mettre les mains dans le cambouis, de modifier le gameplay et les graphismes pour finalement changer complètement l'expérience de jeu. Parmi ces modifications, nombreuses sont celles qui mettent le héros aux prises avec des revenants : *They Hunger*, *Brainbread*, *CS : Zombie Mod*, *Zombie Hunter*... Tant et si bien

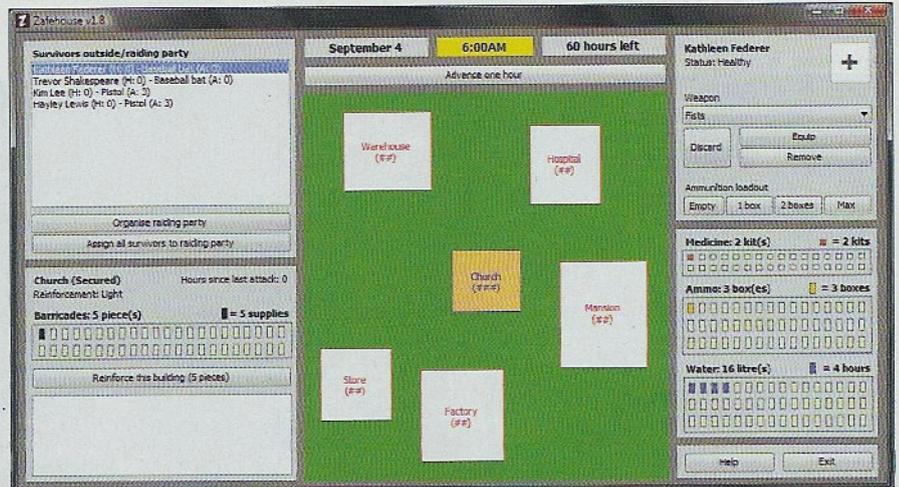
qu'il est impossible de toutes les répertorier, sans compter qu'une majorité d'entre elles n'a jamais vu le jour. On assiste ainsi brutalement à un glissement du gameplay des jeux de zombie vers ce qui est maintenant son type de prédilection, à savoir le FPS. Alors que le Survival-Horror façon *Resident Evil* privilégie un aspect cinématographique en

Jeux Flash et Browsers Games

Si la mode du zombie s'est répandue aussi rapidement dans la communauté des gamers, c'est certainement grâce, ou à cause, de l'explosion du contenu indépendant sur Internet. Chacun y va de son petit jeu en Flash, et si vous tentez de le taper sur un moteur de recherche, vous vous rendez compte que les mini-jeux de zombies se comptent par centaines. Hormis quelques simulateurs assez sympas (le très dépouillé mais très complet *Zafehouse* par exemple), et des shooters bien ficelés (*Box Head More Rooms* pour ne citer que le meilleur), le reste n'est que jeux vulgaires bourrins fadasses. On trouve également de plus en plus de browsers games comme *Hordes* qui invitent le joueur à s'impliquer dans un monde envahi de zombies, mais pour le moment, aucun MMORPG sur le thème n'a terminé son développement. Un créneau à prendre ?

prenant une distanciation vis-à-vis du personnage, via l'emploi de la vue à la troisième personne, c'est désormais l'implication du joueur et une identification maximale au héros qui est de rigueur. Identification poussée au point de ne pas voir son propre corps, et de vivre la scène à travers les yeux du personnage. Les années 2000 débarquent, et une certaine accalmie se dessine tant dans les médias que dans le jeu vidéo. Le cinéma de genre se limite à nouveau aux connaisseurs, le grand public s'en détourne petit à petit... Jusqu'en 2004, date de la sortie du remake de *Dawn of the Dead*, qui, tout comme *28 Jours Plus Tard* deux ans auparavant, relance la mode des zombies (ou infectés, voir encadré) qui sprintent. Et depuis, c'est la déferlante. Les films se succèdent dans les salles, et les jeux sur le thème sortent à une cadence folle. Les FPS gardent toujours une place de choix dans les ludothèques, mais certains titres réussissent à imposer l'originalité comme *Stubbs the Zombie : Rebel Without a Pulse* (Wideload, 2005). Jouant avec les codes

Zafehouse : un simulateur comp-laid !



du genre pour mieux les détourner, il inverse les rôles en plaçant le joueur aux commandes d'un mort-vivant devant défendre sa peau face à des armées d'humains bien décidés à le renvoyer dans sa tombe. Antihéros par excellence, Stubbs est également le précurseur de la vague de zomblards comiques qu'on retrouve dans de nombreuses productions actuelles. Le zombie perd de nouveau son masque de terreur et devient un personnage délirant : *Dead Head Fred* (Vicious Cycle Software, 2007) ou encore plus récemment *Plants vs Zombies* (Pop Caps Games, 2009) sont révélateurs de ce décalage. Cette saison, la tendance semble être à la coopération, aux couleurs chatoyantes et aux talons compensés, comme nous le présente notre top model *Left 4 Dead* ou encore son jumeau maléfique *Killing Floor*. Ces titres ouvrent de nouvelles perspectives pour les Survival-Horror, dans le sens où, comme d'autres mods auparavant, le joueur n'est plus seul face aux armées de morts. Il faut s'organiser, s'épauler et s'entraider pour espérer survivre. Le Survival prend ainsi aux yeux du grand public une dimension nouvelle, dans lequel le joueur n'est plus livré à lui-même.

Dessine-moi un moribond. Cet intérêt des développeurs pour le mort-vivant peut s'expliquer par la relation étroite qu'entretient le jeu vidéo avec le cinéma. Adaptation de softs en films et inversement, voire mixage contre-nature (le tristement célèbre *House of the Dead* de Uwe Boll alternait scènes filmées avec inserts du jeu éponyme), chaque support s'inspire souvent de l'autre. *Resident Evil* et *Dead Rising*, deux énormes succès vidéoludiques, ont pioché leur background dans des œuvres cinématographiques, allant parfois jusqu'à reprendre la trame ou le lieu de l'action. Le cinéma de genre représente donc une source inépuisable pour game-designer en mal d'inspiration, et le joueur adore (en tout cas pour ma part c'est certain) rejouer des situations auxquelles il a pu assister dans un métrage. Il est ainsi permis de vivre de l'intérieur une invasion de zombies, prendre les décisions opportunes pour permettre à son avatar de survivre, contrairement à la bimbo crétine des séries Z, et de briser ainsi le simple rôle de spectateur passif. Mais selon moi, la figure même du mort-vivant plaît au joueur pour une tout autre raison : il ne pose pas de problème de morale. Par son statut d'être sans identité et sans conscience, il n'impose aucun devoir de jugement car s'il conserve une forme humanoïde, il n'en reste pas moins un monstre redoutable. Le jeu de zombies possède de ce fait une sorte de rôle cathartique qui, pour les plus jeunes joueurs, bien souvent, s'associe à un sentiment de transgression de l'interdit. Le mort-vivant est en effet le monstre le plus symbolique du cinéma gore, genre souvent considéré comme "malsain" et "dérangé" par les bien-pensants. Pas étonnant dans ces conditions qu'il attire les foules. À cela s'ajoutent les nombreuses

polémiques sur la violence inhérente au genre, comme à l'époque du pourtant très sage *Stubbs the Zombie* : le cannibalisme était devenu la préoccupation numéro un d'un sénateur américain en novembre 2005, craignant que nos chères têtes blondes ne prennent goût à la chair humaine en tripotant leur manettes. Actuellement, cet attrait du grand public pour le zombie se retrouve dans un nombre incroyable de productions indés ou de mini-jeux en Flash traînant sur la Toile, qui, faute d'originalité dans le gameplay, tablent sur une surenchère d'effets sanglants (cf. encadré). Encore une fois, le parallèle avec le 7^e art est évident : on pense forcément aux productions bis ou autres Z-ries qui remplacent le talent des acteurs et la qualité d'écriture de scénario par des plans nichons et quelques hectolitres d'hémoglobine. C'est en ce sens que l'on frôle l'overdose : des nombreuses créations actuelles, qu'il s'agisse de mods ou de jeux indés, très peu apportent un véritable plus par rapport aux jeux existants. De leur côté aussi, les

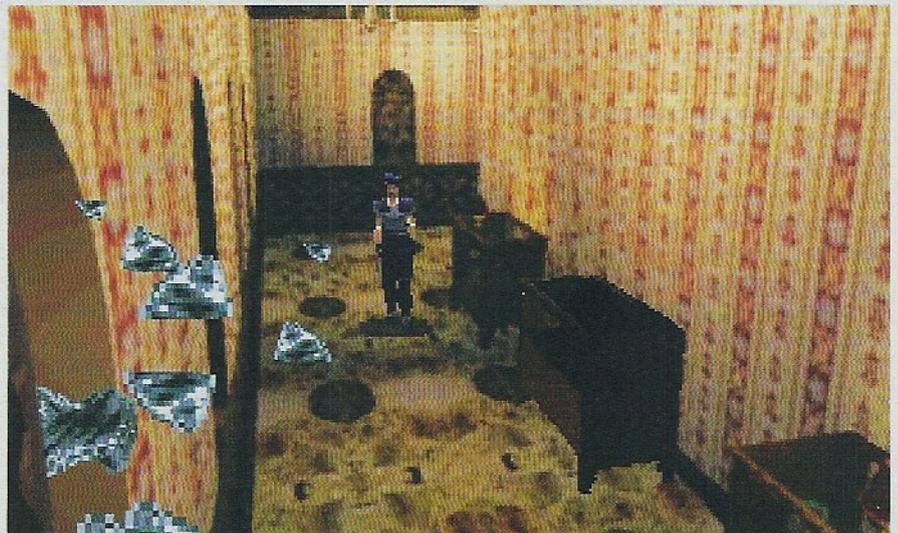
studios de développement, flairant l'engouement général, n'en finissent plus d'annoncer des projets basant leur gameplay sur le massacre de morts-vivants. Et même si ce n'est pas le sujet du jeu, on trouve désormais le moyen de coller du zombie à toutes les sauces. Pour preuve, le dernier *Call of Duty* ainsi que le quatrième volet des *GTA* qui intègrent tous les deux un mode zombies. Ça n'apporte rien à l'histoire, mais t'as vu, c'est tendance mec.

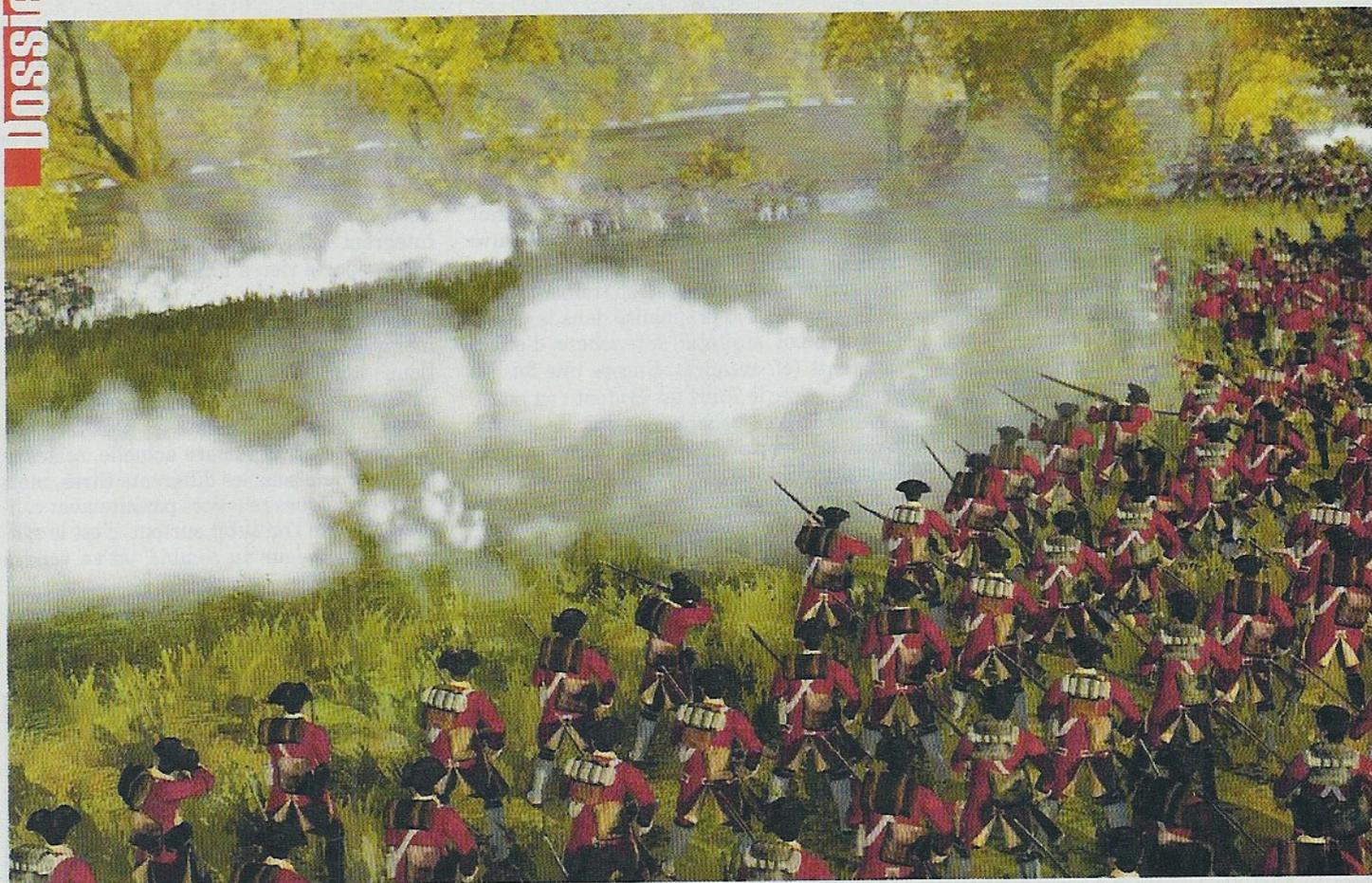
Alors, quand on fait le point, impossible de nier que la période actuelle est la plus prolifique : sans cesse alimenté par l'industrie du cinéma, le genre se décline dans tous les types de gameplay, même les plus farfelus. Manque de bol, à l'heure actuelle, certes le joueur croule sous les différents titres, mais malgré quelques réussites parfaitement calibrées, ce que l'on subit surtout, c'est le syndrome "mets-leur du zombie, on en vendra des camions".

Émile Zoulou



En haut : *Resident Evil*, en bas : *Stubbs the Zombie in Rebel without a pulse*





Empire Total War mérite-t-il la noble appellation de wargame ?

Dossier Wargames

Les jeux vidéo sont l'extension de la guerre par d'autres moyens

Non, les wargames ne s'adressent pas qu'aux fanatiques d'histoire militaire, ceux qui n'y jouent qu'en rangers et en treillis ! Comme l'indique le succès d'un *Hearts of Iron*, ce sont avant tout des jeux de réflexion à contexte historique. Loin des pensums des années 80 et 90, le genre a beaucoup évolué et s'adresse au public plus large de tous ceux qui aiment se triturer les méninges. Petite visite des meilleurs champs de bataille belliludistes.

Approchez, mais ne faites pas de bruit. Aujourd'hui, dans le cadre de notre safari vidéoludique, nous allons tenter d'étudier une espèce en voie de disparition : le wargamer. Mais il va falloir redoubler de prudence, car le wargamer sauvage (au contraire du wargamer d'élevage, qui s'adonne à *Total War* en croyant faire de la stratégie) est un animal farouche. Il a tendance à s'enfuir au premier effet 3D un peu spectaculaire et la vue d'un STR le plonge dans une peur panique. Ce qu'il aime, c'est se vautrer comme un phacochère dans les broussailles d'hexagones et de symboles OTAN*. Pour avoir la chance d'en croiser un, il faut commencer par remonter sa piste. Les plus âgés sont souvent d'anciens joueurs de plateau dans les années 70 ou 80. Ils se réunissaient dans des caves des nuits entières, au-dessus d'immenses cartes organisées en hexagones à pousser des centaines de petits pions. Quand le chat de la

famille ne sautait pas sur la table, provoquant un ultime armageddon, les parties pouvaient durer des mois pour un *Empire in Arms* (sur les guerres napoléoniennes) ou *World in Flames* (sur la Seconde Guerre mondiale). Les belliludistes ont regardé l'émergence de l'informatique avec un mélange d'enthousiasme et de méfiance. Au premier abord, l'utilisation de l'ordinateur est une bénédiction : plus de dés à lancer, plus de calculs à effectuer et de règles encyclopédiques à mémoriser, la machine s'occupe de tout ! Mais attention, pas question de mélanger couteaux et baïonnettes. Le vrai grognard** reste froid, voire méprisant, à la sortie des premiers *Warcraft* ou

Command & Conquer, ces "machines à cliquer". Et si *Civilization* trouve grâce à ses yeux, pas question de le confondre avec un véritable wargame.

Sous le signe de l'hexagone. Dans la jungle des softs estampillés "stratégie", comment reconnaître un vrai wargame PC ? Nous retiendrons comme définition "jeu de stratégie à prétention réaliste". Un wargame est donc avant tout la simulation d'une bataille ou d'une guerre. Exit donc tout ce qui ressemble à un STR. Nous écartons aussi les jeux futuristes et heroic-fantasy dans cet article, pour pouvoir nous consacrer à l'essentiel : le réalisme. Ce que

*Un symbole OTAN est la typologie retenue par l'alliance atlantique pour désigner des unités militaires sur une carte. Une unité d'infanterie est un rectangle contenant une croix. Les wargames ont repris cette typologie dans leurs jeux, quelle que soit leur époque.

**Par allusion aux grognards qui composaient la Vieille Garde de Napoléon. Ce terme est également utilisé par les wargames anglo-saxons.

le wargamer recherche, c'est la reconstitution la plus fidèle possible d'affrontements historiques. Il doit être confronté aux mêmes problématiques que les combattants de l'époque et cherchera à les résoudre en comparant ses performances aux leurs. En bref, ce sont des passionnés d'histoire qui supportent généralement très mal les fantaisies et tout ce qui s'éloigne de la réalité de l'époque. À titre d'illustration, *Empire Total War* est l'exemple type du jeu de stratégie qu'ils adorent mépriser. Ses batailles hollywoodiennes ont beau appâter le gogo à force de surenchères graphiques, il n'y a pas grand-chose de réaliste dans ces affrontements réglés en 10 minutes montre en main. Quant à sa partie stratégique, elle tourne invariablement au grand n'importe quoi historique. À oublier. Non, le vrai grognard PC a fait ses armes dans les années 90 sur les jeux SSI (Strategic Simulations Inc.) : *Panzer General* pour les moins exigeants (mais sa reconstitution des opérations de la Seconde Guerre mondiale était finalement peu réaliste), et la série *Steel Panthers* pour les vrais durs... voire les HPS Simulations pour les plus talibans. Ces wargames hexagonaux en tour par tour représentent la traduction la plus basique des



Vous trouvez ça moche ? Sachez que certains ne jouent qu'à ça depuis 20 ans !

jeux de guerre papier sur ordinateur. Leur gameplay en reste largement inspiré, même s'il est plus ou moins complexifié. Ils se jouent toujours en déplaçant des unités les unes après les autres, dans des tours qui peuvent prendre chacun des dizaines de minutes, voire des heures. Ils sont aussi dynamiques qu'un rat mort et d'une laideur sortie tout droit des années 80. Pourtant, les wargamers trouvent leur compte dans leur représentation détaillée des champs de bataille et dans leur authenticité. Le ravitaillement, la fatigue et le moral des troupes ou la météo sont les données qui font un bon

jeu de guerre. Surtout, ces softs à faible coût sont déclinés à toutes les sauces, que ce soit par extension ou par mods. Vous vous intéressez à la guerre indo-pakistanaise, aux révolutions mexicaines ou à la bataille de Saint-Denis de 1567 ? Il y a certainement un HPS ou un mod de *Steel Panthers* sur le thème, reproduisant fidèlement les armées de l'époque ! Rassurez-vous, il existe aussi des développeurs qui ont fait un minimum d'efforts pour profiter du numérique et tenter de séduire un public plus large. Nous allons vous présenter les meilleures productions disponibles à ce jour.

Decisive Battles

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs massacres

Adresse : www.ssg.com.au

La compagnie australienne SSG (Strategic Studies Group) date du début des années 80, mais elle a su produire des wargames purs et durs tout en faisant évoluer ses moteurs de jeu (pas trop non plus, vous avez compris qu'il n'y a pas plus conservateur qu'un wargamer). À l'actif du studio, les séries *Carriers at War* (sur la guerre du Pacifique), *Decisive Battles of the American Civil War* et surtout *Decisive Battles of World War II*. Au programme, rien que de très classique : la reconstitution d'opérations célèbres sur une carte régionale et hexagonale en tour par tour. Les pions représentent globalement des régiments. Les variables habituelles sont prises en compte : chaîne de commandement, axes de communication, frappes aériennes, stock de munitions, etc. La grande réussite de SSG est d'avoir fait évoluer sa série à travers le jeu *Battlefront* (2007) puis *Kharkov : Disaster on the Donets* (2008), son nouveau titre-référence. Tout en conservant les fondamentaux, le studio est parvenu à un modèle de jeu relativement simple et clair. Les ordres complexes ont

été automatisés tandis qu'une série de filtres et d'indicateurs aide le joueur à lire et à comprendre le champ de bataille. L'interface est facilement accessible pour le débutant, même si le non-wargamer restera probablement désarçonné. Principal défaut : le "désastre du donut" ne propose qu'un seul scénario, au demeurant peu excitant (la bataille de Kharkov, en Ukraine,

en mai 42). Mais son excellent moteur de bataille est adaptable à tous les conflits du XX^e. Il servira de socle aux prochains opus et un Eastern Front plus complet est déjà annoncé. En clair, si vous cherchez un wargame sobre "à l'ancienne" mais assez simple à comprendre, c'est à SSG qu'il faut vous adresser.



Gary Grigsby

L'approche wargame light

www.matrixgames.com

Gary est une légende. Il a créé son premier wargame en 1982 (Guadalcanal Campaign) et il a participé à la réalisation de la série mythique *Steel Panthers* dans les années 90. Au tournant des années 2000 vient sa période cocotiers avec deux jeux consacrés à la guerre du Pacifique : *Uncommon Valor* (2002) et *War in the Pacific* (2004). Ces deux monster games (surtout le second) restent difficiles à digérer, y compris pour les initiés. De l'Inde à Hawaï, vous gérez la moindre escadrille et le moindre navire sur une carte hexagonale ; il faut parfois plus d'une heure pour valider un simple tour de jeu ! Fort de cette expérience, Grigsby a ensuite décidé... de faire exactement l'inverse. *Gary Grigsby's World at War* (2005) sur la Seconde Guerre mondiale et *Gary Grigsby's War Between the States* (2008) sur la Guerre de Sécession sont deux modèles de jeux synthétiques. Ils adoptent une échelle très petite : la carte de *World at War* pourrait presque faire penser à celle du jeu de plateau *Axis & Allies*. Ils abandonnent les hexagones pour adopter un système par régions. Dans *War Between the States*, chaque tour



équivalait à un mois, ce qui donne des parties relativement rapides. Les armées ne sont plus représentées en détail, mais avec une bonne dose d'abstraction. On retrouve bien sûr les canons du genre : l'affectation des officiers est primordiale et le ravitaillement

joue un rôle central, mais le tout dans un système de jeu "vu d'en haut". En clair, après avoir donné dans le wargame-monstre, Gary Grigsby invente le wargame-light bien fichu, bourré de bonnes idées, mais plus simple et rapide à jouer.

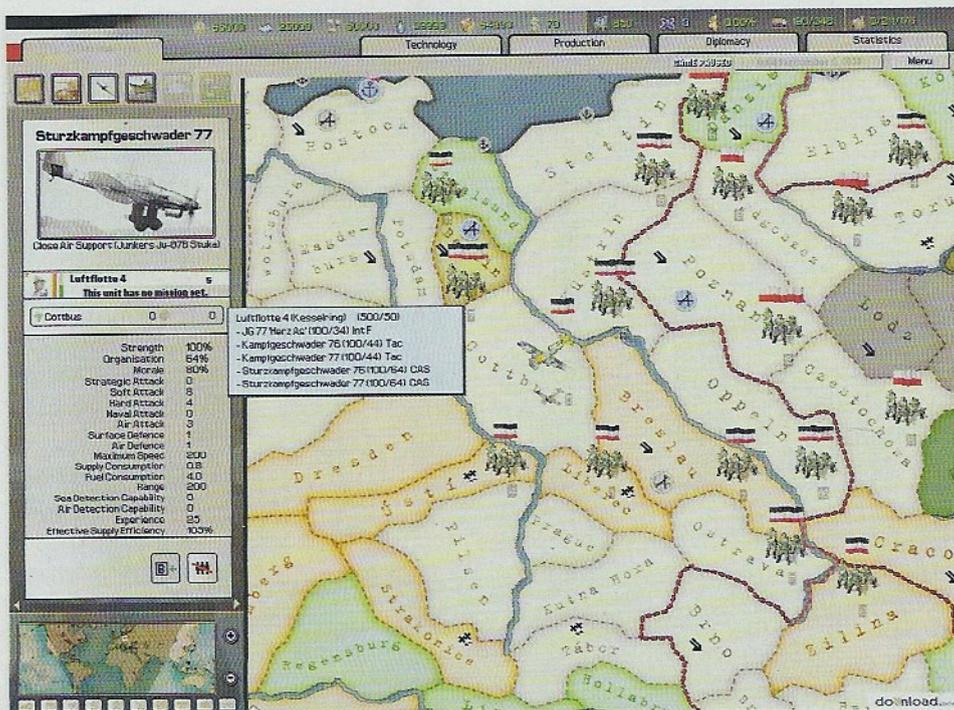
Hearts of Iron

Cœur de cible

www.paradoxplaza.com

Dans la catégorie monster game, le bébé de Paradox se pose là. Le challenge est simple : la planète entière, heure par heure,

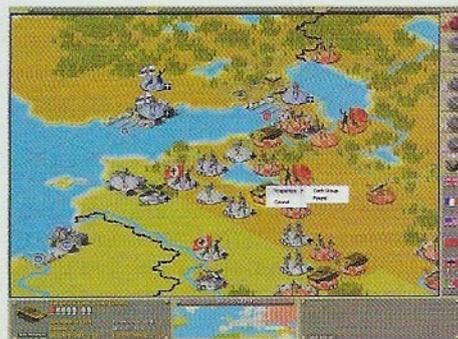
de 1936 à 1954 (avec sa dernière extension). Après un premier épisode faisant office d'usine à gaz (avec une des pires interfaces du monde), le second volet a atteint une sorte de plénitude et un succès inhabituel dans le petit monde des jeux de guerre. De fait, *Hearts of Iron 2* est le titre qui a sans doute le mieux réussi le mariage entre le wargame exigeant et le grand public. Sur cette immense carte du monde, vous devez tout gérer : production, diplomatie, politique, recherche et combats. Pour ces derniers, vous devez décider à quelle heure telle escadrille va décoller, en fonction du lever du soleil et de la météo. Alors bien sûr, ce jeu a fait râler les grognards. Son système en temps réel est bourré d'imperfections et la liberté diplomatique accordée permet des parties parfois fantaisistes (par exemple voir le Portugal conquérir l'Europe de l'Ouest). Il faut pourtant se rendre à l'évidence : aucun autre jeu ne simule le second conflit mondial avec une telle ambition. Et quand on mesure l'ampleur du défi, on se rend compte que les Suédois de Paradox ne s'en sont pas si mal tirés. Le troisième épisode est en préparation. Il prévoit encore plus de provinces et plus de choses à gérer... Mais où s'arrêteront-ils ?



Strategic Command L'anti-Hearts of Iron

Éditée chez Battlefront, la série *Strategic Command* est l'antithèse de *Hearts of Iron*. Vous jouez en tour par tour à la même échelle (la planète, l'Europe ou le Pacifique), mais tout est simplifié à l'extrême. Plus de troupes représentées en détail, mais juste un pion qui équivaut à une armée. Plus de système de production, de recherche et de diplomatie complexes, mais un unique système de points avec lesquels vous achetez des renforts, des technologies

ou des alliés. L'avantage est que vous jouez la guerre mondiale à grande échelle avec un système à la portée de n'importe qui. L'inconvénient est que les fans de *Hearts of Iron* trouveront tout cela trop caricatural, sans oublier des graphismes franchement hideux, même pour un wargame. Après une série d'extensions sur le front européen. Le dernier épisode de *Strategic Command 2* est sorti l'an dernier et il traite de la Guerre du Pacifique.



www.battlefront.com

Combat Mission Le réalisme hard-core

www.battlefront.com

Bienvenue dans le monde du réalisme à tout crin. Si vous cherchez un jeu de combat tactique au plus proche de la réalité, c'est *Combat Mission* qu'il vous faut. Ici, tout est étudié : la balistique des obus, la résistance des blindages, l'effet de zone des explosions et le comportement des soldats. Programmé par d'anciens militaires, le soft de Battlefront s'est d'abord consacré à la Seconde Guerre mondiale (*Beyond Overlord*, *Barbarossa to Berlin* et *Afrika Corps*) avant de simuler un hypothétique conflit américano-syrien dans un dernier épisode moins populaire que les précédents. Sur un petit champ de bataille en 3D, vous dirigez quelques sections et blindés en tour par tour simultanément. Ce système signifie que les deux camps donnent leurs ordres en même temps, puis que ceux-ci seront



exécutés simultanément lors de phases de jeu de 30 secondes durant lesquelles vous ne pouvez qu'observer. Un système idéal pour les parties multijoueurs en PBEM. *Combat Mission* est l'une des séries fétiches des wargamers car elle propose un challenge tactique et un réalisme militaire uniques. À titre de comparaison, son concurrent *Theatre of War*

a été très critiqué malgré son moteur graphique beaucoup plus performant. Ses quelques lacunes en matière de réalisme et de comportement des troupes ont semblé insupportables aux fans de Battlefront. Ce studio prépare déjà le prochain opus, annoncé pour 2009, avec un retour sur les plages de Normandie.

Close Combat Le STR réaliste

www.matrixgames.com



Développée par Atomic Games, la série *Close Combat* peut être vue comme la cousine de *Combat Mission*. Moins exigeante que cette dernière, elle est aussi plus accessible et se

déroule en temps réel classique. Le décor reste identique : sur de tout petits champs de bataille, vous dirigez une poignée d'hommes à la conquête de points de victoire. Leur comportement et l'impact des armes utilisées visent le plus grand réalisme possible, mais sans égaler *Combat Mission*. Vos hommes se fatiguent, se cachent ou prennent la fuite si vous les laissez exposés trop longtemps à un feu nourri. Après cinq épisodes consacrés à divers champs de bataille de la Seconde Guerre mondiale, le studio Strategy 3 Tactics a proposé un *Close Combat : Modern Tactics* consacré aux affrontements contemporains en milieu urbain. En octobre dernier, le même développeur a publié un *Close Combat : Wacht am Rhein* qui reprenait trait pour trait le vieux CC4 sur la Bataille des Ardennes, avec les mêmes défauts, notamment une I.A. incapable de mener des attaques efficaces. Le dernier épisode s'appelait *The Longest Day* et il est sorti le 29 avril dernier. Il reprenait CC5 sur le débarquement de Normandie, mais je n'ai personnellement pas pu le tester.

Histwar

La Garde meurt, mais ne se rend pas ! www.histwar.fr

Projet magnifique pour les uns... mais vaporware pour les autres, *Histwar* entend être ce qu'une éventuelle extension d'*Empire Total War* ne sera jamais : un simulateur de batailles réaliste sur la période napoléonienne. Il se présente de la même façon que son prestigieux (et implacable) concurrent, avec un champ de bataille en 3D et en temps réel. Mais ses graphismes ont terriblement vieilli depuis que Jean-Michel Mathé s'est attelé, quasiment seul, à sa réalisation il y a bientôt sept ans ! La tâche est pourtant énorme : le créateur indépendant entend reproduire fidèlement l'impact des armes, les détails de chaque uniforme au bouton près et les conditions du combat de l'époque. À titre d'exemple, le système d'ordres se veut réaliste avant tout. Fini les troupes qui réagissent au clic de souris. En tant que commandant d'armée, si vous voulez que telle division se déplace, il faut envoyer un messenger à son général. L'ordre mettra donc un certain temps à lui parvenir et ce dernier l'exécutera en fonction de son tempérament et de son évaluation de la situation sur place.



Un projet aussi ambitieux est le rêve de tout amateur d'histoire napoléonienne, mais il s'est transformé en cauchemar pour son artisan-concepteur, qui annonce la sortie du monstre chaque année... puis la

repousse face à la quantité de travail qu'il lui reste à accomplir. Malgré les quolibets, ce passionné poursuit patiemment son œuvre... et évoque du bout des lèvres une sortie chez Battlefront pour l'été 2009.

Ageod

La french touch

www.ageod.com

Cocorico ! Et si les meilleurs développeurs de wargames actuels étaient français ? Ageod est un studio indépendant grenoblois fondé en 2005 par Philippe Malacher et Philippe

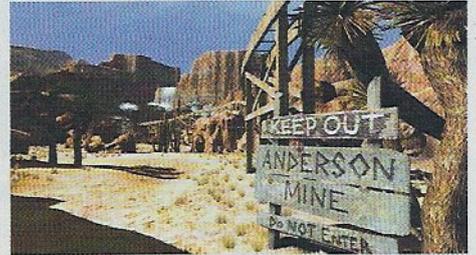
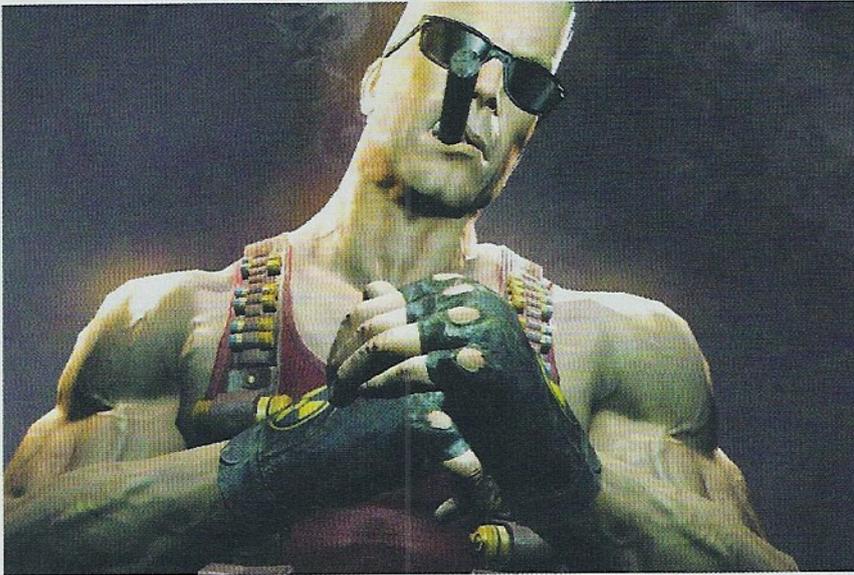
Thibaut, le créateur du premier *Europa Universalis*. Bénéficiant d'une touche graphique agréable, leurs jeux réussissent à combiner une très grande complexité avec une prise en main relativement facile (une fois qu'on a compris leur système de nomination des officiers). Leur coup de maître reste sans doute *American Civil War*, généralement reconnu outre-Atlantique comme le meilleur jeu de stratégie jamais produit sur la Guerre

de Sécession. Un soft historiquement si précis que 30 000 exemplaires ont été distribués dans les lycées américains. C'est bien simple, tout y est : l'ordre de bataille régiment par régiment, des données géographiques tirées de documents d'époque, l'évolution technologique et le contexte politique dans toute son ampleur (les Sudistes peuvent tenter de déclencher des interventions françaises et anglaises en leur faveur). Le tout est animé par un système de tour par tour simultanée assez simple : on fait glisser l'unité là où l'on veut qu'elle se rende, le temps de trajet apparaît et le combat s'engage si elle rencontre des ennemis. Le studio a également sorti un jeu sur la Guerre d'Indépendance américaine et les guerres coloniales (*Wars in America*) et un wargame opérationnel sur les campagnes de Napoléon (*Napoleon's Campaigns*). Ce dernier est sans doute le moins populaire du lot, car il ne comprend pas de "grande campagne" avec données diplomatiques et recrutement des troupes. Aux dernières nouvelles, les Grenoblois préparent la sortie imminente d'une simulation de la Guerre de Sept ans (*Rise of Prussia*). Ils s'apprentent enfin à chasser sur les terres du *Victoria* de Paradox, avec un *Vainglory of Nations* couvrant l'histoire du XIX^e siècle et annoncé pour la fin de l'année. C'est sans contester le développeur à suivre.



Dossier 3D Realms / Duke Nukem Forever

Histoire d'une lente atomisation



Qu'y a-t-il de plus excitant qu'un niveau dans un chariot de mine ? Hein ? Hmmm ?



La nouvelle est tombée début mai : 3D Realms, le studio dont on attendait depuis une douzaine d'années qu'il nous livre *Duke Nukem Forever*, licenciait tout son personnel. Jérémiaades, grands éclats de rire, répétitions ad nauseam par toute la presse du jeu de mots "Duke Nukem For Never", anciens employés qui viennent balancer les histoires internes, cette annonce a fait l'effet d'une bombe. Mais attention, pas une méchante bombe qui nous précipite tous en dépression, non, ce fut juste une petite bombe rigolote qui a fait "pouf" en envoyant plein de confettis en l'air.

Car si personne ne voulait l'avouer, tout le monde avait quand même plus ou moins compris que 3D Realms, après avoir claqué 20 millions de dollars dans un jeu qui ne voulait toujours pas sortir, allait droit dans le mur et qu'il y avait visiblement quelque chose qui clochait dans la façon dont ce studio était géré. Le plus étonnant n'est pas

que 3D Realms se soit cassé la gueule, mais plutôt que cette boîte ait réussi à fonctionner aussi longtemps.

L'homme qui ne valait pas cinq millions. Qu'est-ce qui a précipité la fin de cette lente agonie ? Les deux patrons du studio n'ont pas encore tout expliqué. La

rumeur, qui n'a pas été démentie, indique que Scott Miller, l'un des deux fondateurs, aurait sauté de la barque il y a déjà quelque temps, sûrement fatigué de faire des chèques sans rien voir de concret. Après, c'est de la spéculation : on raconte que George Broussard, très impliqué dans le développement du jeu, aurait d'abord continué l'aventure tout seul, finançant le studio de sa poche, puis négocié un deal avec Take-Two pour que l'éditeur injecte le cash nécessaire à la dernière phase du développement. Selon 3D Realms, le deal serait finalement tombé à l'eau pour une raison non spécifiée et Take-Two aurait proposé de racheter le studio (et donc la marque Duke Nukem) à un prix cassé quelques jours avant la grosse charrette de licenciements. Les mauvaises langues diront que l'éditeur pourrait avoir manœuvré pour mettre le studio dans cette position de vulnérabilité

Juste un doigt

Les quelques vidéos et screenshots du jeu qui sont sortis depuis l'annonce de la fermeture de 3D Realms n'ont, il faut bien le dire, rien d'impressionnant. Quelques modèles d'ennemis en haute-résolution, le héros musculeux qui parcourt des niveaux sans grand éclat aux commandes d'un chariot de mine ou d'une voiture télécommandée, il faut vraiment être le dernier des fanboys pour s'exciter devant tout ça. Et puis, au détour d'une vidéo, tandis que Duke se fait massacrer par un boss de fin de niveau en mode subjectif, on voit sa main se tendre vers l'ennemi pour... lui faire un gros doigt. Et on se dit que, quand même, au milieu de tous ces FPS qui se prennent trop au sérieux, qui veulent faire dans le sombre, le réaliste ou la copie de film d'horreur, Duke Nukem Forever aurait été un petit rafraîchissement sympa.

Le jeu utilisait une version modifiée de l'Unreal Engine. Modifiée pour ressembler au jeu de 2005, sûrement.





24 heures après l'annonce de la fermeture du studio, les employés posaient pour une photo d'adieu. La masse bleue en bermuda, en bas au centre, c'est George Broussard.



-c'était sans compter sur l'orgueil de ses fondateurs -, mais il faut aussi admettre que plus personne dans l'industrie n'oserait mettre un gros paquet de pognon dans cette boîte qui détient le record du cycle de développement le plus long pour un jeu vidéo. Les premiers screenshots de *Duke Nukem Forever*, faut-il le rappeler, ont été annoncés en... 1997. Le jeu a changé quatre fois d'éditeur (GT Interactive, Infogrames, Gathering of Developers, Take-Two Interactive) et deux fois de moteur 3D, avant finalement d'utiliser une version "très modifiée" de l'Unreal Engine.

Les premiers screenshots de *Duke Nukem Forever*, il y a 12 ans.



Douze ans d'errements. Les raisons de ces douze années d'errements sont sûrement très complexes, mais on peut s'aventurer à quelques hypothèses. D'abord, 3D Realms avait un vrai "problème", celui d'être indépendant financièrement. C'était une des grandes fiertés du studio : il possédait la marque Duke Nukem, n'avait aucun emprunt et ne dépendait pas du bon vouloir d'un éditeur pour payer ses employés. Du coup, personne n'a pu dire à Scott Miller et George Broussard qu'il fallait arrêter de jouer à *EverQuest* ou au baby-foot et se mettre au boulot. Et on se souvient que Broussard n'avait pas hésité à dire publiquement que son éditeur devait "la fermer" (en V.O. : "shut the fuck up") lorsque celui-ci avait annoncé une hypothétique date de sortie pour l'année 2003. Se faire financer par un éditeur, comme 99 % des gros studios aujourd'hui, a certes ses inconvénients - réunion déprimante avec des costumes-cravate qui ne voient le jeu vidéo que sous la forme d'un bilan comptable -, mais ce système crée une pression sur les développeurs qui permet aux projets d'aboutir. Ensuite, la boîte a sans doute connu un problème de management, comme le dit clairement un ancien employé du studio venu bavarder sur les forums de *Something awful.com*. Il y raconte que les deux boss de 3D Realms pouvaient laisser un gars bosser tout seul sur une map pendant de longs mois avant de lui dire que, finalement, l'idée de départ ne leur plaisait pas et qu'il fallait faire quelque chose de complètement différent. Et surtout, il y a George Broussard et ses états d'âme. Après le premier *Duke Nukem*, Broussard et son égo savaient qu'ils n'avaient pas le droit de sortir un jeu simplement correct. Il fallait que *Duke Nukem Forever* soit le meilleur First Person Shooter jamais produit. Et entre-temps, il y a eu les *Unreal*, les *Half-Life*, *Halo*, *Quake 2*, *Quake 3 Arena*, *Counter-Strike*, tous les *Thief*, les *Medal of Honor*, les *Call of Duty*, *BioShock*, *Team Fortress 2*, *S.T.A.L.K.E.R.*, autant de shoots 3D qui ont, à chaque fois, placé la barre un peu plus haut et forcé 3D Realms à repenser *Duke Nukem Forever*. La rumeur veut qu'en 2002, alors

que le jeu avait déjà six ans de chantier derrière lui et que l'éditeur commençait à se fatiguer, George Broussard, en perfectionniste maniaque, ait exigé que le développement soit repris à partir de zéro car la technologie utilisée et le gameplay n'étaient plus assez révolutionnaires... Cette méthode radicale, presque quitta ou double, a déjà marché dans le passé - les gars de Valve notamment avaient terminé une première version complète de *Half-Life* avant de tout recommencer parce qu'ils n'étaient pas contents du résultat -, mais elle a sûrement contribué à la petite mort de 3D Realms.

Y'a-t-il un futur pour Duke Nukem ? Cela dit, démarrer la pelleuse pour enterrer *Duke Nukem* est encore un peu prématuré. D'abord, la marque - l'IP comme disent les Ricains - continue d'exister et d'être la propriété de 3D Realms, un studio

Déjà si Prey de la catastrophe

Duke Nukem Forever n'est pas le seul jeu que 3D Realms s'est montré incapable de finir. Entre 1995 et 2001, il faut se rappeler qu'ils ont bossé sur *Prey*. Six ans pour pas grand-chose, puisqu'ils ont fini par refourguer le bébé à Human Head Studios en leur donnant quelques indications sur le scénario (l'histoire d'un indien) et le gameplay (avec les fameux portails). Les développeurs de Human Head ont mis cinq ans à terminer le jeu, un cycle de développement long mais raisonnable, sous la "supervision" de 3D Realms, qui a empêché au passage de belles royalties puisque le jeu a dépassé le million d'exemplaires. Des royalties qui ont été absorbées par le développement interminable de *Duke Nukem Forever*.

L'historique du développement

1996-1997 : Le développement de *Duke Nukem Forever* commence juste après la sortie de *Duke Nukem 3D*. Nom de l'époque : *Duke Nukem 4*. Annonce officielle le 27 avril 1997, l'éditeur est GT Interactive, plus tard racheté par Infogrames.

1998 : Après une première bande-annonce de DNF en mai à l'E3, George Broussard abandonne le Quake II Engine et achète la licence du moteur 3D d'Epic. Il déclare : "Cela ne créera pas de retard significatif."

1999-2000 : 3D Realms modifie lourdement le moteur 3D d'Epic. Infogrames vend les droits d'édition du jeu à Take-Two Interactive.

2001 : Deuxième bande-annonce dévoilée à l'E3, le jeu est ultra promoteur, tout le monde espère une sortie en 2002.

2003 : Le boss de Take-Two indique que *DNF* ne sortira pas cette année. George Broussard déclare que "Take-Two ferait mieux de fermer sa gueule".

2004 : Le boss de Take-Two (un nouveau) déclare que le jeu utilise le moteur de *Doom 3*. Broussard déclare que c'est faux.

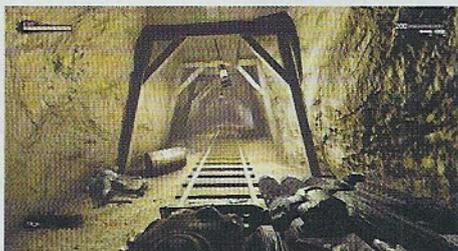
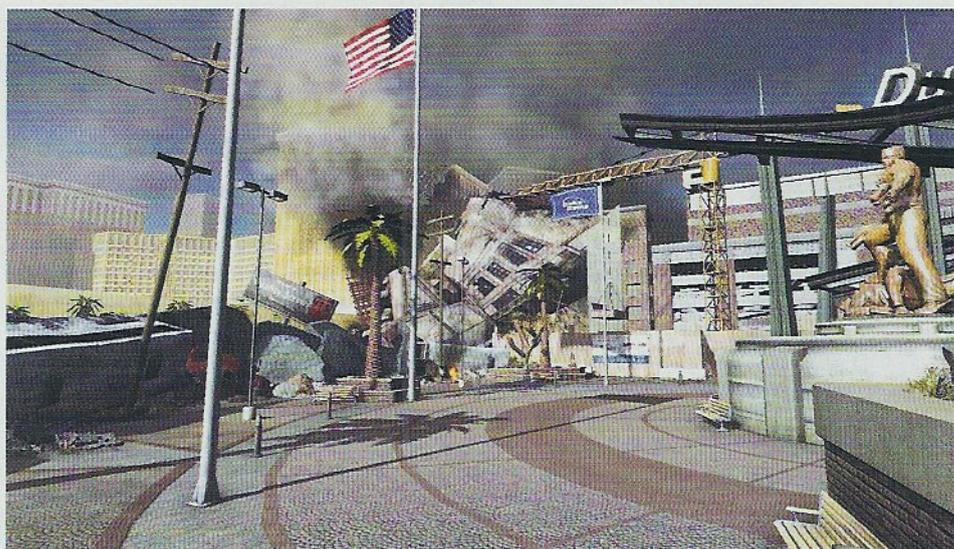
2005 : Take-Two offre un bonus de 500 000 dollars si le jeu sort avant la fin de l'année 2006.

2006 : Broussard déclare que les armes et la plupart des monstres sont terminés, ainsi que le moteur physique et les animations. Plusieurs employés de 3D Realms quittent le studio. Le jeu ne sort pas fin 2006. Il se voit décerner un troisième "Vaporware Award" par le magazine *Wired*.

2007 : Nouvelle bande-annonce, six ans après la précédente.

2008 : Le jeu est montré à quelques journalistes tout au long de l'année. Le producteur de *Max Payne* annonce qu'un film *Duke Nukem* est en préparation. *Duke Nukem 3D* sort sur le Xbox Live Arcade, il contient en bonus deux nouveaux screenshots de *DNF*.

2009 : Broussard annonce via Twitter qu'il va présenter le jeu à l'éditeur et que sa production vient de franchir une nouvelle étape. Et pouf, fermeture du studio. (Source : Shacknews.com)

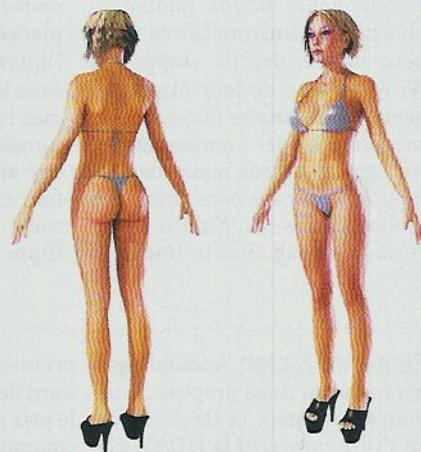


Qui a besoin d'environnements ouverts à la GTA de nos jours ? Un bon corridor, au moins, ça ne désoriente pas le joueur.

certes désert mais qui n'a pas mis la clé sous la porte, comme certains ont pu l'annoncer. La boîte, si elle n'a plus les moyens pour l'instant de financer une grosse équipe de programmeurs et d'artistes, peut encore exploiter son personnage fétiche. Apogee Software va par exemple continuer à développer des jeux *Duke Nukem* sur consoles. En ce qui concerne *Duke Nukem Forever*, c'est plus flou. On ne connaît pas vraiment la nature du contrat qui lie 3D Realms à l'éditeur Take-Two, mais ce dernier vient déjà de mettre son bataillon d'avocats en Defcon 1 et exige que tous les "assets" du jeu produits chez 3D Realms soient sauvegardés, avec interdiction de les modifier ou de les utiliser pour un autre projet. Ce qui est étrange puisque Scott Miller indiquait il y a quelque temps que le financement du jeu avait été réalisé à "99,999 %" sans l'aide d'aucun éditeur... Mais avec cette action en justice, on imagine mal Georges Broussard faire du porte à porte chez d'autres gros éditeurs comme Microsoft ou Electronic Arts afin de trouver les quelques millions de dollars nécessaires

pour terminer le jeu. On ne voit pas trop non plus comment Take-Two pourrait confier la fin du chantier à un autre studio, alors que c'est toujours 3D Realms qui détient la marque Duke Nukem. Bref, l'affaire est compliquée et de toute façon, le studio a annoncé que *Duke Nukem Forever* était bel et bien annulé. Qu'importe, l'histoire devrait encore fournir quelques sujets de discussions enflammées sur les forums internet pendant une bonne douzaine d'années. Ce qui est sûr, c'est qu'une quantité de travail non négligeable a été produite sur ce jeu – des développeurs du studio en ont déjà mis une petite partie en ligne pour montrer leurs compétences à de futurs employeurs – et qu'il sera dommage que tout reste à pourrir au fond d'un disque dur. On peut se mettre à rêver comme certains d'un *Duke Nukem Forever* en Open Source, terminé par une communauté de fans hardcore. Ou alors, plus simplement, se dire que tout cela est bien navrant, puis retourner jouer à *Team Fortress 2* ou *World of Warcraft*.

ackboo

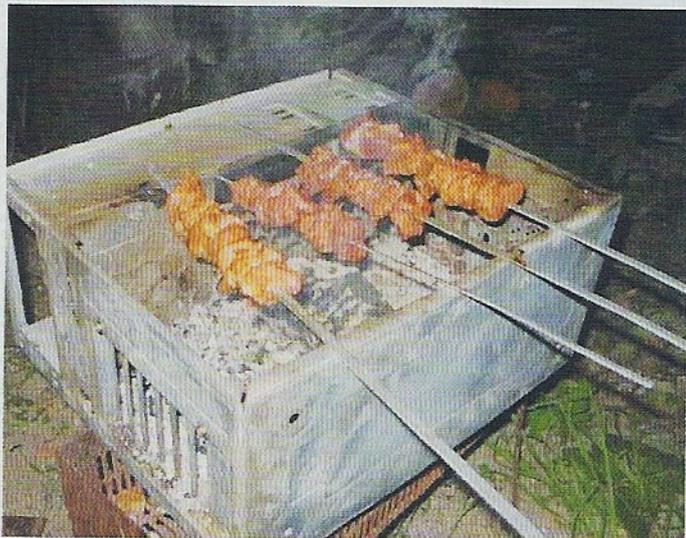


80 - 70 - 80. Non, vraiment, tout fout le camp.

On notera la résolution grossière des jetons et du tapis de jeu.



LE WI-FI TOUJOURS SUR LE GRIL



La question de la dangerosité des ondes radio reste en suspend, bien que diverses associations et scientifiques indépendants tirent le signal d'alarme depuis plusieurs années. Si les industriels se gaussaient jusqu'alors de ces hippies rétrogrades, le vent tourne avec une prise en compte chaque jour plus officielle des appels à la prudence. Après des jugements imposant le démontage d'antennes-relais de téléphonie mobile, quatre bibliothèques universitaires viennent de décider de stopper le Wi-Fi au sein de leur établissement. Ce moratoire fait suite à la survenance de vomissements, vertiges et autres maux de tête rapportés par les personnels des bibliothèques de Sainte-Geneviève, Censier, Sainte-Barbe et

Langues Orientales, toutes rattachées à la Sorbonne. Comme l'explique Étienne Cendrier de l'Association Robin des Toits, "le problème sanitaire est du même type que celui posé par la téléphonie mobile", et devant la multiplication des "boxs" et modem-routeurs sans fil, les cages de Faraday pourraient bien s'avérer un cadeau utile à Noël prochain. Au passage, un truc pour savoir si votre micro-ondes ne pollue pas vos cellules : placez un téléphone portable à l'intérieur du four (non Régis, sans le mettre en marche), refermez la porte puis appelez sur son numéro. Si le téléphone sonne, cay mal, puisque le blindage du four est censé bloquer des ondes radio... Le mien a sonné, flippe, flippe.

2012 belle année en perspective

Dingue comme tous les calmars et autres calamités semblent s'être donné rendez-vous dans trois ans, Place des Grands Hommes si les prédictions de Patrick s'avèrent correctes. Outre la fin officielle de ce Monde, le cabinet IDC explique que l'année 2012 verra le nombre de données informatiques générées multiplié par quatre comparé à celui de 2008, qui pourtant se la jouait déjà médiéval avec 487 milliards de gigaoctets. Pour les adeptes de bits et d'arrondis marketings chers aux fabricants de disques durs (1 Go = 1 000 Mo), remplacez 487 milliards par 3,89 zetta-bits, voire par 3 892 179 868 480 350 000 000 bits. Toujours selon IDC, ce nombre sera multiplié

– Barack au bas mot – par cinq d'ici quatre ans, avec 2 500 milliards de gigaoctets générés environ. Évidemment, ces prévisions englobent l'ensemble des technologies numériques, allant du DVD à la puce RFID (la techno du diable), en passant par les systèmes de sécurité, la VoIP, les Data Centers, les appareils personnels, les GPS, les jouets, etc. Et si je parle de calamité, c'est que les experts d'IDC estiment que 45 % de ces données présenteront un "caractère sensible", demandant "un niveau de protection adéquat", poussant les gouvernements à réfléchir à "de nouvelles obligations de conformité en matière de conservation des dossiers et données". Je te vois Big Brother, Je te vois.

Digital Information
Created and Replicated Worldwide

EMC²
where information lives



Source: IDC Digital Universe White Paper, Sponsored by EMC, May 2009
© Copyright 2009 EMC Corporation. All rights reserved.

Bande de Xonar. Audiophiles, apprenez qu'Asus propose deux nouvelles Xonar, la DS 7.1 (DX en PCi-Express) et la HDAV 1.3 Slim. La DS 7.1 bénéficie d'un PCB low profile, d'un rapport signal-bruit de 107 dB, de l'émulation EAX via le DS3D GX 2.5 ou encore du support du DTS, du VocalFX et de l'ASIO 2.0. Le HDAV 1.3 se veut home-cinéma, avec deux ports HDMI que vous ne prendrez pas en grippe, sans oublier le support du DTS, du DTS-HD, du Dolby Digital Plus et du Dolby TrueHD. Comptez 100 dollars environ pour la

première, et entre 0 et 1 milliard de dollars pour la seconde, le prix n'étant pas officiellement communiqué.

Des smartphones très michamps. Intel prévoit de proposer les processeurs Medfield pour 2011. Pour mémoire, ces CPU doivent équiper les smartphones grand public, un juteux marché estimé à 400 millions de machines d'ici deux ans. La puce devrait bénéficier d'une gravure en 32 nm, mon Dieu que cette information est palpitante.

Rappel d'effets calorifiques. HP rappelle 70 000 batteries de PC portables connaissant une propension à la surchauffe, pouvant provoquer brûlures et incendies. Les ordinateurs concernés ont été vendus aux États-Unis entre 2007 et 2008, les batteries fabriquées en Chine étant réparties sur différents modèles : HP Pavilion dv2000, dv2500, dv2700, dv6000, dv6500, dv6700, dv9000, dv9500, dv9700, Compaq Presario A900, C700, F700, V3000, V3500, V3700, V6000, V6500, V6700, HP G6000,

G7000 et enfin HP Compaq 6720s.

HDMI 1.4. Faisons un point rapide sur le HDMI 1.4, dont les spécifications sont aujourd'hui connues : support du HDMI Ethernet Channel permettant des transferts de 100 Mbps, de l'Audio Return Channel pour les connexions audio bidirectionnelles et enfin de l'Automatic Content Enhancement, pour la 3D et le 4096x2160 à 30 FPS. Le HDMI 1.4 utilisera un nouveau type de câble et débarquera en 2010.

HD, ça se précise

N'avré de gâcher votre achat home-cinéma du week-end en 180 fois sans frais, mais la HD, chers amis, c'est has-been. Surtout depuis que les Japonais du NITC (National Institute of Information and Communications Technology) viennent de la mettre minable avec leur dernière expérience : balancer par satellite un signal seize fois plus précis que la HD conventionnelle, présentant des résolutions horizontale et verticale toutes deux multipliées par quatre. Baptisée SHV (Super Hi-Vision), UHD (Ultra-High Definition) ou encore Extreme Definition Video selon les chapeaux, la résolution obtenue grimpe ainsi à 7680x4320, soit 33 177 600 pixels affichés par image contre 2 073 600 pixels pour une image HD 1080p toute pourrite. Mais ce n'est pas tout, la claque concerne également le

son avec la gestion de 20 canaux pour le SHV, tandis que le HD traîne sa jambe asthmatique avec six canaux seulement. Pour info, le satellite utilisé pour le test se nomme "Kizuna", à ne pas confondre avec le terrible morceau du groupe nippon Orange Range, dont je ne peux m'empêcher de vous livrer les premières paroles : "Ima nani shiteru ka na", soit "Je me demande ce que tu fais maintenant". Vous trouvez ça mauvais ? Attendez d'entendre la musique et de voir le clip (YouTube est ton ami, surtout vers les 2 : 00). La (sic).

HD ready

La minute putassière

La never-ending chamaillerie impliquant Nvidia et Intel continue, avec une nouvelle vacherie balancée par le premier sur le second. Le PDG Jen-Hsun Huang – prononcez Roberto – critique cette fois non pas la technologie du fondateur, mais sa politique commerciale avec en arrière-plan une nette référence à l'affaire AMD (cf. l'amende record prononcée par la Commission Européenne à l'encontre d'Intel, voir p. 57). Ainsi, Roberto accuse Intel de brader exagérément le prix de ses puces destinées à accompagner un processeur Atom. De plus, cela irait jusqu'à conditionner

la vente des CPU à l'acquisition d'une plateforme entièrement Intel par l'assembleur. Une pratique anticoncurrentielle qui nuirait directement à la plateforme Ion de Nvidia, rappelant fortement celle mise en place contre AMD. Roberto considère cette situation "particulièrement injuste", estimant que Nvidia devrait "être en mesure d'entrer en compétition avec Intel et d'adresser ce marché". Une accusation qui restera néanmoins au niveau de la plainte, puisque Nvidia n'a pas l'intention de passer au stade judiciaire (par manque de preuves ?). Quant à Intel, la firme défend ce qui lui reste d'honneur, arguant "se battre loyalement" sans toutefois nier l'octroi de remises en cas d'achat combiné CPU-chipset. Par ailleurs, elle dément imposer de quelconques bundles aux fabricants, rappelant que du côté des consommateurs, les processeurs Atom peuvent s'acheter individuellement. Si ça continue comme ça, cette histoire va se finir à la fin de la gueule...



400 dollars le service

OK, 400 dollars pour se faire aider par un copain, ça fait cher. Mais pour disposer d'un serveur, là tout de suite, c'est plus causant. Ainsi, Dell souhaite lancer une famille de serveurs économiques, dont le modèle d'entrée de gamme – le XS11-VX8 – ne dépasserait pas les 400 dollars. Pour ce faire, la machine se voit non pas équipée d'un processeur Intel mais d'un Nano VIA, cadencé entre 1,3 et 1,6 GHz et culminant à 30 watts de consommation. Une solution on ne peut plus économe, surtout pour les grandes entreprises à qui ces serveurs sont paradoxalement destinés. L'idée pour ces dernières consistera à en empiler

autant que nécessaire, en fonction de leurs besoins, comme pour l'hébergement de leurs sites internet ou de leurs photos de perdreaux. Une approche qui pourrait faire mouche, à l'heure où la plus petite radinerie compte pour les bilans financiers. D'ailleurs, Microsoft travaille également sur une solution serveur à base d'Atom, signe que Dell creuse dans la bonne direction. Une bonne nouvelle également pour les particuliers, puisqu'un serveur à 400 dollars et peu gourmand énergétiquement, c'est toujours bon à prendre, ce qui n'est pas toujours le cas de la voisine. (Spécial dédicace à Half pour la photo.)



Comme des pommes au four

Mais que se passe-t-il avec certains produits Apple, dont deux représentants ont maille à partir avec les oreilles et les mains de leurs utilisateurs ? Commençons par le casque fourni avec les iPod et autres iPhone, puisqu'une note du support technique prévient d'un risque potentiel d'électrisation dans certains cas bien précis (cherchez la fiche "TS2729"). Le premier concerne l'utilisation du casque dans un environnement sec ou venteux, le second lors

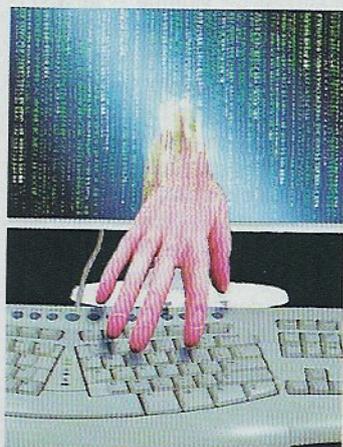
d'un frottement contre un tissu synthétique, quand vous mettez l'appareil dans la poche par exemple. Certes, rien de légal puisqu'il s'agit d'une décharge d'électricité statique équivalente à celle d'une personne "trainant ses pieds sur une moquette et recevant une décharge en touchant une poignée de porte". Par ailleurs, Apple s'empresse de préciser que ce désagrément ne touche pas que ses casques, d'autres marques pouvant connaître les mêmes avaries. Soit, mais cumulé avec le problème des adaptateurs secteur MagSafe – dont la tendance à surchauffer aurait entraîné des incendies, donnant lieu à un dépôt de plainte collective –, tout cela ne fait pas très sérieux. D'autant plus que dans le cas des MagSafe, Apple refuse de faire jouer la garantie, obligeant les clients à remplacer l'adaptateur à leurs frais. Des frais sur du chaud, dans un sens, ça se tient.



PHOTO : ROBIER WILDER/Flickr

La Chine à cœur

Afin de lutter contre le cyber-espionnage, le gouvernement chinois disposerait d'un système d'exploitation bien à lui, baptisé Kylin et développé depuis 2001. Installé sur les ordinateurs des organes étatiques depuis 2007, l'OS ne revendiquerait aucun lien familial avec Windows, Linux ou UNIX, le préservant de fait des plans d'attaques conçus sur ces systèmes. "Il est clair que cela neutralise nos capacités de cyber-attaques parce que nos armes digitales ont été fabriquées spécifiquement pour les systèmes basés sur Linux, UNIX et Windows", affirme le consultant en sécurité informatique Kevin Coleman devant le congrès étatsunien, tout en feignant de ne pas avoir lu la phrase précédente. Plus fort encore, les Chinois exploiteraient en parallèle un processeur dédié à la sécurité, présenté comme "invulnérable". Kevin explique que "si vous avez une puce renforcée et un système de sécurité, cela constitue une plateforme défensive idéale". Notons que la meilleure défense des Chinois reste en



premier lieu leur langue totalement imbitable pour le pékin moyen. Suite aux révélations fracassantes de Coleman, Ars Technica s'est fait un plaisir de remettre les pendules à l'heure, expliquant que Kylin ne serait en réalité qu'un système dérivé de FreeBSD, à savoir en partie documenté et globalement conforme aux standards UNIX. De plus, il conserverait la couche de compatibilité Linux, ce qui le rendrait finalement accessible aux outils de hacking. Eh bah alors Kevin, on est émotif ?

LUMINEUSE IDÉE

En attendant les PC portables alimentés à la graisse de chômeur, une ressource qui ne va pas pour se tarir, la société iUnikia a conçu un UMPC équipé de cellules photovoltaïques. Il faut préciser que ces gens sont espagnols, alors évidemment, question soleil, ça va. Question cailloux, ça va aussi, mais bref. Le Gyy, puisque tel sera son nom pas terrible, se distingue également par son prix, 130 euros environ pour le premier modèle. À ce tarif, l'utilisateur jouira - enfin... façon de parler - d'un processeur Mips Ingenic sans bouillir à 400 MHz, d'un écran de 8 pulgadas d'une résolution de 800x480 pixels, de tres puertos USB, d'uno puerto Ethernet, de 128 Mo de RAM, d'un gigaoctet de memoria Flash en guise de

disco duro, voire du Wi-Fi, du Bluetooth et de la 3G en option. Le tout pèse 700 gramos, soit beaucoup moins que ce à quoi je pense. Pas de quoi s'extasier sur les performances donc, mais l'objectif est ailleurs. À l'instar des OLPC et consorts, il s'agit de proposer des machines suffisamment puissantes pour que les pauvres de nous puissent surfer et taper leurs mails de protestation au Pôle Emploi, sous Linux bien sûr. La petite chose du panneau solaire, 23x16 cm, semble empêcher un fonctionnement uniquement basé sur cette source d'énergie, ce dernier ayant pour tâche principale de prolonger la durée de vie de la batterie. Disponible en juin.

PS. : en septembre prochain, le gouvernement espagnol va équiper gratuitement 420 000 élèves d'un mystérieux PC portable d'entrée de gamme. Gyy n'en veut ?



ATI à la barre. Un tantinet après la bataille, ATI propose à son tour une Radeon HD 4890 overclockée à 1 GHz, soit 150 MHz de mieux que la fréquence de référence. Un simple refroidissement par air suffit à son bonheur, bien qu'il s'agisse d'un système plus performant que celui de la HD 4890 à 850 MHz. Ce n'est peut-être rien pour vous, mais pour eux, ça veut dire beaucoup.

Débauche et sentiments.

En fait non, point de sentiments chez GlobalFoundries, qui débauche à tours de bras. Dernier

transfuge en date, Subramani Kengeri, vice-président des solutions de conception chez le concurrent TSMC. Ce monsieur étant au fait des puces regroupant CPU et GPU, on peut y lire une nouvelle indication que le futur sera aux puces tout-en-un.

Relation fusionnelle. Bien que racheté par AMD depuis près de trois ans, ATI a jusqu'à présent conservé son identité au sein de la structure. Eh bien la situation va prochainement changer, puisque la fusion administrative est désormais en marche. Les divisions processeurs et

cartes graphiques vont donc être regroupées, afin de mener au mieux le projet Fusion, l'APU regroupant CPU et GPU. Aucun licenciement n'accompagne la chose, si ce n'est le départ de Randy Allen, directeur de la division CPU, remplacé par Rick Bergman, ex-directeur de la division GPU. On n'a pas l'habitude, ça fait un choc.

Samsung entre en 30sa.

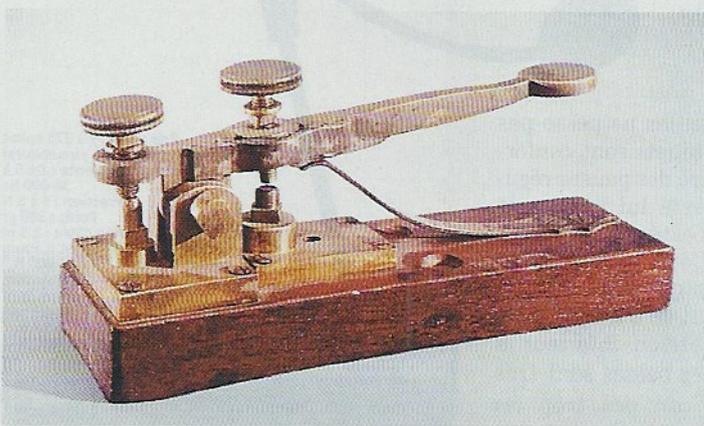
Le fabricant communique sur la gravure d'une carte mémoire 32 Go en 30 nm, composée de huit puces moviNAND de 32 Gb

chacune. Elle sera intégrée aux téléphones portables ainsi qu'aux matériels nomades haut de gamme. Super génial, si ça c'est pas du kiff...

AMD remonte. Si le marché des microprocesseurs connaît une baisse de 11 % environ depuis la fin 2008, IDC estime qu'AMD en a profité pour reprendre 4,6 % du gâteau. Le fondeur fabless détiendrait ainsi 22,3 % du marché, Intel accusant une perte de 4,3 % avec 77,3 % de celui-ci. Ces chiffres se rapportent au premier trimestre 2009.

Danser la WiGig Nous apprenons la naissance d'une nouvelle alliance, regroupant les industriels autour d'une norme de transmission sans fil visant le très haut débit.

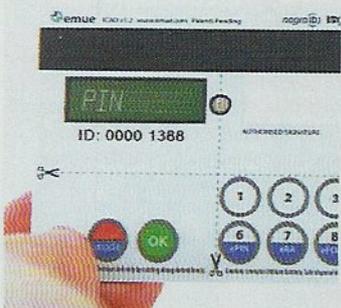
Le Wireless Gigabit, ou WiGig, a pour destin les transferts de vidéos en haute définition, on ne peut plus gourmands comme vous le savez. Intel, LG, Microsoft, Broadcom, Samsung et Nokia ont ainsi cocktail-dinatoiré pour s'accorder sur le futur WiGig, qui exploitera la bande des 60 GHz. Les débits attendus s'expriment en centaines de Mb par seconde, si tant est que la connexion ne soit que de quelques mètres et ne comporte pas d'obstacles naturels (mère passant l'aspirateur ou chien obèse). À noter que le WirelessHD, également destiné à la vidéo et lancé par Samsung, Sony, Toshiba, Panasonic et LG en 2006, occupera également les 60 GHz, comme de par hasard. Quant aux potentiels effets d'une telle fréquence sur la santé, attendons les premières électrocutions neuronales pour commencer à nous poser la question. En fait, je me demande s'il ne serait pas plus raisonnable de rester old tech, après tout c'est sympa le péritel.



VISA UN PEU LA CARTE

La société Visa, à qui nous devons les cartes bancaires du même nom, teste actuellement un nouveau modèle au nom de code "Emue". Comme vous pouvez le voir sur la photo, cette carte innove par la présence d'un écran sur lequel s'affiche un code aléatoire à chaque

transaction. L'intérêt consiste à sécuriser au maximum les opérations sur Internet, mettant quelques bâtons dans les roues des fraudeurs. À chaque opération, l'acheteur devra rentrer ce code aléatoire en plus des renseignements classiques que sont le numéro de la carte, la date d'expiration et le numéro de sécurité inscrit au dos. Il n'en reste pas moins qu'Emue restera compatible avec l'ensemble des terminaux, même ceux utilisant uniquement la bande magnétique et le numéro pour l'authentification. Pour l'heure, la principale difficulté à surmonter par les ingénieurs concerne la solidité de l'écran, suivie de la longévité de la batterie devant tenir trois ans.



Amende à honorer : Qui veut perdre un milliard ?

La chose pendait au nez d'Intel comme le ver solitaire à l'a... euh non, ma mère pourrait tomber sur cet article, je ne voudrais pas casser mon imposture de journaliste à *La Tribune*. 1,06 milliard d'euros, voici l'amende que la Commission Européenne vient d'infliger à Intel dans l'affaire d'abus de position dominante, celle-là même qu'il se trimballe depuis quelques années. En résumé, Intel était accusé de proposer des remises occultes à tous les fabricants

marché ne connaît pas de règles, dans l'industrie informatique comme dans d'autres. "Intel a causé du tort à des millions de consommateurs européens en cherchant délibérément à exclure les concurrents du marché des puces informatiques pendant des années. Une infraction aussi grave et d'une telle durée aux règles antitrust de l'UE ne peut être tolérée", déclare le commissaire chargé de la concurrence, Neelie Kroes. Si AMD fait part de sa satisfaction, le PDG d'Intel Paul Otellini

1,06 milliard d'euros, voici l'amende que la Commission Européenne vient d'infliger à Intel

qui acceptaient de ne pas se fourrir chez la concurrence, AMD en tête, entre octobre 2002 et décembre 2007. Voire de payer directement ces mêmes fabricants pour qu'ils retardent le lancement de produits adverses, ce que Dell, Acer, Lenovo ou encore HP auraient accepté. Eh bien de tout cela Intel a été reconnu coupable, preuve s'il en est besoin que derrière les beaux discours, la loi du

lini crie au scandale tout en interjetant appel : "Nous contestons vivement la décision de la Commission que nous jugeons déplorable et qui fait fi de la réalité d'un marché où règne une très forte concurrence, caractérisé par une innovation constante, des produits toujours plus performants et des prix en baisse. Les consommateurs n'ont été lésés en rien." Hum, pas très convaincant, le Paul.



Beyerdynamic MMX 300

Vous en aurez pour vos tympans

Si je vous dis que j'ai quelque chose en commun avec le cheval, je vous paraîtrai certainement très prétentieux, et pourtant, j'aime le son. Il n'y a pas vraiment de méthode scientifique pour tester un casque ou des enceintes, les sensations éprouvées restant subjectives. On peut certes analyser le signal à l'oscilloscope et autres instruments de précision mais si vous n'aimez pas les basses et que les écouteurs les reproduisent à la perfection, vous ne serez pas totalement satisfait. Mais il reste facile de différencier un produit moyen d'une sombre bouse ou un excellent casque d'un autre un peu moins bon. Et lorsque c'est Beyerdynamic qui propose un ensemble écouteurs/micro à l'intention des joueurs, on tend sérieusement l'oreille.

Cette marque allemande connue dans le monde professionnel est aussi l'une des rares à s'être attaquée sérieusement aux casques 5.1, notamment via sa gamme Headzone dont le modèle haut de gamme est équipé du Head Tracking. En prenant en compte la position de la tête par rapport à l'image, le son provient toujours de la même direction, ce qui évite les incohérences sonores. Mais je parle là d'un bijou à 2 450 euros, un prix difficilement accessible pour vous. Non parce que nous, on en a deux par bureau... ouais, un par oreille, on se fait pas chier. Le MMX 300 coûte quant à lui 279 euros de base et s'avère parfaitement adapté à un usage informatique par la présence d'un convertisseur USB/mini-jacks. Le casque en lui-même comportant des prises mini-jacks classiques, l'utilisation du boîtier USB n'est que facultative, mais il vous permettra de régler directement le volume et de couper le micro.

Indestructible et personnalisable.

Le MMX 300 reprend les caractéristiques du HS 300 destiné à l'aviation, à commencer par une bonne isolation phonique



d'environ 18 dBA. La pression exercée sur les oreilles ne passe pas inaperçue et si les coussinets sont confortables, il convient de faire des pauses régulièrement. Le micro reste lui aussi très imperméable aux bruits extérieurs et capte parfaitement la voix. Côté HP, les transducteurs de type dynamique couvrent une plage de fréquence allant de 5 à 30 000 Hz pour un taux de distorsion inférieure à 0,2 %. Dans les faits, les basses sont très profondes et couvrent un peu trop les médiums, mais c'est essentiellement une question de goût. Ça manque parfois de limpidité et les aigus sifflent un peu sur les MP3 mal échantillonnés, mais je chipote. Pour autant, le son reste parfaitement cohérent, ne vrille jamais les oreilles, même à fort volume, et le rendu est parfaitement adapté aux jeux. On peut donc trouver mieux mais à un prix équivalent ou supérieur. En revanche, là où le MMX 300 marque incontestablement des points, c'est sur l'aspect robuste. La qualité des matériaux et de l'assemblage semble à toute épreuve. Le câble de 2,5 mètres est très épais, la tige du micro souple mais incassable, les attaches ultra solides... même notre ami Boulon pourrait y poser son cul, c'est dire ! Mais Beyerdynamic propose un autre service très novateur : la personnalisation. En allant sur leur magasin en ligne, vous pourrez tout changer, de la couleur des attaches à la texture du serre-tête, en passant par les motifs des écouteurs et la taille du câble. Bien entendu, le prix varie en fonction des options, allant des 279 euros de base à 375 euros. Un service original et très bien fait.

Lord Casque Noir



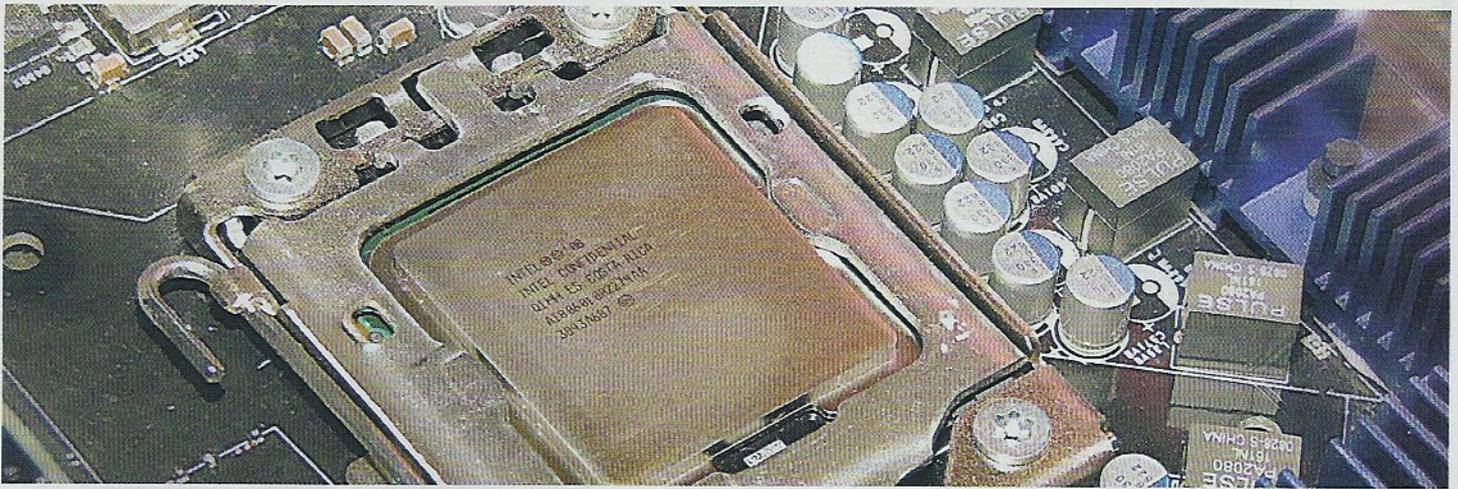
Prix : De 279 à 375 euros
 Écouteurs : Fermés, circumaural
 Réponse en fréquence : De 5 à 30 000 Hz
 Pression : 3 à 5 N
 Poids : 380 gr
 Longueur câble : 2,5 m
 Connecteurs : USB, jacks 3,5 et 6,3 mm
 Micro : Cardioid (30 à 18 000 Hz)
 Site : www.beyerdynamic.com



Le site www.beyerdynamic.de comporte une section 'Manufaktur' vous permettant de personnaliser votre casque. Le prix comprend la TVA et les frais de port.

Notre AVIS Inutile de préciser que lorsqu'on y met le prix, on a souvent du matériel de grande qualité. Ce casque de Beyerdynamic en est la preuve en associant un son précis et très homogène, bien qu'un poil trop prononcé dans les graves, à une qualité de fabrication exemplaire. Le service de personnalisation ravira les amateurs de tuning. Nous lui reprochons juste son poids de 380 gr et la pression notable exercée sur les tempes, un peu oppressante à la longue.

9/10



Intel Core i7 950 & 975

Pour 133 MHz de plus...

Depuis leurs lancements, les Core i7 n'ont pas évolué : les trois modèles annoncés fin 2008 constituent toujours le très haut de gamme d'Intel. Attendus pour l'automne, les Core i5 devraient amorcer la démocratisation de cette nouvelle architecture ; en attendant, le géant de Santa Clara a choisi de remodeler sa gamme pour offrir plus de performances à ceux qui sont prêts à dépenser au moins 500 euros dans un CPU. Excès d'élitisme ?

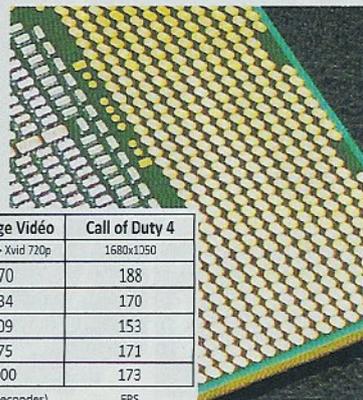
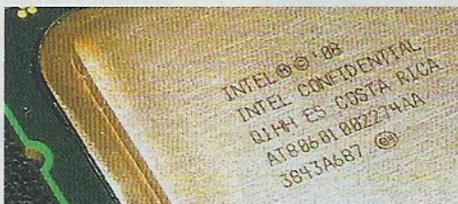
L'architecture Nehalem au cœur des Core i7 constitue la toute dernière génération de processeurs d'Intel. Pour résumer en une ligne, il s'agit principalement d'un Super Core 2 Quad équipé d'un contrôleur mémoire intégré ainsi que d'une mémoire cache entièrement repensée (avec ajout d'un cache L3 de 8 Mo). Les Core i7 étaient jusqu'à présent disponibles en trois versions. Tout d'abord le Core i7 920, cadencé à 2,66 GHz et vendu pour un peu moins de 300 euros. Grâce à ses performances globalement supérieures aux Core 2 Quad les plus puissants et à son prix "abordable", le Core i7 920 est de loin le plus populaire de la gamme. Il faut dire que la version suivante, le Core i7 940 (2,93 GHz) coûte tout de même le double du prix, soit environ 550 euros. Et ne parlons pas de la vitrine

technologique, le Core i7 965 "Extreme Edition", cadencé à 3,2 GHz et proposé seul à environ 1 000 euros. Le Computex de Taiwan a donc été l'occasion pour Intel d'annoncer deux nouveaux processeurs : le Core i7 950 et le Core i7 975 "Extreme Edition". Une fois n'est pas coutume, ces modèles ne viennent pas compléter les déclinaisons précédentes, mais bien les remplacer purement et simplement. Pour 550 euros, vous aurez ainsi droit au Core i7 950 cadencé à 3,06 GHz au lieu de la version "940", à 2,93 GHz. Même chose pour le Core i7 975, qui apporte 133 MHz de plus par rapport à son prédécesseur, le Core i7 965, passant ainsi de 3,2 GHz à 3,33 GHz. À part ce gain en fréquence inférieur à 5 %, rien de nouveau au programme. En résumé, Intel offre donc à ses clients un gain de

133 MHz sans toucher aux prix de vente... qui restent malgré tout encore très élevés !

Vous avez dit 1 000 euros !? Question benchmarks, comme vous pouvez vous en douter, les écarts de performances entre les "anciens" et les "nouveaux" Core i7 sont faibles : de l'ordre de 5 %, ce qui correspond parfaitement avec la montée en fréquence. Nous avons choisi de les comparer avec le Core i7 920, mais également avec le Core 2 Quad Q9650, cadencé à 3 GHz et vendu plus de 300 euros. Chez la concurrence, nous avons bien sûr sélectionné le récent Phenom II X4 955 à 3,2 GHz et vendu moins de 250 euros. Les résultats, compilés dans le tableau ci-dessous, ne font que confirmer ce que l'on savait déjà : tant qu'il s'agit de traitement multimédia (encodage vidéo, calcul de filtres graphiques, compression de fichiers, etc.), les Core i7 terminent loin devant leurs concurrents. Dans les jeux par contre, les résultats sont plus partagés. Soit, comme *Far Cry 2* ou *World in Conflict*, ils utilisent massivement les accès mémoire et les Core i7 prennent là aussi l'avantage, soit, comme avec *Call of Duty 4*, c'est la fréquence qui est prépondérante et ils sont égalés par les autres processeurs cadencés plus rapidement. Dans tous les cas, le Core i7 "Extreme" 975 termine premier. À 1 000 euros, on n'en attendait pas moins.

Doc TB



	3DStudio Max 9 3840x2400	WinRAR Compression 900 Mo	Encodage Vidéo BlueRay -> Xvid 720p	Call of Duty 4 1680x1050
Core i7 975	70	79	770	188
Core i7 950	75	91	834	170
Core i7 920	79	104	909	153
Core 2 Quad Q9650	96	141	975	171
Phenom II X4 955	104	122	1000	173
	Temps (secondes)	Temps (secondes)	Temps (secondes)	FPS

Notre AVIS

133 MHz. C'est tout ce que les Core i7 950 et 975 apportent par rapport à leurs prédécesseurs. Certes, cette "mise à jour" ne s'accompagne pas d'une hausse de prix, mais les tarifs demandés par Intel restent trop élevés. Dans une optique vidéoludique, seul le Core i7 920 méritera votre attention ; le gain apporté par les déclinaisons supérieures ne justifiant pas leurs prix. Bref, si les plus riches impatients opteront peut-être pour un Core i7 950 ou 975, les plus raisonnables attendront l'arrivée des Core i5.

Core i7 975 : "5"/10 / Core i7 950 : 6/10

Saitek Flight Pro

Le salon du Bourget arrivant à grands pas, les fabricants de périphériques pour simulateur de vol s'activent. Pour pratiquer des prix à peu près accessibles, Saitek reste l'un des plus connus d'entre eux, notamment grâce à son attractive gamme Pro Flight Range.

Nous avons testé le Pro Flight Yoke (dans les 130 euros), la pièce maîtresse composée d'un manche à 8 boutons avec trim et chronomètre intégrés, ainsi que d'un bloc trois manettes pour les gaz, le pas d'hélice et la mixture (paramétrable comme on le souhaite pour remplacer le pas d'hélice par une seconde manette de gaz par exemple). Entièrement modulable grâce à son hub USB intégré, le Pro Flight Yoke pouvait jusqu'à présent recevoir un autre bloc de gaz (60 euros environ) mais les instruments LCD annoncés l'an dernier se faisaient cruellement attendre. Ils sont enfin commercialisés pour un prix avoisinant les 130 euros pièce. Enfin, je dis "ils" mais il s'agit en fait d'un seul et même boîtier doté d'un écran de 5" capable d'afficher l'un des six instruments compatibles. Les drivers Saitek permettent pour l'instant l'affichage au choix de l'altimètre, du compas, de l'anémomètre, de l'indicateur de virage et de dérapage, de l'horizon artificiel et du variomètre. Vous pouvez changer d'instrument à la volée et afficher autant d'indicateurs différents que vous avez de boîtiers. Les gros fanatiques richissimes pourront ainsi reproduire un panel complet avec les quatre instruments de base, plus le vario et la bille. Saitek fournit qui plus est un kit de développement à destination de la communauté, l'assurance de voir naître très rapidement l'intégralité des cadrans d'un cockpit fidèlement reproduits. Le boîtier comporte également 8 boutons et deux switches rotatifs

très utiles pour régler la pression de l'altimètre ou recalibrer le compas. À cela s'ajoute le Pro Flight Switch Panel, un panneau de commandes imposant (plus de 30 cm de large) donnant accès aux fonctions les plus essentielles : deux Master batteries/alternateurs, le master de l'avionique, la pompe à fuel, le dégivrage, le réchauffe-pitot, le démarreur, le train et l'ensemble des switches d'éclairage (instruments, strobe, taxi, phare d'atterrissage, nav et rotatif). Comptez dans les 85 euros. Suivront très bientôt le Pro Flight Radio / Comm panel permettant d'afficher 2x2 fréquences alternatives, commutable en radio 1/2, en ADF, en NAV 1/2 ou en DME, et le Pro Flight Multi Panel, un boîtier capable d'afficher différentes infos secondaires essentiellement liées au pilote automatique, comme l'altitude de capture, le VS, l'IAS, le cap à tenir ou la route à suivre, réglable facilement via un bouton rotatif. On y trouve également un trim de pitch, un switch d'auto-manettes et un levier de vol.



Voilà de quoi se constituer un beau cockpit pour *Flight Simulator X*, l'ensemble de ces instruments n'étant compatibles qu'avec ce jeu. Aucun prix n'a été communiqué pour l'heure mais on peut tabler sur une centaine d'euros par panneau. Rappelons enfin la disponibilité, dans la même gamme, du palonnier avec frein gauche et droite indépendant (Rudder Pedals) ainsi que du casque Pro Flight Headset reprenant le look aviateur pour des prix respectifs de 110 et 100 euros environ. Voilà, vous n'avez plus qu'à faire un casse.

Lord Casque Noir

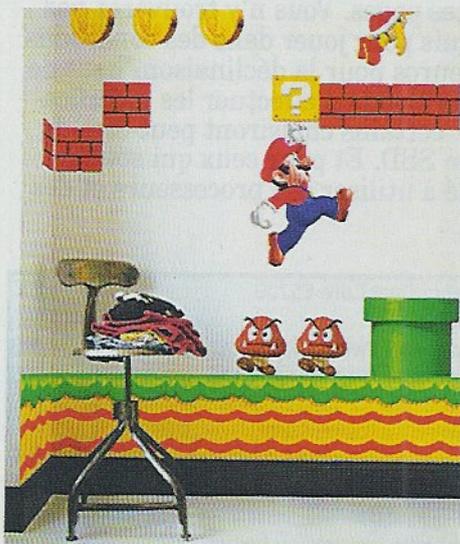


Prix : De 60 à 130 euros
Site : www.saitek.com/fr

Autocollants muraux Nintendo

Vous cherchez un cadeau original pour vos marmots ? Pourquoi ne pas redécorer leur chambre aux couleurs de Super Mario ou Donkey Kong ?

Prix : Environ 70 dollars
Site : www.whatisblik.com



Vendus par sets de 3 planches de stickers de 1 mètre par 66 cm, ces autocollants sont repositionnables à volonté et permettent de couvrir un pan de mur entier. Une idée vraiment sympa mais vendue à un prix légèrement honteux de 70 dollars le set. C'est disponible sur www.thinkgeek.com et les nostalgiques pourront également opter pour la première version de *Mario Brothers* avec de gros pixels tout pourris.

Lord Casque Noir



Takara Tomy Transforming

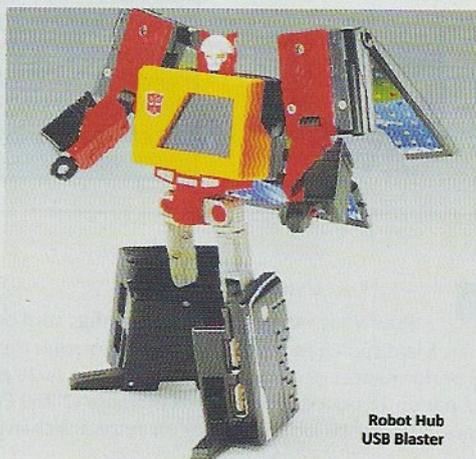
Bien connu des amateurs de gadgets en tout genre et radiocommandés, la marque Takara Tomy va se lancer dans les périphériques informatiques à la sauce Transformers.

Prix : De 43 à 70 dollars
Site : www.tomy.com

On commence avec la Transforming Laser Mouse Grimlock, une horreur en forme d'au-truche mécanique qui, une fois repliée, ressemble à s'y méprendre à une souris pour gosses possédant une molette, trois boutons et une résolution de 800 dpi. Inutile de vous dire que les perfs seront à chier mais on se doute bien que l'on n'achète pas ce genre d'objet pour briller dans un tournoi de FPS. Tout au plus parviendriez-vous à déstabiliser votre adversaire. Ce sera alors le moment de lui sortir la Trypticon, l'équivalent de la Grimlock mais en noir, suivie de Ravage et Tigratron, deux clés USB de 2 Go se transformant respectivement en jaguar et en tigre. Là, normalement, soit il flippe grave sa race et il se tire en s'inclinant devant votre supériorité intellectuelle, soit il meurt de ses rires moqueurs. Et si cela ne suffit pas, il vous restera l'arme secrète, le robot Hub USB Blaster. Comportant 4 connecteurs USB 2.0, il se replie pour prendre la forme d'un minuscule PC portable, de quoi impressionner définitivement la galerie. Tous ces objets d'une geekitude record seront disponibles à partir du 19 septembre au Japon, et sur tous les sites de geeks du Net. Vous pouvez déjà précommander sur www.bigbadtoystore.com, mais attention aux tarifs pratiqués. À 43 dollars laclé

de 2 Go, 60 dollars la souris et 60 dollars le robot Hub, il ne faudrait tout de même pas vous ruiner. J'en profite pour vous rappeler que Takara Tomy vend également des supports et casques pour lecteurs MP3 et iPod sous la licence Transformers, dont ce fantastique camion Optimus Prime à 145 dollars, mais pratiquement introuvable, hélas... En fait non, pas hélas.

Lord Casque Noir



Robot Hub
USB Blaster



... plié

Nos trois configs de Canard Maîtres-mots : Homogénéité et performances

Nous vous proposons ici trois configurations complètes, écrans compris, bâties autour de composants sélectionnés par nos soins pour leur bon rapport qualité/prix tout au long de ces pages. Vous n'y trouverez pas de PC bas de gamme, de telles machines n'offrant pas le niveau de qualité requis pour jouer dans des conditions correctes. Notre "premier prix" démarrera donc à 670 euros, grimpera à 1 200 euros pour la déclinaison "haut de gamme", avant d'atteindre les 2 455 euros pour la version "luxe". Bien sûr, libre à vous d'effectuer les modifications que vous jugerez pertinentes sur tel ou tel composant selon vos besoins : certains choisiront peut-être de remplacer le graveur DVD par un combo Blu-ray, d'autres le disque dur par un SSD. Et pour ceux qui souhaitent découvrir les bienfaits de l'overclocking, tout est prévu : nous avons veillé à utiliser des processeurs et des cartes mères qui se prêteront avec aisance à l'exercice...

Ducky

Qualité/Prix (~670€)

Pour cette première configuration de joueur, nous avons choisi la Radeon HD 4850, un modèle de carte graphique situé entre le milieu et le haut de gamme et qui vous permettra de jouer avec un confort parfait sur l'écran 22 pouces Asus que nous avons sélectionné pour vous. La carte graphique sera épaulée par le plus performant des Pentium Dual Core, l'E5200, ainsi que par 2 Go de DDR2, un disque dur de 640 Go et une carte mère évolutive. Le tout prendra place dans un boîtier Antec Sonata III, qui intègre une alimentation de très bonne qualité.



Processeur	Pentium Dual Core E5200	65 €
Ventirad	d'origine	
Carte mère	ASRock P43 Twins 1600	70 €
RAM	Crucial BL2KIT12864AA80A (2 Go)	30 €
Carte graphique	ATI Radeon HD 4850 512 Mo	115 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	
Disque Dur	Samsung SpinPoint F1 640 Go	60 €
Graveur DVD	Pioneer DVR-216D	25 €
Moniteur	Asus VW220TE	150 €
Alimentation	EarthWatts intégrée au boîtier	
Boîtier	Antec Sonata III	115 €
Clavier, Souris	Logitech UltraX + Razer Pro v1.6	40 €

CanHard

Performance (~1200€)



C'est le tarif pour une machine de joueur haut de gamme, basée sur les meilleurs composants du moment. On y trouvera ainsi une Radeon HD 4890, la carte mono-GPU top moumoute, 4 Go de mémoire, 1 To de disque dur et un écran 24 pouces Samsung. Côté CPU par contre, nous avons choisi un "unique" Core 2 Duo E7500, à 2,93 GHz. La

raison est simple : les jeux sont encore nettement plus influencés par la fréquence du processeur que par le passage de deux à quatre cœurs. Et un Core 2 Quad à 3 GHz revient encore à plus de 300 euros !

Processeur	Core 2 Duo E7500	130 €
Ventirad	d'origine	
Carte mère	Gigabyte GA-EP45C-DS3R	120 €
RAM	Corsair Twin2X PC8500 2x2 Go	60 €
Carte graphique	ATI Radeon HD 4890 1 Go	200 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	
Disque Dur	Seagate Barracuda 7200.12 1 To	90 €
Graveur DVD	Pioneer DVR-216D	25 €
Moniteur	Samsung SyncMaster T240	290 €
Alimentation	SilverPower SP-SS500	65 €
Boîtier	Antec P183	150 €
Clavier, Souris	Logitech UltraX + G9	70 €

Duck Nukem

HardCore (~2455€)

Votre budget est illimité, ou presque ? Vous exigez le meilleur, la crème de la crème, le top du luxe ! Pour vous contenter : écran 28 pouces, 2 To de disque dur, un Core i7, 6 Go de mémoire, une alimentation de 850 watts, un boîtier sublime, du son DTS, et une monstrueuse carte graphique bi-GPU, en l'occurrence la GeForce GTX 295 de Nvidia. De quoi pouvoir se vanter, à raison, d'avoir la machine utile la plus performante du moment. Oui parce qu'il y a plus gros, mais pas vraiment plus utile. Les audacieux y ajouteront un SSD, voire un Core i7 950, lorsque ceux-ci seront disponibles vers la fin juin...



Processeur	Core i7 920	280 €
Ventirad	Noctua NH-U12P SE1366	60 €
Carte mère	Asus P6T	230 €
RAM	OCZ DDR3 3x2 Go PC10600 Platinum (6 Go)	125 €
Carte graphique	Nvidia GeForce GTX 295	470 €
Carte son	Creative X-Fi Titanium	85 €
Disques Durs	2 Seagate Barracuda 7200.12 1 To	180 €
Graveur DVD	Pioneer DVR-216D	25 €
Moniteur	ViewSonic VX2835WM	540 €
Alimentation	Corsair TX 850W	130 €
Boîtier	Cooler Master ATCS 840	210 €
Clavier, Souris	G11 + Roccat Kone	120 €

Achetez nos configs sur Materiel.net

Pour vous faciliter la vie, ces configs sont désormais en vente chez *Materiel.net*. Vous pourrez cependant y trouver quelques changements liés à la disponibilité des composants. Lorsque c'est le cas, ces modifications sont faites sous notre contrôle afin de vous garantir la cohérence et les performances des machines. A ce propos, le 28 pouces de la version Duck Nukem étant d'approvisionnement difficile, il est actuellement remplacé par un 26 pouces pour un prix moindre (2 269 Euros). Ces configurations étant également proposées avec et sans écran, vous pourrez toujours vous procurer ce moniteur chez un autre marchand, ou conserver le vôtre.

La grille de Maîtresse Paule Cul

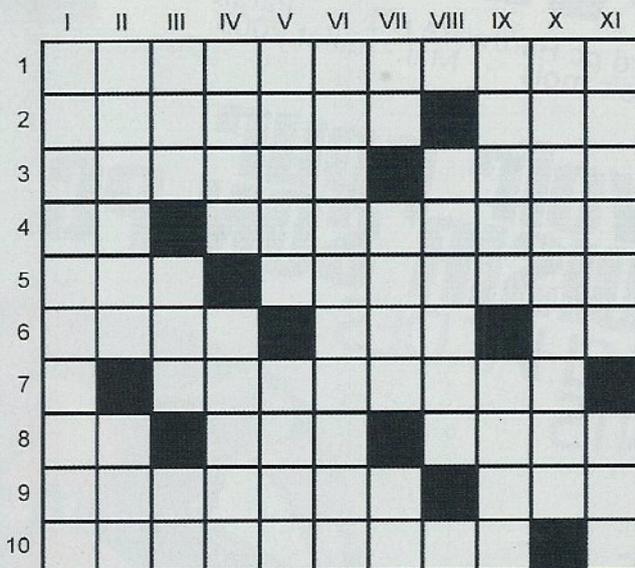
Chaque jour, retrouvez toutes les grilles de Maîtresse Paule Cul dans le quotidien Aujourd'hui Paule Cul, 20,99 en kiosque (aux éditions DTC).

Horizontalement.

1. Avant Elven Legacy.
2. Online et développé par Funcom. Petit bout de Magma Cum Laude...
3. Causera du tort. Commune de Corse.
4. Symbole du lumen. Paramétras son processeur.
5. Langue régionale. Accueillent les CPU.
6. Fringale. Deux fois pour une pédale. Petit nom de navigateur.
7. Nom de code de Fallout 3.
8. Du matin. Net pour l'e-commerce. Fabricant de PC.
9. Mesurent les angles. Collège.
10. Du genre de Blitzkrieg.

Verticalement.

- I. Déclinaison de Doom.
- II. Priva de ressources. Pas brillant... aux échecs !
- III. Type de serveur. Prénom américain. Docteur.
- IV. Compétition équine. Jeu de shoot de 2K Czech.
- V. Boulettes créoles. Démentit.
- VI. MMORPG moribond...
- VII. Paire de chromosomes. Tombé. Va avec Stargate.
- VIII. Capitale turque.
- IX. Jeu d'American McGee. Va avec l'homo.
- X. Rachitique.
- XI. Helvétè. Flux d'informations.



	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI
1	E	X	T	E	R	M	I	N	A	T	E
2	X		O	D	E		C	E	R		X
3	P	A	T	I		B	I	T	M	A	P
4	L	U		T	E	R		B	A	I	L
5	O		T	O	R	E	R	O		M	O
6	R	A	I		D	E	S	O	B	E	I
7	E	X	P	A	N	D		K	A	R	T

Solution de la grille du numéro 192

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 : J. Darnaudet, Domisy, Gandi, I. Gaudé, P. Hendrickx, O. Peron, M. Sarfati
Siège social :
199 avenue Jean Lolive
93500 Pantin
199 avenue Jean Lolive
93500 Pantin
Tél : 09 63 60 36 50

Rédaction

Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Nicolas Chaplais, Fabien Deleval, Samuel Demeulemeester, Olivier Fulpin, Sébastien Lebourcq, Freddy Malavasi, Etienne 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)

Impression

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 193, prix unitaire : 3,90 €
Date de parution : 1 juin 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. Ils ne seront d'ailleurs pas lus non plus d'ailleurs, comme ça, il n'y aura pas de jaloux. Par contre, on s'en sert pour allumer le barbecue, merci.

Le 15 juin, dans Canard PC n° 194

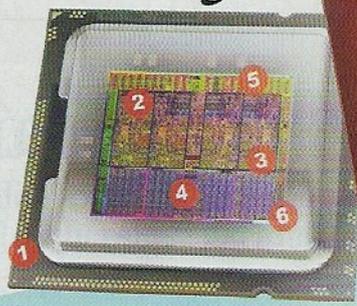


5€⁵⁰

HARDWARE

CANARD PC

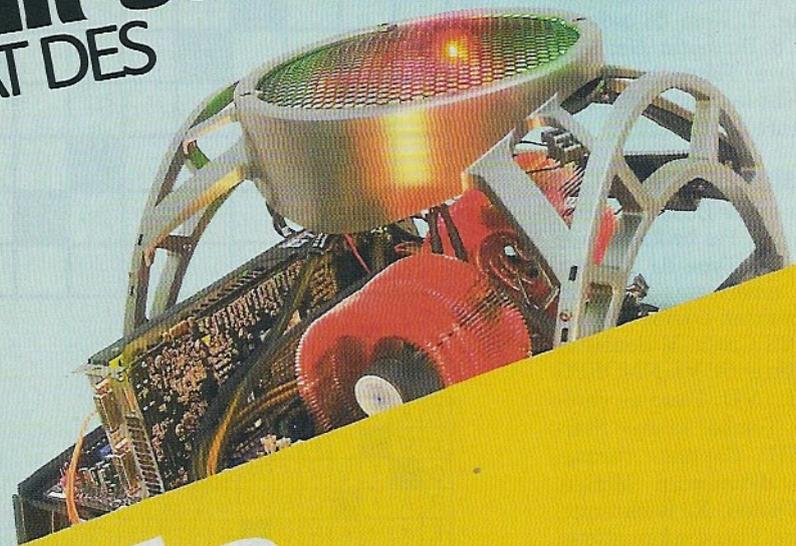
Canard pc Hardware n°1 - Paraît tous les trois mois - Mai - Juillet 2009



Tout savoir pour BIEN CHOISIR SON PC

LE GUIDE D'ACHAT DES COMPOSANTS

- CARTES MÈRES
- CARTES GRAPHIQUES
- PROCESSEURS
- MEMOIRES DDR
- DISQUES DURS
- MONITEURS
- ALIMENTATIONS
- BOITIERS ATX
- CLAVIERS
- JOYSTICKS



Disponible en kiosque

ALL ON FAIT LE POINT

FAUT-IL CRAQUER POUR DU SSD ?
L'IMPORTANCE DES ALIMENTATIONS
nos configs toutes faites
34 PÉRIPHÉRIQUES SÉLECTIONNÉS



LES MONITEURS 3D

LE FUTUR EST EN ROUTE, DU FUN EN PERSPECTIVE

M 06406 - 1 H - F: 5,50 € - RD



CANARD PC

CANARD PC HARDWARE

CANARD PC HARDWARE